

**PENGARUH METODE PERMAINAN TEBAK KATA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I
SD INPRES MANGASA 1 KECAMATAN
SOMBA OPU KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

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

**DEVI KIRANAWATI
10540 9141 14**

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



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama DEVI KIRANAWATI, NIM 10540 9141 14 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 123/Tabun 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 S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 16 Agustus 2018.

04 Dzulhijjah 1439 H
Makassar, 16 Agustus 2018 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.P., M.M. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
2. Dr. Syafroddin, M.Pd. (.....)
3. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)
4. Dr. Abdul Munir K., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : DEVI KIRANAWATI
NIM : 10540 9141 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata terhadap
Kemampuan Membaca Permainan Siswa Kelas I SD
Anpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten
Gowa

Setelah diperiksa dan selidiki tentang Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Agustus 2018

Ditetujui Oleh

Pembimbing I

Dr. Tarman A. Arief, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 1148913



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 : **DEVI KIRANAWATI**

NIM : 10540 9141 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa

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.

Makassar, Juli 2018

Yang membuat pernyataan

Devi Kiranawati



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 : **DEVI KIRANAWATI**

Stambuk : 10540 9141 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.

Makassar, Juli 2018

Yang membuat perjanjian

Devi Kiranawati

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan.

Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)

Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.

(Q.S Al Insyirah : 6-8)

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

Usaha tak akan pernah mengkhianati hasil

Kupersembahkan Skripsi ini kepada:

- ♥ **Kedua orang tuaku Tetta Baharong dan Amma Bongko tercinta**
- ♥ **Kakak dan Adik kandungku**
- ♥ **Nenekku**
- ♥ **Orang yang Memotivasiku**
- ♥ **Almamaterku**

ABSTRAK

Devi Kiranawati, 2018. Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Tarman A Arief dan Pembimbing II Sri Rahayu.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental 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 permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. tahun ajaran 2017/2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa Kelas 1 sebanyak 20 orang. Penelitian dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa 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 siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan tes membaca, data tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Hasil analisis statistik deskriptif penggunaan metode permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa positif, kemampuan membaca permulaan siswa dengan menggunakan metode permainan tebak kata menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan metode permainan. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 11,36 dengan frekuensi db = $20 - 1 = 19$, pada taraf signifikansi 50% diperoleh $t_{Tabel} = 1,72$. 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 permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu kabupaten Gowa.

Kata kunci: Pra-eksperimen, metode permainan tebak kata.

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillah Rabbil 'alamin, puji syukur kita panjatkan kepada Allah swt, yang karena-Nya kita hidup dan hanya kepada-Nya kita kembali. Dari-Nya segala sumber kekuatan dan inspirasi terindah dalam menapaki jalan hidup ini, Dialah yang memberikan begitu banyak nikmat khususnya kesehatan dan kesempatan sehingga skripsi yang berjudul “*Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*” dapat penulis selesaikan. Shalawat dan taslim semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad saw. yang merupakan uswatun hasanah atau suri tauladan yang baik bagi ummat manusia sampai akhir zaman.

Tiada kata yang paling indah untuk dilantunkan selain pujian dan rasa syukur atas kehadiran Allah swt, yang telah memberikan kemudahan dan kekuatan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini bukan semata-mata atas usaha dari penulis, melainkan ada kekuatan yang menyertai atas kehendak-Nya. Maka dari itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya

dan penghargaan setinggi-tingginya untuk Ayahanda Baharong dan Ibunda Bongko tercinta yang telah memberikan iringan doa disetiap sujudnya, mencurahkan kasih sayang, terus berjuang memeras keringat dan banting tulang demi masa depan anak-anaknya.

Terima kasih penulis ucapkan kepada beberapa pihak yang telah sangat membantu selama penulis menyusun skripsi ini yaitu diantaranya:

1. Dr. Tarman A. Arief, S.Pd.,M.Pd. dan Sri Rahayu, S.Pd.,M.Pd., sebagai Pembimbing I dan II, yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan dan arahan dengan tulus ikhlas membantu penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Aliem Bahri, S.Pd.,M. Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Dr. H. Bahrin Amin, M.Hum., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak dapat penulis sebutkan satu

persatu atas bimbingan, arahan, dan jasa-jasa yang tak ternilai harganya kepada penulis.

7. Johorlah, S.Pd., Kepala Sekolah SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian.
8. Hj. Kamsinah, S.Pd., selaku Guru kelas I SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, sekaligus sebagai Validator, atas segala bimbingan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian.
9. Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis melakukan penelitian.
10. Siswa-siswi SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa terkhusus Kelas 1 atas kerjasama dan semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.
11. Teman-teman seperjuangan Jurusan PGSD angkatan 2014 terkhusus kelas D yang telah bersama-sama berjuang keras dan penuh semangat dalam menjalani studi dalam suka dan duka. Kebersamaan ini akan menjadi kenangan yang tidak dapat dilupakan.
12. Saudara-saudariku tercinta Syamsuddin dan Juliana, terima kasih atas segala dukungan dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis. Terima kasih karena telah berusaha membanting tulang dan telah menyisihkan sedikit rupiahmu demi membiayai pendidikan penulis.

Atas bantuan dari berbagai pihak, penulis hanya dapat memanjatkan doa kehadiran Allah swt, semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat pahala. Dan dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan karya ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin ya Robbal Alamin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakatuh

Makassar, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS	
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Penelitian yang Relevan	8

2. Pengertian Metode Permainan Tebak Kata.....	11
3. Permainan Tebak Kata	11
a. Pengertian Permainan.....	11
b. Pengertian Tebak Kata	12
c. Tujuan Penggunaan Permainan Tebak Kata	12
d. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Tebak Kata.....	13
4. Pengertian Belajar	13
5. Pengertian Hasil Belajar	14
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
7. Hakikat Media Sosial	17
8. Langkah-langkah Membaca Permulaan Dengan Metode Bermain Tebak Kata.	22
9. Hakikat Keterampilan Membaca.....	23
B. Kerangka Pikir	43
C. Hipotesis Penelitian.....	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	46
B. Lokasi Penelitian.....	46
C. Desain Penelitian.....	46
D. Populasi dan Sampel	47
1. Populasi.....	47
2. Sampel.....	48
E. Variabel Penelitian	49

F. Definisi Operasional Variabel.....	49
G. Instrument Penelitian	50
H. Teknik Pengumpulan Data.....	51
1. Tes.....	51
2. Teknik Observasi	52
I. Teknik Analisis Data.....	52
1. Analisis Data Statistik Deskriptif.....	52
2. Teknik Analisis Data Statistik Inferensial	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan.....	70

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA	75
----------------------	----

LAMPIRAN.....	77
---------------	----

RIWAYAT HIDUP.....	127
--------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.2 Keadaan Populasi	48
3.3 Keadaan Sampel.....	48
3.4 Kategorisasi Standar Hasil Belajar.....	54
4.1 Skor Nilai Pre-Test.....	58
4.2 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata – rata) nilai <i>pretest</i>	59
4.3 Tingkat kemampuan membaca <i>Pretest</i>	60
4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	61
4.5 Skor Nilai <i>Post-Test</i>	62
4.6 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post-test</i>	63
4.7 Tingkat kemampuan membaca <i>Post-test</i>	64
4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	65
4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa	65
4.10 Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	68

DAFTAR GAMBAR

2.1 Bagan Kerangka Fikir	44
3.1 Bagan Model One-Group Pretest-Posttest Design	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1.1 RPP Pertemuan 1	78
1.2 RPP Pertemuan 2	85
1.3 RPP Pertemuan 3	92
2.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	99
3.1 Lembar Observasi	100
3.2 Lembar Observasi	102
3.3 Lembar Observasi	104
3.4 Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Dengan Metode Permainan Tebak Kata	106
3.5 Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Dengan Metode Permainan Tebak Kata	108
3.6 Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Dengan Metode Permainan Tebak Kata	110
4.1 Hasil Analisis Data Aktivitas Siswa	112
5.1 Test Pretest	113
5.2 Test Posttest	114
6.1 Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan Pre-Test	115
6.2 Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan Posttest	116
7.1 Daftar Hadir Siswa	117
8.1 Dokumentasi	120

9.1 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	123
10.1 Surat Pengantar Izin Penelitian	124
11.1 Kontrol Pelaksanaan Penelitian	125
12.1 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan juga bisa dikatakan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Proses pembelajaran yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan belajar siswa, berupa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang mengacu pada kurikulum pendidikan. Demikian halnya pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap aspek tersebut yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Pendidikan dasar bertujuan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah. Hal tersebut dijelaskan dalam UU NO. 20 tahun 2003 pasal 3, Depdiknas (Kompri, 2016: 19). Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan dasar yang diselenggarakan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan memberi bekal kemampuan dasar Baca-Tulis pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai tingkat perkembangannya serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Komponen-komponen pendidikan dasar merupakan satu kesatuan yang menentukan keberhasilan Pendidikan Sekolah Dasar (SD), salah satu komponen yang dimaksud adalah bidang pengajaran diantaranya Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah seharusnya dapat lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga guru harus kreatif dalam penerapan model pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa sehingga siswa 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, siswa dari awal hingga akhir pembelajaran. Siswa hanya mendengar dan mencatat materi pelajaran sehingga keterlibatannya sangat rendah. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar, bahkan dapat membuat siswa bosan atau jenuh mengikuti pelajaran. Padahal seharusnya siswa aktif agar lebih menguasai materi pelajaran yang ditunjukkan dengan motivasi tinggi dalam belajar. Demikian halnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa seharusnya menunjukkan keaktifan mengikuti pelajaran agar lebih menguasai materi pelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Pengenalan kata adalah salah satu dasar bagi pembinaan keterampilan membaca permulaan. Dapatlah dikatakan bahwa, pengenalan kata ini merupakan keterampilan prasarat untuk dapat membaca secara lancar dan teliti. Selanjutnya, kelancaran dan ketelitian ini merupakan dasar bagi proses pemahaman bacaan. Oleh karena itu, “pengajaran membaca permulaan perlu sekali menekankan pembelajaran keterampilan pemahaman dalam konteks wacana”, Samuel (Syafi’ie, 1999:13). Konsep pengenalan kata dalam membaca permulaan meliputi sejumlah keterampilan antara lain: keterampilan menghubungkan simbol-simbol tulisan dengan bunyi (*decoding*), keterampilan menggunakan kata yang termaksud kata-kata *sight words* yaitu kata-kata yang tinggi frekwensi pemakaiannya yang sudah dikuasai anak. Syafi’ie, (1999: 15) menyatakan bahwa “pembelajaran membaca di kelas satu dan kelas dua (kelas rendah) merupakan pembelajaran membaca tahap awal, yang diperoleh siswa di kelas rendah akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya”.

Namun untuk mencapai keberhasilan dalam penanaman materi Bahasa Indonesia bukanlah hal yang mudah karena banyak permasalahan yang harus dihadapi guru saat menyajikan materi Bahasa Indonesia. Salah satunya adalah apabila diperhatikan dengan seksama, hasil belajar siswa di sekolah sangat bervariasi, terutama dalam pemahaman saat membaca.

Masalah yang dihadapi guru dan siswa 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 siswa merasa

jenuh dan bosan setiap kali belajar Bahasa Indonesia, siswa hanya terpaksa pada latihan yang disediakan oleh guru, akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam membaca.

Memantau perkembangan dan hambatan selama proses dan hasil belajar membaca para siswa khususnya membaca permulaan di kelas rendah maka dapat digunakan metode permainan. Frebel (Djuanda, 2006: 86) seorang pendidik dari Jerman ia percaya bahwa “salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui metode permainan”. Sedangkan Pestalozzi (Djuanda, 2006: 87) mengatakan bahwa “bermain mempunyai nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga”. Hal ini sejalan dengan pendapat Bannet (Djuanda,2006:87) “bahwa para siswa mengungkapkan perilaku yang mencerminkan kebutuhan batin mereka serta proses intelektual yang mendalam”.

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

Dengan bermain guru mendapatkan gambaran yang lengkap tentang keseluruhan diri siswa, misalnya seorang guru menyatakan bahwa perilaku para siswa pada waktu bermain dapat mengungkapkan sifat-sifat siswa tersebut yang berlangsung di rumahnya. Contoh lain guru melukiskan seorang anak yang

biasanya pendiam dan pasif, ternyata dia menjadi lebih aktif ketika terlibat permainan. Siswa lebih berperilaku alamiah pada waktu bermain. Hal ini membuat guru dapat lebih mudah menilai kemampuan siswa yang sesungguhnya dengan yang lebih akurat di dalam bermain dari pada dalam situasi formal.

Berdasarkan pernyataan di atas penulis menarik kesimpulan bahwa metode bermain merupakan salah satu metode yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan karena siswa kelas I SD masih dalam tahap pengenalan benda-benda kongkret yang pembelajarannya dikemas dalam bentuk permainan. Sehubungan dengan masalah di atas, peneliti mengajukan judul penelitian untuk mengetahui ***“Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka terdapat rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah penggunaan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar dalam pembelajaran membaca permulaan Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan metode permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penggunaan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar dalam pembelajaran membaca permulaan Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa
2. Pengaruh penggunaan metode permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Adapun manfaat secara teoretis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Sebagai landasan untuk mengembangkan pembelajaran yang mempengaruhi aktivitas, minat, partisipasi, dan hasil belajar membaca siswa dalam bidang studi Bahasa Indonesia.
 - b. Memberikan bahan informasi baru bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang studi Bahasa Indonesia dengan mengembangkan metode *permainan tebak kata*.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa khususnya kelas I, melalui metode *permainan tebak kata* diharapkan dapat mendorong siswa sebagai subjek atau pelaku (bukan obyek) dalam hal mencari, memahami, dan menemukan jawaban atau informasi dari masalah-masalah pembelajaran khususnya bidang studi Bahasa Indonesia yang dihadapkan kepadanya.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar membaca dapat ditempuh dengan metode *permainan tebak kata*.
- c. Bagi pihak pengambil kebijakan di sekolah, khususnya SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa dapat dijadikan bahan kajian dalam mengambil kebijakan untuk mendorong para guru lebih inovatif, kreatif dan profesional dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang kreatif di kelas dengan menerapkan metode *permainan tebak kata*.
- d. Manfaat bagi Peneliti
Bagi Peneliti, metode permainan tebak kata yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian yang relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Aulina (2012) yang berjudul: *Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Permainan yang dimaksud adalah permainan *scrabble* dan permainan kartu gambar sedangkan penguasaan kosa kata terdiri dari penguasaan kosakata tinggi dan penguasaan kosakata rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabbel* dan anak yang diberikan perlakuan kartu gambar, (2) terdapat pengaruh interaksi antara permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan, (3) anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan *scrabbel* memiliki kemampuan membaca permulaan lebih tinggi daripada anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar, (4) anak dengan penguasaan koasakata rendah yang diberikan perlakuan permainan kartu

gambar memiliki kemampuan membaca permulaan relatif sama dengan anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble*.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Sundari (2014) yang berjudul: *Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013-2014*.

Perkembangan membaca sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Metode permainan pola suku kata dan kartu kata bergambar berperan sebagai media untuk mengenalkan keaksaraan. Metode dan media yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran membaca di TK salah satunya yaitu melalui metode permainan dengan media kartu pola suku kata dan kata bergambar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan pola suku kata dan kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca awal siswa kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta melalui metode *matching* sejumlah 16 siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Statistic Non-Parametric*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan: (1) ada pengaruh metode permainan pola suku kata terhadap kemampuan membaca awal dengan nilai $Z = -2.585$ dan nilai $p \text{ value } (0.010 < 0.05)$ siswa B6 TK Negeri 2 Yogyakarta; (2) ada pengaruh permainan kartu kata bergambar

terhadap kemampuan membaca dengan nilai $Z = -2.395$ dan nilai P value ($0.011 < 0.05$) siswa B6 TK Negeri 2 Yogyakarta; dan (3) metode permainan dengan kartu kata bergambar lebih berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal dengan nilai *mean rank* yang lebih tinggi yaitu 11.81 dibandingkan dengan metode permainan pola suku kata dengan nilai rerata sebesar 5.19 dengan nilai p value ($0.004 < 0.05$). Peneliti dapat menyimpulkan bahwa, ada pengaruh metode permainan pola suku kata dan kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca awal kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta.

- c. Penelitian tentang pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan metode bermain sudah banyak dilakukan. Meskipun demikian, penelitian ini masih tetap menarik untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian yang menjadi kajian adalah penelitian Anantha (2013) dengan judul *“Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Meloncat Bulatan Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD”*.

Hasil penelitian ini menemukan bahwa (1) kemampuan membaca permulaan kelompok eksperimen tergolong tinggi dengan rata-rata (M) 18,29. (2) 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 ketiga penelitian tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul *“Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”*

2. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya pun bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kedudukan metode sebagai alat motivasi sebagai strategi pembelajaran, sebagai alat mencapai tujuan. Kurniawan (2014:42) mengatakan bahwa “metode adalah cara atau teknik untuk mencapai tujuan khusus tertentu”.

Menurut Haryanto (Fitriyeni, 2014 : 20), “metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan”. Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.

3. Permainan Tebak Kata

a. Pengertian Permainan

Menurut Ahmadi (Firtiyeni, 2014: 20) permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

b. Pengertian Tebak Kata

Permainan merupakan salah satu cara yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Adapun media yang saya gunakan yaitu salah satu bagian dari metode *cooperative learning* yang dinamakan “Metode Tebak Kata” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dimana bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran.

Permainan tebak kata juga sangat menarik untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran sebuah materi pelajaran. Metode ini berguna untuk kelas yang aktif dalam kelas. Pengertian aktif terdapat dua macam, yaitu:

1. Aktif dalam arti selalu atau suka berbicara meski tidak dalam pembelajaran.
2. Aktif dalam arti siswa mau dan mampu berfikir dan bertanya jika menemukan kesulitan, Fitriyeni (2014:21).

c. Tujuan Penggunaan Permainan Tebak Kata

Permainan merupakan salah satu cara yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Adapun tujuan dari penggunaan permainan tebak kata menurut Nisak (Fitriyeni, 2014:21) antara lain :

- 1) Melatih para siswa gara lebih tenang.
- 2) Membuat para siswa supaya lebih dewasa.
- 3) Melatih siswa agar lebih bertanggung jawab.
- 4) Menjadikan siswa lebih berani dalam membuat pertanyaan.

d. Kelebihan dan Kelemahan Permainan Tebak Kata

a. Kelebihan Tebak Kata

- 1) Anak akan memiliki kekayaan bahasa.
 - 2) Sangat menarik sehingga setiap siswa ingin mencobanya.
 - 3) Siswa menjadi tertarik untuk belajar.
 - 4) Memudahkan dalam menanam konsep pelajaran dalam ingatan siswa.
 - 5) Pembelajaran berlangsung menyenangkan.
 - 6) Siswa diarahkan untuk aktif.
- b. Kelemahan Tebak Kata
- 1) Memerlukan waktu yang lama sehingga materi sulit tersampaikan.
 - 2) Bila siswa tidak menjawab dengan benar, maka tidak semua siswa dapat maju karena waktu terbatas.

4. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses dari tidak tahu menjadi tahu. Proses belajar seringkali disebut juga dengan pembelajaran. Dalam pembelajaran terjadi proses belajar dan mengajar dimana dua konsep tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Menurut Azhar (Fitriyeni,2014:8) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Menurut Slamento (Fitriyeni,2014:8) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Sardiman (Fitriyeni,2014:8) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh para ahli tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan yaitu :

- a. Belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang.
- b. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari latihan dan pengalaman yang berulang-ulang.
- c. Perubahan tersebut berupa perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
- d. Terjadi pada diri seseorang dan sepanjang hidupnya.

5. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku dari yang tidak bisa menjadi bisa, peserta didik dikatakan sudah belajar apabila terjadi perubahan-perubahan tingkah laku sesuai dengan yang ingin dicapai, dengan demikian dapat diartikan bahwa perubahan-perubahan tingkah laku pada peserta didik tersebut merupakan hasil belajar yang dijalani peserta didik selama proses belajar-mengajar berlangsung.

Banyak ahli yang mengemukakan pendapat tentang hasil belajar, Mukhtar dan Yamin (Fitriyeni,2014:9) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan bagian terakhir dari berbagai hal penting perubahan dalam proses belajar. Setelah menguji peserta didik, pendidik perlu mengenali sasaran pengajaran yang ingin dicapai. Kemudian pendidik memiliki tata cara untuk mencapai sasaran tersebut, akhirnya pendidik mengembangkan alat uji dan bahan untuk mengukur seberapa

jauh peserta didik telah menguasai pengetahuan yang dipelajari. Dapat memperagakan keterampilan, dan menunjukkan perubahan dalam sikapnya sebagaimana yang diharapkan.

Menurut Patmonodewo (Fitriyeni,2014:9) mengemukakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya, dan hasil peserta didik pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku. Lebih lanjut Sudijono (Fitriyeni,2014:10) mengemukakan bahwa keberhasilan belajar dapat dilakukan terlaksana dengan baik, apabila pelaksanaannya senantiasa pada tiga prinsip dasar berikut ini :

1. Prinsip keseluruhan bahwa hasil belajar dapat dikatakan terlaksana dengan baik apabila evaluasi dilakukan secara teratur, bulat, utuh, dan menyeluruh;
2. Prinsip berkesinambungan bahwa hasil belajar yang baik adalah evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan secara teratur dan dan sambung menyambung dari waktu ke waktu;
3. Prinsip objektivitas bahwa hasil belajar dapat dinyatakan sebagai evaluasi yang baik apabila dapat terlepas dari faktor-faktor yang subjektif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bagian terakhir dari berbagai hal penting dalam pelaksanaannya senantiasa berpegang pada tiga tahap prinsip yaitu keseluruhan, kesinambungan, dan objektivitas. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, dimana hasil belajar ini dapat dinilai dari beberapa teknik atau prosedur penilaian serta hasil belajar merupakan prestasi akademik yang harus dicapai siswa dalam bentuk nilai.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Agar dapat memenuhi hasil belajar optimal dalam proses pembelajaran, maka sebagai pendidik dituntut untuk memperhatikan fakto-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Sudjana (Firtriyeni,2014:11) adalah :

- a. Faktor pada peserta didik, faktor yang datang dari diri peserta didik terutama kemampuan yang dimiliki. Faktor kemampuan besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Di samping faktor faktor kemampuan yang dimiliki ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar.
- b. Faktor lingkungan pesesrta didik merupakan faktor yang datang dari luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang ingin dicapai. Salah satu faktor dominan yang mempengaruhi hasil belajar di sekolah,ialah kualitas pengajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam diri siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa tersebut, selain kemampuan yang dimiliki siswa ada juga faktor lain yang meliputi motivasi belajar, minat dan perhatian, dan kebiasaan belajar. Selanjutnya faktor dari lingkungan yaitu faktor yang datang dari luar diri, misalnya kualitas pengajaran di sekolah. Kedua faktor tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa oleh karena itu faktor-faktor tersebut juga perlu diperhatikan.

7. Hakikat Media Sosial

Media sosial adalah sebagai salah satu media komunikasi, media sosial tidak hanya dimanfaatkan untuk berbagi informasi dan inspirasi, tapi juga ekspresi diri (*self expression*), "pencitraan diri" (*personal branding*), dan ajang "curhat" bahkan keluh-kesah dan sumpah-serapah. Status terbaik di media sosial adalah update status yang informatif dan inspiratif.

Kesenangan anak-anak bermain dalam media sosial di antaranya dengan menggunakan internet yaitu aplikasi google dimana dengan google anak-anak mampu menemukan beberapa hal yang mereka tidak ketahui media sosial ini juga dapat dipakai sebagai kesempatan untuk belajar hal-hal yang kongkret, sehingga daya cipta imajinasi dan kreativitas anak berkembang. Bermain merupakan aktivitas kongkret 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.

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 spritual 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 dengan media sosial dalam kaitannya dengan pendidikan ialah sebagai wahana pembelajaran dalam bentuk

pengunjukan ataupun 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

Vigosky dan Piaget (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 siswa. Waktu siswa berinteraksi dengan siswa lainnya mereka mengkomunikasikan makna dan mengembangkan bahasa cerita.

b. Pengembangan Sosial

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

Bermain adalah cara utama untuk mengembangkan fisik, Mayarina (Djuanda, 2006: 72). 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

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

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

Upaya dalam meningkatkan minat baca siswa dengan mengguankan media sosial ada beberapa permainan yang dapat di ajarkan berhubungan dengan membaca. Di antaranya :

1. Permainan baca lakukan

Permainan ini dilakukan berpasangan, seorang anak harus membaca suruhan tertulis yang dibuat guru, pasanganya harus melakukan apa yang diperintahkan dalam bacaan. Misalnya saya harus menunduk. Saya memegang lutut kiri. Saya menari sambil memegang kepala. Guru memperhatikan berapa perintah yang dilaksanakan dengan benar dan apakah pembaca membaca perintah dengan benar. Permainan ini dilakukan bergantian.

2. Permainan meloncat bulatan kata.

Buatlah bulatan-bulatan dari kertas karton, kira-kira sebesar piring. Tulislah nama-nama susunan keluarga. Misalnya: Ayah, ibu, kakak, adik. Pasanglah bulatan kata itu dilantai. Bentuklah siswa menjadi beberapa kelompok. Suruhlah siswa setiap kelompok meloncati bulatan kata yang diucapkan kelompok lain atau guru. Misalnya loncat ke kakak, loncat ke ibu, loncat ke adik. Dengan demikian, setiap anak membaca bulatan untuk diinjak. Lebih meningkat lagi, bulatan kata bisa dalam bentuk yang lebih sulit, misalnya kata yang bila digabung bisa menjadi kalimat. Kata pada bulatan disebar di lantai dan memungkinkan dapat menyusun beberapa kalimat bila diloncati dengan benar. Misalnya: Ibu

pergi ke pasar. Ibu membawa buku. Jadi, siswa harus loncat ke ibu pergi ke dan pasar. Loncat ke ibu, membawa, buku.

3. Permainan suku kata

Permainan ini dilakukan secara berkelompok, masing-masing kelompok terdiri atas lima orang siswa. Setiap anggota ada yang ditugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun kata kalimat dengan satu kata untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya. Setiap anggota kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap suku kata yang digabungkan menjadi kata yang bermakna dengan cara melompat-lompat sebela kaki dengan suara nyaring.

4. Permainan membaca berantai.

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

5. Permainan kata dari wacana

Permainan ini dimainkan secara berkelompok. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapat foto kopi wacana yang harus dibaca. Setiap kelompok harus mengajukan satu kata (hasil diskusi) yang harus dikatakan kepada kelompok lain. Kelompok yang diberi kata harus memberikan kata-kata lain yang berhubungan dengan kata yang diucapkan kelompok yang memberi kata. Misalnya, dari wacana “Musim Hujan”, kelompok mengambil kata

hujan. Contohnya ada kelompok yang mengatakan *banjir, dingin, basah*, dan seterusnya, kelompok yang paling banyak menermukakan kata yang berkaitan dengan kata yang diberikan kelompok penanya, itulah pemenangnya.

8. Langkah-langkah Membaca Permulaan Dengan Metode Bermain Tebak Kata.

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

1. Persiapan.
 - a) Mengidentifikasi atau menetapkan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam metode bermain. Dalam permainan ada beberapa aspek yang akan dinilai. Misalnya partisipasi siswa dalam mengikuti permainan.
 - b) Menjelaskan kepada siswa tentang pelaksanaan permainan atau keseluruhan tujuan pembelajaran. Dalam tahap persiapan guru harus menjelaskan proses yang harus ditempuh siswa yaitu guru menginformasikan berapa lama kegiatan permainan yang akan dilakukan.
2. Pembukaan.

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

3. Tahap pelaksanaan.

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

4. Penutup.

Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu. Pada akhir pembelajaran siswa mengerjakan soal evaluasi dalam bentuk esai tes.

9. Hakikat Keterampilan Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan (Dalman, 2013:5). Hal ini berarti membaca merupakan proses berfikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja,

tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

Farr (Dalman,2013:5), "*reading is the heart of education*" yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Dalam hal ini, orang sering membaca, pendidikannya akan maju dan ia akan memiliki wawasan yang luas. Tentu saja hasil membacanya itu akan menjadi skemata baginya. Skemata ini adalah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki seseorang. Jadi, semakin sering seseorang membaca, maka semakin besarlah peluang mendapatkan skemata dan berarti semakin maju pulalah pendidikannya. Hal inilah yang melatarbelakangi banyak orang yang mengatakan bahwa membaca sama dengan membuka jendela.

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, Safi`ie (Rahim, 2007:2). Pemahaman guru tentang pembelajaran membaca permulaan di SD diperlukan kemampuan guru memahami konsep dasar membaca permulaan, diantaranya

hakekat membaca dan kesiapan siswa membaca seperti (1) perolehan keterampilan (2) kegiatan visual (3) memahami/mengerti (4) proses berfikir (5) mengolah informasi (6) proses menghubungkan tulisan dengan bunyi (7) kemampuan mengantisipasi makna. Ketujuh hal tersebut diuraikan sebagai berikut:

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

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

6. Membaca pada hakekatnya adalah proses menghubungkan tulisan dengan bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan.
7. Membaca pada hakekatnya adalah kemampuan mengantisipasi makna yang terdapat 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 hakekat membaca tersebut dapat dikemukakan bahwa pada hakekatnya 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.

Membaca adalah membaca sesuai dengan hakekatnya sebagai proses, pengajaran membaca baik pengajaran membaca permulaan maupun pengajaran membaca lanjut dilaksanakan agar anak menguasai proses membaca, Paul dkk

(Safitri, 1999:17), 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, 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 ke pusat syaraf dalam otak. Proses menginterpretasikan atau pemahaman kata-kata dan kalimat di dalam otak itu berkaitan dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki 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 efektif 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. Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada mengenal simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ketahap membaca permulaan.

Menurut Budiasih dan Zuchdi (1996: 50), membaca permulaan harus dilakukan secara bertahap, yaitu tahap pramembaca dan membaca. Pada tahap pramembaca anak akan diajarkan sebagai berikut:

- a. Sikap yang baik pada waktu membaca, seperti sikap duduk yang benar.
- b. Cara anak meletakkan buku di meja
- c. Cara anak memegang buku

- d. Cara anak dalam membuka dan membalik-balik buku
- e. Cara anak melihat dan memperhatikan tulisan.

Pada tahap membaca permulaan, dititik beratkan pada kesesuaian antara tulisan dan bunyi yang ada, kelancaran dan kejelasan suara, pemahaman isi atau makna. Persiapan membaca didukung dengan pengalaman keaksaraan seperti membaca buku atau sering menggunakan tulisan maupun simbol saat pembelajaran. Bahan-bahan untuk membaca permulaan harus sesuai dengan bahasa dan pengalaman anak.

Contoh :

Huruf /a/ dibaca /a/

/b/ dibaca /be/

/c/ dibaca /ce/

Suku kata /ba/ dibaca /ba/ bukan /bea/

/bu/ dibaca /bu/ bukan /beu/

Kata /baju/ dibaca /baju/ bukan /beaju/

/batu/ dibaca /batu/ bukan /beatu/

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan membaca permulaan adalah kecakapan atau kesanggupan anak untuk mengenal simbol-simbol dan tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf, huruf-huruf tersebut adalah huruf konsonan (b, d, k, l, m, p, s) dan huruf vokal (a, e, i, o, u) sebagai pondasi untuk melanjutkan ke tahap membaca lanjutan.

c. Metode Membaca Permulaan

Khadijah (Budiasih dan Zuhdi,2001:61-66) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran membaca permulaan, ada beberapa metode yang dapat digunakan antara lain seperti hal-hal berikut.

1. Metode abjad dan metode bunyi

Kedua model tersebut sering menggunakan kata lepas.

- a. Metode abjad adalah metode pengajaran yang memperkenalkan huruf yang harus dilafalkan dengan lafalan menurut bunyi dalam abjad tersebut. Huruf yang telah dilafalkan kemudian dirangkaikan menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat. Pada metode ini pengucapan huruf-huruf sesuai dengan abjad a, b, c, d, dst.

Contoh : ini budi

i-n-i b-u-d-i

i-ni bu-di

ini budi

- b. Metode bunyi adalah metode pembelajaran membaca permulaan dengan menyuarakan huruf konsonan dengan bantuan bunyi vokal. Pada metode ini mengucapkan huruf-huruf sesuai dengan bunyinya a, beh, ceh, deh, dst.

Contoh : ini budi

i-en-i be-u-de-i

i-eni beu-dei

ieni beudei

2. Metode kupas rangkai suku kata dan metode kata lembaga penerapannya menggunakan cara mengurai dan merangkaikan.

a. Metode kupas rangkai suku kata

1. Guru mengenalkan huruf
2. Merangkaikan suku kata menjadi huruf
3. Menggabungkan huruf menjadi suku kata

Misalnya : ma – ta

m – a – t – a

ma – ta

b. Metode kata lembaga
bola

bo – la

b – o – l – a

bo – la

bola

3. Metode global

- a. Mengkaji salah satu kata
- b. Menguraikan huruf menjadi suku kata
- c. Menguraikan suku kata menjadi huruf
- d. Menggabungkan huruf menjadi suku kata
- e. Merangkaiakan kata menjadi suku kata
- f. Merangkaikan kata menjadi kalimat

Misalnya : saya melihat buku

melihat

me – li – hat

m – e – l – i – h – a – t

melihat

saya melihat buku

4. Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik)

Menurut Momo (Zuchdi dan Budiasih: 2001, 63-66) dalam pelaksanaanya, metode ini dibagi dalam dua tahap yaitu :

- 1) tanpa buku, dan
- 2) menggunakan buku.

Pada tahap tanpa buku, pembelajarannya dilaksanakan dengan cara ;

- a. Merekam bahasa anak
- b. Menampilkan gambar sambil bercerita
- c. Membaca gambar
- d. Membaca gambar dengan kartu kalimat
- e. Membaca kalimat struktural
- f. Proses analitik
- g. Proses sintetik

Penelitian ini menggunakan metode global. Depdiknas (2000 : 6) mendefinisikan bahwa metode global adalah cara belajar membaca kalimat secara utuh. Metode ini didasarkan pada pendekatan kalimat dengan cara guru mengajarkan membaca dengan menampilkan kata atau kalimat dibawah gambar atau tidak menggunakan gambar kemudian siswa menguraikan kalimat menjadi

kata, menguraikan kata menjadi suku kata, dan menguraikan suku kata menjadi huruf.

Langkah-langkah penerapan metode global adalah sebagai berikut :

- a) Siswa membaca kata/kalimat dengan bantuan gambar, namun jika siswa sudah lancar tidak perlu menggunakan bantuan gambar. Misalnya : ini budi.
- b) Menguraikan kalimat dengan kata-kata: /ini/ /budi/
- c) Menguraikan kata-kata menjadi suku kata; i-ni-bu-di
- d) Menguraikan suku kata menjadi huruf-huruf: i-n-i-b-u-d-i

d. Tujuan Pembelajaran Membaca Permulaan

Tujuan pembelajaran bagi tingkat pemula adalah sebagai berikut:

- 1) Mengenali lambang-lambang (simbol-simbol bahasa), dengan membaca anak akan langsung melihat lambang-lambang bahasa dan anak semakin memahami perbedaan dari lambang-lambang bahasa.
- 2) Mengenali kata dan kalimat, dengan mengenal lambang-lambang anak juga akan mengenal kata kemudian mengenal kalimat-kalimat.
- 3) Menemukan ide pokok dan kata kunci.
- 4) Menceritakan kembali cerita-cerita pendek.

Tujuan mengajarkan membaca permulaan pada anak adalah:

1. Mengenalkan anak pada huruf – huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi
2. Melatih keterampilan anak dalam mengubah bentuk huruf menjadi bentuk suara.

3. Pengetahuan huruf –huruf dalam abjad dan ketrampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran membaca permulaan bagi anak adalah agar anak mengenali lambang-lambang bahasa kemudian menyuarakannya dengan tujuan untuk memahami isi dari lambang-lambang bahasa tersebut sebagai bekal anak saat belajar membaca tingkat lanjut.

e. Proses Membaca Permulaan Kelas Rendah Sekolah Dasar

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 siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai.

Kemampuan membaca sangat diperlukan untuk setiap orang yang ingin memperluas pengetahuan dan pengalaman, mempertinggi daya pikir, mempertajam penalaran untuk mencapai kemajuan dan peningkatan diri, (Syafi'ie, 1999). Guna membekali kemampuan dasar siswa, maka guru haruslah berusaha sungguh-sungguh agar dapat memberikan dasar kemampuan membaca yang memadai kepada siswa. 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 siswa pada topik pelajaran yang akan dipelajari siswa. Rahim (2007: 99) mengemukakan bahwa pengajaran membaca dilandasi oleh pandangan teori skemata. Berdasarkan pandangan teori skemata, membaca adalah proses pementukan makna terhadap teks. Sehubungan dengan teori membaca ini, guru yang efektif seharusnya mampu mengarahkan siswa 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 siswa melakukan kegiatan membaca. Dalam kegiatan prabaca, guru mengarahkan perhatian pada pengaktifan skemata siswa yang berhubungan dengan topik bacaan. Pengaktifan skemata siswa bisa dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan peninjauan awal, pedoman antisipasi, pemetaan makna, menulis sebelum membaca dan drama kreatif, Rahim (2007: 99).

Skemata ialah latar belakang pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki siswa 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 siswa 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.

Rahim (2007: 100) mengemukakan beberapa teknik yang bisa dilakukan guru untuk mengaktifkan skemata siswa 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 siswa memprediksi kelanjutan cerita.
- 2) Kegiatan memprediksi untuk menceritakan minat siswa pada bacaan dengan menggunakan teknik prediksi kegiatan prabaca yang dilakukan ialah membaca nyaring beberapa halaman dari sebuah buku. Jika tebalnya 100 halaman suruh siswa mengambil tiga halaman antara halaman 1–100 baca tiga halaman tersebut dengan nyaring, kemudian suruh siswa memprediksi isi

cerita. Kegiatan ini membangkitkan rasa ingin tahu dan minat siswa kepada buku tersebut.

- 3) Kegiatan lain yang tercakup dalam kegiatan prabaca ialah menggunakan berbagai stimulus untuk mempertahankan perhatian siswa 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 siswa. 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 bisa meningkatkan pemahaman. Sebelum membaca siswa diberikan bagian-bagian cerita untuk membangun latar belakang pengetahuan tentang cerita, meningkatkan belajar terutama kesan siswa 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 di benar atau tidak sesuai dengan cerita yang dibacanya. Sebelum membaca cerita, siswa menanggapi sesuai dengan pengalaman mereka sendiri. nilai petunjuk bisa dikembangkan kedalam bagian pasca baca dengan

mengulang proses sesudah membaca, mempertimbangkan masukan dari sesudah membaca, yang menghasilkan suatu kombinasi petunjuk antisipasi atau reaksi.

Di samping itu, untuk membangkitkan skemata siswa guru juga bisa menugaskan siswa menulis tentang pengalaman pribadi yang relevan sebelum mereka membaca teks bacaan yang telah ditentukan guru, yang akan menghasilkan tingkah laku siswa 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 siswa, Rahim (2007 : 102) mengemukakan bahwa penggunaan tehnik metakognitif secara efektif mempunyai pengaruh positif pada pemahaman. Strategi belajar secara metakognitif akan meningkatkan keterampilan belajar siswa.

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 siswa membaca suatu cerita atau bab, suruh satu kelompok siswa berlatih membaca bagian bacaan. Tugas siswa mengambil bagian dari karakter yang berbeda di dalam adegan dan salah seorang menjadi narator. Siswa yang lain disuruh mengikuti bersama-sama. Kegiatan ini membantu siswa memahami dialog dan penggunaan tanda-tanda kutipan.

3. Tahap pasca baca

Kegiatan pasca baca digunakan untuk membantu siswa memadukan informasi baru yang dibacanya ke dalam skemata yang telah dimilikinya sehingga diperoleh tingkat pemahaman yang lebih tinggi, Rahim (2007: 105). Strategi yang dapat digunakan pada tahap pasca baca adalah belajar mengembangkan bahan bacaan pengajaran, memberikan pertanyaan, menceritakan kembali dan presentasi visual.

Kegiatan pasca baca, anak-anak diberikan kesempatan mengembangkan belajar mereka dengan menyuruh siswa mempertimbangkan apakah siswa tersebut membutuhkan atau menginginkan informasi lebih lanjut tentang topik tersebut dimana mereka bisa menemukan informasi lebih lanjut.

Di samping itu, ada berapa 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 siswa membacakan cerita tentang persahabatan di depan kelas. Siswa kemudian mendiskusikan setting, watak pelaku, dan jalan cerita. Guru bisa juga menyuruh siswa menulis tentang pesan atau moral karakter pelaku, setting cerita dari buku yang dibacarkannya dalam buku catatannya.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca akan berbeda-beda pada setiap anak dan berkembang sesuai dengan stimulus yang diberikan. Akan tetapi ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca pada anak (Rahim, 2005: 16), seperti;

a. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis meliputi kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Menurut beberapa ahli, keterbatasan neurologis seperti cacat otak dan kekurangmatangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan peserta didik tidak berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka.

b. Faktor intelektual

Terdapat hubungan positif antara kecerdasan yang diindikasikan oleh IQ dengan rata-rata peningkatan remedial membaca tetapi tidak semua anak yang mempunyai kemampuan intelegensi tinggi menjadi pembaca yang baik.

c. Faktor lingkungan

Lingkungan yang meliputi latar belakang dan pengalaman siswa mempengaruhi kemampuan membacanya. Siswa tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam membaca jika mereka tumbuh dan berkembang di dalam rumah tangga yang harmonis, rumah yang penuh dengan cinta kasih, memahami anak-anaknya, dan mempersiapkan mereka dengan rasa harga diri yang tinggi.

f. Faktor sosial ekonomi anak

Status sosial ekonomi anak mempengaruhi kemampuan verbal anak. Hal ini dikarenakan jika siswa tinggal dengan keluarga yang berada dalam taraf sosial ekonomi yang tinggi kemampuan verbal mereka juga akan tinggi. Hal ini didukung dengan fasilitas yang diberikan oleh orang tuanya yang berada pada taraf sosial ekonomi tinggi. Lain halnya siswa yang tinggal di keluarga yang sosial ekonomi rendah. Orangtua mereka tidak dapat memenuhi kebutuhan anaknya dan anaknya cenderung kurang percaya diri

g. Faktor psikologis

Faktor psikologis meliputi motivasi, minat, dan kematangan sosial, emosi, serta penyesuaian diri.

B. Kerangka Pikir

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat eksperimental dalam bidang Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan tebak kata untuk mengetahui adakah pengaruh kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Dalam pengaplikasian metode permainan tebak kata mata pelajaran Bahasa Indonesia berfungsi untuk: (a) Memberikan pengetahuan tentang metode permainan tebak kata di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, (b) Mengembangkan kemampuan dalam membaca permulaan dengan menggunakan metode permainan tebak kata.

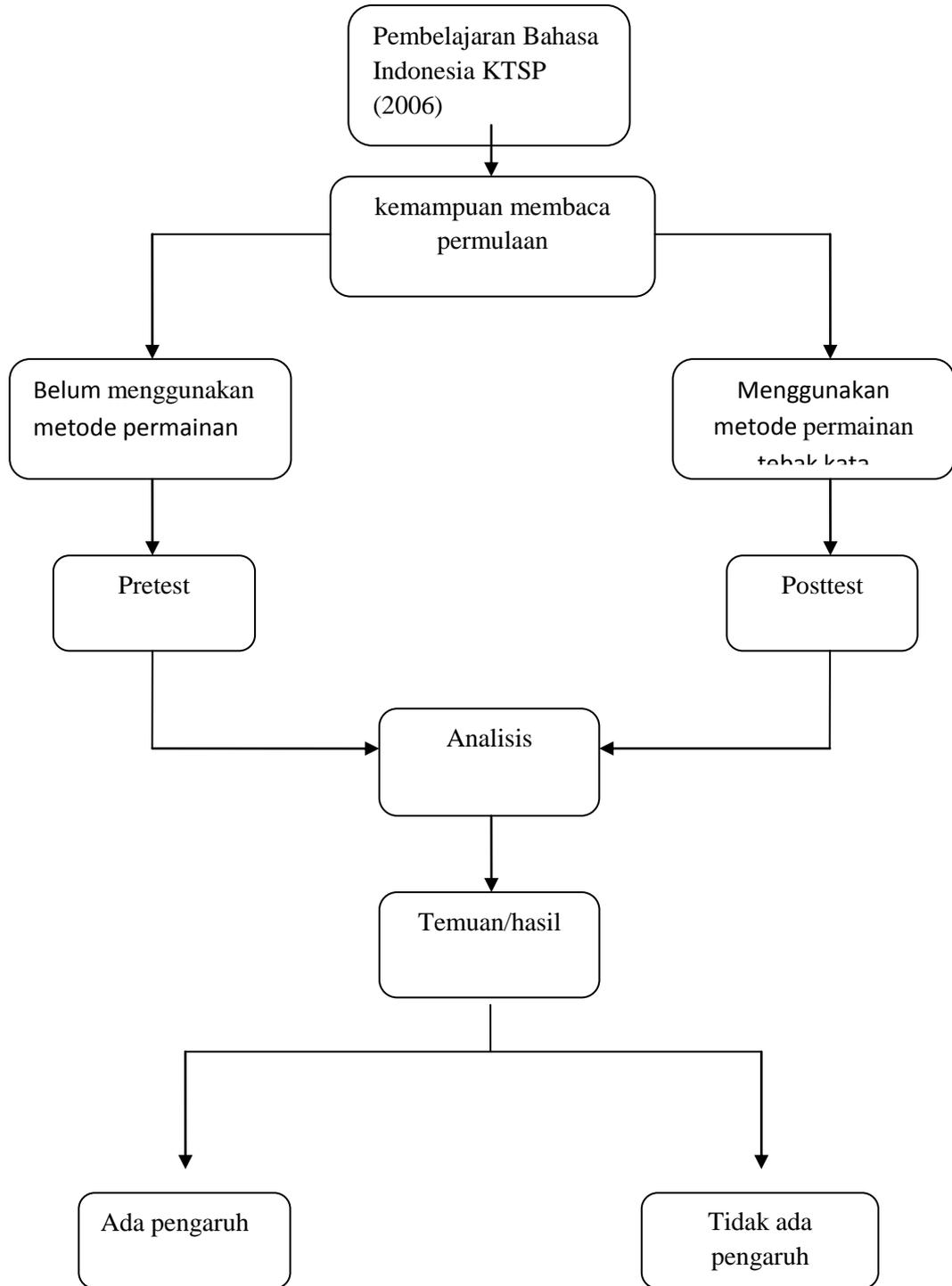
Kegiatan siswa dalam memahami metode permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan menjadi kajian utama dalam penulisan ini, yang pada hakikatnya akan diketahui sejauh mana tingkat keberhasilan kemampuan membaca permulaan dalam penggunaan metode permainan tebak kata di sekolah.

Peneliti membuat skema kerangka pikir kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan metode permainan tebak kata di kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, untuk mempermudah memahami alur penelitian ini.

Maka penulis membuat kerangka pikir yang disesuaikan dengan langkah-langkah strategi dari pembelajaran kemampuan membaca permulaan berdasarkan metode permainan tebak kata. Sehingga dengan hanya melihat dan membaca kerangka pikir ini kita bisa melihat gambaran apa saja yang peneliti lakukan di dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi peneliti yaitu rendahnya

kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan

Somba Opu Kabupaten Gowa:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh secara signifikan penggunaan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar membaca pada siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan metode permainan tebak kata dengan bermain tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode permainan tebak kata dengan bermain tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen. Penelitian pre-eksperimen belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen.

B. Lokasi Penelitian

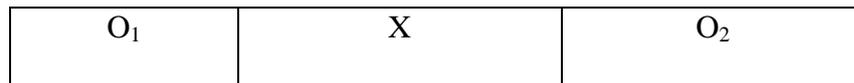
Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Dasar pertimbangan memilih lokasi penelitian di SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, yaitu ingin mengetahui pengaruh metode permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan *pretest* sebelum diberi perlakuan. 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 :

Gambar 3.1 Bagan Model One –Group Pretest-Posttest Design



Sumber: (Sugiyono,2013:110)

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = Pengaruh diklat terhadap prestasi kerja = $O_2 - O_1$ (*metode permainan tebak kata*)

Model pre-eksperimen ini melalui ini melalui tiga langkah yaitu :

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan *metode permainan tebak kata*.
- c) Memberikan *posstest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 62).

Dari pengertian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa populasi merupakan seluruh objek yang kemudian akan diteliti. Sehingga yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Tabel 3.2. Keadaan Populasi

NO	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	10	10	20

2. Sampel

Sampel dapat didefinisikan sebagai himpunan sebagian dari unsur-unsur populasi yang memiliki ciri-ciri sama. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015: 63). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi (Sugiyono, 2007). Alasan mengambil total sampling karena menurut Sugiyono (2007) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan

sampel penelitian semuanya. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 20 orang.

Tabel 3.3 keadaan sampel

NO	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	10	10	20

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:61), pengertian variabel penelitian adalah variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Untuk mengemukakan variabel dan desain penelitian ini maka terlebih dahulu dipaparkan judul untuk mengetahui variabel (X) dan variabel (Y). Adapun judul penelitian ini adalah sebagai berikut : Pengaruh metode permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

1. Variabel bebas (X) : Metode permainan tebak kata (variabel independen).
2. Variabel terikat (Y) : Kemampuan membaca permulaan siswa (variabel dependen).

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk lebih memperjelas pemahaman dan menyamakan persepsi sehingga tidak terjadi perbedaan dalam memahami variabel penelitian yang akan diteliti maka, definisi operasional variabel dan perlakuan pada penelitian ini adalah:

- a. Kemampuan membaca siswa adalah kelancaran, ketepatan dan kesesuaian kata yang ditulis dan dibaca, dengan menerapkan pembelajaran permainan tebak kata.
- b. Permainan tebak kata adalah salah satu permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dimana siswa dikelompokkan secara berpasangan kemudian siswa yang satu diberi kertas kartu berukuran 10 x 10 cm untuk dibaca, sedangkan siswa yang lain diberi kartu berukuran 5 x 2 cm dan berusaha menebak kata tersebut sesuai dari panduan siswa yang memabacakan kartu berukuran 10 x 10 cm.

G. Instrumen Penelitian

Hasil atau data penelitian itu tergantung pada jenis alat atau instrumen pengumpul datanya. Kualitas data selanjutnya menentukan kualitas penelitian itu sendiri. Instrumen pengumpul data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh penelitian dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Berdasarkan definisi tersebut suatu instrumen berfungsi untuk menjaring data-data hasil penelitian. Instrumen juga diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda.

Adapun instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Tes Hasil belajar

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

2. Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tebak kata. 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.

Observasi merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui beberapa aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar meliputi aktifitas siswa dalam bertanya, keberanian menjawab pertanyaan guru, kemampuan mengerjakan soal, antusias mendengarkan penjelasan guru serta rajin ke sekolah.

Instrumen tes yang digunakan berupa teks lembar kartu yang diberikan kepada siswa secara berpasangan dan siswa yang lain menjawab kata yang dimaksud. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui

aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran serta mengukur keterlaksanaan tahapan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), serta teknik observasi. Adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes

- a) Tes awal (pretest)

Tes awal dilakukan sebelum treatment. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya metode permainan tebak kata .

- b) Treatment (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan metode permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia

- c) Tes akhir (posttest)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah posttest untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada palajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan tebak kata.

2. Teknik Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan atau tindakan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam

penelitian ini peneliti menggunakan pedoman observasi agar observasi yang dilakukan terarah, efektif dan terencana.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis teknik analisis data, yaitu:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015: 77). Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan membaca siswa pada setiap kelompok yang telah dipilih.

Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase. (Sugiyono, 2015: 77).

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.

Setelah rata-rata skor telah didapat, maka peneliti mengklasifikasikan hasil tersebut berdasarkan teknik kategorisasi standar yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

Tabel 3.4 Kategorisasi Standar Hasil Belajar

Nilai	Kategori
0 – 59	Sangat rendah
60 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

Sumber : Sudjana (2012:118)

Hasil belajar siswa yang diarahkan pada penerapan hasil belajar secara individual. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai

minimal 70 sesuai dengan KKM (70) yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Sedangkan suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila 75 % dari jumlah siswa yang telah mencapai Standar Ketuntasan Minimal (KKM).

2. Analisis 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*

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan metode permainan tebak kata berpengaruh terhadap hasil belajar membaca permulaan siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti penerapan metode permainan tebak kata berpengaruh terhadap hasil belajar membaca siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

e) Menentukan harga t_{Tabel}

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

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

Membuat kesimpulan apakah permainan tebak kata berpengaruh terhadap hasil belajar membaca siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan efektifitas permainan tebak kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Untuk menunjukkan hal tersebut, digunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan membaca permulaan siswa pada setiap kelompok yang telah dipilih. Sedangkan analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menganalisis selisih antara nilai pretest dan nilai posttest (nilai awal dan nilai akhir).

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Hasil *Pretest* Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Inpres Mangasa I sebelum diterapkan metode permainan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa , maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan membaca permulaan siswa berupa nilai dari kelas 1 SD Inpres Mangasa I data perolehan skor hasil membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Mangasa I dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Kode Siswa	Skor Kemampuan Membaca			Total	Ket.
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
1	001	15	25	45	85	T
2	002	10	10	14	34	TT
3	003	15	25	40	80	T
4	004	12	20	31	63	TT
5	005	10	10	13	33	TT
6	006	10	10	20	40	TT
7	007	12	20	33	65	TT
8	008	12	20	33	65	TT
9	009	15	25	35	75	T
10	010	15	20	35	70	T
11	011	10	10	20	40	TT
12	012	10	10	28	48	TT
13	013	10	20	23	53	TT
14	014	10	18	32	60	TT
15	015	10	20	23	53	TT
16	016	10	10	12	32	TT
17	017	10	18	28	50	TT
18	018	10	18	28	50	TT
19	019	10	10	25	45	TT

20	020	10	10	15	35	TT
----	-----	----	----	----	----	----

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari siswa kelas 1 SD Inpres

Mangasa I dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

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

X	F	F.X
32	1	32
33	1	33
34	1	34
35	1	35
40	2	80
45	1	45
48	1	48
50	2	100
53	2	106
60	1	60
63	1	63
65	2	130
70	1	70
75	1	75
80	1	80
85	1	85
Jumlah	20	1.076

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.076$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 20. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1.076}{20} \\ &= 53,8\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas 1 SD Inpres Mangasa I sebelum penerapan metode permainan yaitu 53,8. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat kemampuan membaca *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 59	12	60	Sangat Rendah
2	60 – 69	4	20	Rendah
3	70 – 79	2	10	Sedang
4	80 – 89	2	10	Tinggi
5	90 – 100	0	0	Sangat tinggi
Jumlah		20	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 60%, rendah 20%, sedang 10%, tinggi 10% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca permulaan siswa sebelum diterapkan metode permainan tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
Nilai 69 ke bawah	Tidak tuntas	16	80
Nilai 70 ke atas	Tuntas	4	20
Jumlah		20	100

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa Kelas 1 SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya $20\% \leq 75\%$.

b. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Inpres Mangasa I setelah diterapkan metode permainan

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 SD Inpres Mangasa I setelah penerapan metode permainan:

Tabel 4.5. Skor Nilai *Post-Test*

No	Kode Siswa	Skor Kemampuan Membaca			Total	Ket.
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
1	001	20	28	47	95	T
2	002	10	18	32	65	TT
3	003	17	28	45	90	T
4	004	15	25	45	85	T
5	005	10	18	30	60	TT
6	006	10	18	32	65	TT
7	007	15	25	40	80	T
8	008	15	28	42	85	T
9	009	17	28	45	90	T
10	010	15	25	35	75	T

11	011	15	25	35	75	T
12	012	15	25	40	80	T
13	013	15	20	38	78	T
14	014	15	25	40	75	T
15	015	15	20	35	70	T
16	016	15	18	30	65	TT
17	017	15	20	35	70	T
18	018	15	25	35	75	T
19	019	15	23	35	73	T
20	020	15	18	35	68	TT

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari siswa kelas 1 SD Inpres

Mangasa I:

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

X	F	F.X
60	1	60
65	3	195
68	1	68
70	2	140
73	1	73
75	4	300
78	1	78
80	2	160

85	2	170
90	2	180
95	1	95
Jumlah	20	1.519

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.519$ dan nilai dari N sendiri adalah 20. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1.519}{20} \\ &= 75,95\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas 1 SD Inpres Mangasa I setelah penerapan metode permainan yaitu 75,95 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Tingkat kemampuan membaca *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 59	-	0	Sangat Rendah
2	60 – 69	5	25	Rendah
3	70 – 79	8	40	Sedang
4	80 – 89	4	20	Tinggi

5	90 – 100	3	15	Sangat tinggi
Jumlah		20	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 15%, tinggi 20%, sedang 40%, rendah 25%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam membaca permulaan setelah diterapkan metode permainan tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
Nilai 69 ke bawah	Tidak tuntas	5	25
Nilai 70 ke atas	Tuntas	15	75
Jumlah		20	100

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa Kelas 1 SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas adalah $75\% \geq 75\%$.

c. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Inpres

Mangasa I selama diterapkan metode permainan

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS SISWA

No.	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		20	20	20		20	100	Aktif
2.	Siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		16	18	18		17,33	86,65	Aktif
3.	Siswa yang aktif mengikuti kegiatan permainan		18	19	19		18,67	93,33	Aktif
4.	Siswa yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.	<i>P</i>	4	2	2	<i>P</i>	2,67	13,33	Tidak Aktif
5.	Siswa yang aktif dalam kegiatan kelompok	<i>R</i>	18	19	19	<i>O</i>	18,67	93,33	Aktif
6.	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	<i>E</i>	14	16	16	<i>S</i>	15,33	76,67	Aktif
7.	Siswa yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca	<i>T</i>	10	17	18	<i>T</i>	15	75	Tidak Aktif
8.	Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan	<i>E</i>	13	15	18	<i>S</i>	15,33	76,67	Aktif
9.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi	<i>T</i>	15	15	16	<i>T</i>	15,33	76,67	Aktif

pembelajaran pada akhir pembelajaran								
Rata-rata							76,85	Aktif

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

- a. Persentase kehadiran siswa sebesar 100%
- b. Persentase siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 86,67%
- c. Persentase siswa yang aktif mengikuti kegiatan permainan 93,33%
- d. Persentase siswa yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 13,33%
- e. Persentase siswa yang aktif dalam kegiatan kelompok 93,33%
- f. Persentase siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 76,67%
- g. Persentase siswa yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca 75%
- h. Persentase siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 76,67%
- i. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 76,67%
- j. Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan yaitu 76,85%

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa,

dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 76,67% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan telah mencapai kriteria aktif.

d. Pengaruh Penerapan Metode Permainan pada Siswa Kelas 1 SD Inpres Mangasa I

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh secara signifikan penggunaan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar membaca pada siswa kelas I SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

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

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	85	95	10	100
2	34	65	31	961
3	80	90	10	100
4	63	85	22	484
5	33	60	27	729
6	40	65	25	625
7	65	80	15	225
8	65	85	20	400
9	75	90	15	225

10	70	75	5	25
11	40	75	35	1.225
12	48	80	32	1024
13	53	78	25	625
14	60	75	15	225
15	53	70	17	289
16	32	65	33	1.089
17	50	70	20	400
18	50	75	25	625
19	45	73	28	784
20	35	68	33	1.089
	1.076	1.519	443	11.249

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{443}{20} \\
 &= 22,15
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 11.249 - \frac{(443)^2}{20}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= 11.249 - \frac{196.249}{20} \\
&= 11.249 - 9812,45 \\
&= 1436,55
\end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

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

$$t = \frac{22,15}{\sqrt{\frac{1436,55}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{22,15}{\sqrt{\frac{1436,55}{380}}}$$

$$t = \frac{22,15}{\sqrt{3,780}}$$

$$t = \frac{22,15}{1,95}$$

$$t = 11,36$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 20 - 1 = 19$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,72$.

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}}=11,36$ dan $t_{\text{Tabel}} = 1,72$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $11,36 > 1,72$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode permainan terhadap kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

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

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar siswa 53,8 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 60%, rendah 20%, sedang 10%, tinggi 10% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%.. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca permulaan siswa sebelum diterapkan metode permainan tebak kata tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 75,95 jadi kemampuan siswa dalam membaca permulaan setelah diterapkan metode permainan mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan metode permainan. Selain itu persentasi kategori hasil belajar Bahasa Indonesia siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 15%, tinggi 20%, sedang 40%, rendah 25%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 11,36 . Dengan frekuensi (dk) sebesar $20 - 1 = 19$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,72$. 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 permainan terhadap kemampuan membaca permulaan.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode permainan terhadap kemampuan membaca permulaan sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siswa yang melakukan kegiatan lain sebanyak 2 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat permainan berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya metode permainan siswa mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan siswa yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca. Siswa 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 siswa tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan

tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Serta penelitian yang dilakukan oleh Anantha (2013) dengan judul *“Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Meloncat Bulatan Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD”*. Hasil penelitian ini menemukan bahwa (1) kemampuan membaca permulaan kelompok eksperimen tergolong tinggi dengan rata-rata (M) 18,29. (2) 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.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode permainan terhadap kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan metode permainan pada siswa kelas 1 SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Mangasa I sebelum penerapan metode permainan tebak kata dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah 60%, rendah 20%, sedang 10%, tinggi 10% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. Dan berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum penggunaan metode permainan tebak kata berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Mangasa I dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 15%, tinggi 20%, sedang 40%, rendah 25%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%.
2. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan setelah diperoleh $t_{Hitung} = 11,36$ dan $t_{Tabel} = 1,72$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $11,36 > 1,72$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan metode permainan yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Mangasa I, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres Mangasa I, disarankan menggunakan metode permainan untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan metode permainan ini dengan menggunakannya 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

- Anantha, Dewi. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Meloncat Bulatan Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD*. Mimbar PGSD Undiksha, 1(1).
- Aulina, Nisak. 2012. *Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. Pedagogia, 1(2): 131-143.
- 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*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta : Depdiknas
- Fitriyeni Rissa. 2014. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Metode Permainan Tebak Kata pada Peserta Didik Kelas III SDN-6 Panarung Palangkaraya Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi tidak diterbitkan. Palangkaraya : Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
- Kompri. 2016. *Manajemen Pendidikan Komponen-Komponen Elementer Kemajuan Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Kurniawan Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta
- Notoadmodjo, S. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahim Farida. 2007. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Safi'ie Imam. 1999. *Pengajaran Membaca Di Kelas-Kelas Awal Di Sekolah Dasar* . Malang: Depdiknas

- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2014. *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2015. *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sundari, Erna. 2014. *Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta*. Yogyakarta. 1(1): 1-2.
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1.1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD INPRES MANGASA 1

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

- 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

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 : Permainan

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	5	klasikal					

	belajar membaca dengan menerapkan metode bermain							
	3. Guru mempersiapkan permainan suku kata dan menjelaskan aturan permainan kepada siswa dihubungkan dengan kegiatan membaca.	5	klasikal					
	4. 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 huruf, dengan kartu huruf untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.	10	klasikal					
	5. Dengan bimbingan guru, setiap kelompok	15	klasikal					

	melakukan permainan sambil membaca tiap huruf yang digabungkan menjadi kata yang bermakna dengan cara melompat sebelah kaki sambil membaca dengan suara nyaring.							
	6. Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu.	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
- Gambar, Kartu huruf dan kartu kata

Mangasa, Mei 2018

Peneliti

Devi Kiranawati
NIM.10540914114

Mengetahui

Kepala Sekolah

Johoriah., S.Pd
NIP. 19621021 198306 2 001

Guru Kelas I

Hj.Kamsinah., S.Pd
NIP: 19600404 198203 2 009

LAMPIRAN 1.2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD INPRES MANGASA 1

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. M

o

del dan Metode Pembelajaran

✓ Model Pembelajaran : Pembelajaran Langsung

✓ Metode Pembelajaran : Permainan

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	15	klasikal					

	menjadi kata yang bermakna dengan cara melompat sebelah kaki sambil membaca dengan suara nyaring.							
	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

- Gambar, Kartu huruf dan kartu kata

Mangasa, Juni 2018

Peneliti

Devi Kiranawati
NIM.10540914114

Mengetahui

Kepala Sekolah

Johoriah., S.Pd
NIP. 19621021 198306 2 001

Guru Kelas I

Hj.Kamsinah., S.Pd
NIP: 19600404 198203 2 009

LAMPIRAN 1.3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD INPRES MANGASA 1

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 : Permainan

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	5	klasikal					

	menjelaskan aturan permainan kepada siswa dihubungkan dengan kegiatan membaca.							
	16. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari beberapa orang siswa, setiap anggota ada yang ditugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun kata, kalimat dengan kartu kata untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.	10	Klasikal					
	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

- Gambar, Kartu huruf dan kartu kata

Mangasa, Juni 2018

Peneliti

Devi Kiranawati
NIM.10540914114

Mengetahui

Kepala Sekolah

Johoriah., S.Pd
NIP. 19621021 198306 2 001

Guru Kelas I

Hj.Kamsinah., S.Pd
NIP: 19600404 198203 2 009

Lampiran 2.1

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN

KELAS I SD INPRES MANGASA 1

KEC. SOMBA OPU KAB. GOWA

TAHUN PELAJARAN 2017/2018

No	Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Materi
	Senin, 28 Mei 2018	2 × 35 Menit	Observasi
1.	Rabu, 30 Mei 2018	2 × 35 Menit	Pretest
2.	Kamis, 31 Mei 2018	2 × 35 Menit	Mengajar dengan menggunakan metode permainan tebak kata
3.	Sabtu, 02 Juni 2018	2 × 35 Menit	Mengajar dengan menggunakan metode permainan tebak kata
4.	Senin, 04 Juni 2018	2 × 35 Menit	Mengajar dengan menggunakan metode permainan tebak kata
5.	Selasa, 05 Juni 2018	2 x 35 Menit	Posttest

Gowa, Juni 2018

Guru Kelas

Hj.Kamsinah., S.Pd

NIP: 19600404 198203 2 009

Lampiran 3.1

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

1. NAMA MAHASISWA	: DEVI KIRANAWATI
2. NIM	: 10540 9141 14
3. NAMA SEKOLAH	: SD INPRES MANGASA I
4. KELAS	: I (SATU)
5. WAKTU	: 1 X PERTEMUAN
6. TANGGAL	: 28 Mei 2018

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR
I	PRA PEMBELAJARAN	
1.	Siswa menempati tempat duduknya masing-masing	1 2 3 4
2.	Kesiapan menerima pembelajaran.	1 2 3 4
II	KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN	
1.	Mampu menjelaskan kembali isi materi terdahulu.	1 2 3 4
2.	Mendengarkan secara seksama ketika dijelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.	1 2 3 4
III	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN	
A.	Penjelasan Materi Pelajaran	
1.	Memperhatikan dengan serius ketika dijelaskan materi pelajaran.	1 2 3 4
2.	Aktif bertanya saat proses penjelasan materi.	1 2 3 4
3.	Adanya interaksi positif diantara siswa.	1 2 3 4
4.	Siswa memiliki pemahaman yang sama tentang materi yang dijelaskan.	1 2 3 4
B.	Pendekatan/Strategi Pembelajaran	
1.	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.	1 2 3 4
2.	Siswa memberikan pendapatnya ketika diberikan kesempatan.	1 2 3 4
3.	Aktif mencatat berbagai penjelasan yang diberikan.	1 2 3 4
4.	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.	1 2 3 4
5.	Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran santai dan tidak penuh tekanan.	1 2 3 4
C.	Penutup	

1.	Siswa secara aktif memberi rangkuman.	1	2	3	4
2.	Siswa membuat rangkuman hasil pembelajaran secara umum.	1	2	3	4
$X = \frac{\text{Total Perolehan Nilai}}{\text{Total Nilai (92)}} \times 100\% =$					

Keterangan:

1. Skor 1 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh kurang dari 10% seluruh siswa;
2. Skor 2 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh kurang dari 11% dan tidak lebih dari 40% seluruh siswa;
3. Skor 3 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh tidak kurang dari 41% dan tidak lebih dari 70% seluruh siswa.
4. Skor 4 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh kurang dari 71% dan sampai 100% seluruh siswa.

Mangasa, Mei 2018

OBSERVER

Hj. KAMSINAH, S.Pd

NIP: 19600404 198203 2 009

Lampiran 3.2

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

1. NAMA MAHASISWA	: DEVI KIRANAWATI
2. NIM	: 10540 9141 14
3. NAMA SEKOLAH	: SD INPRES MANGASA I
4. KELAS	: I (SATU)
5. WAKTU	: 1 X PERTEMUAN
6. TANGGAL	: 30 Mei 2018

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR
I	PRA PEMBELAJARAN	
1.	Siswa menempati tempat duduknya masing-masing	1 2 3 4
2.	Kesiapan menerima pembelajaran.	1 2 3 4
II	KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN	
1.	Mampu menjelaskan kembali isi materi terdahulu.	1 2 3 4
2.	Mendengarkan secara seksama ketika dijelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.	1 2 3 4
III	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN	
A.	Penjelasan Materi Pelajaran	
1.	Memperhatikan dengan serius ketika dijelaskan materi pelajaran.	1 2 3 4
2.	Aktif bertanya saat proses penjelasan materi.	1 2 3 4
3.	Adanya interaksi positif diantara siswa.	1 2 3 4
4.	Siswa memiliki pemahaman yang sama tentang materi yang dijelaskan.	1 2 3 4
B.	Pendekatan/Strategi Pembelajaran	
1.	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.	1 2 3 4
2.	Siswa memberikan pendapatnya ketika diberikan kesempatan.	1 2 3 4
3.	Aktif mencatat berbagai penjelasan yang diberikan.	1 2 3 4
4.	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.	1 2 3 4
5.	Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran santai dan tidak penuh tekanan.	1 2 3 4
C.	Penutup	

1.	Siswa secara aktif memberi rangkuman.	1	2	3	4
2.	Siswa membuat rangkuman hasil pembelajaran secara umum.	1	2	3	4
$X = \frac{\text{Total Perolehan Nilai}}{\text{Total Nilai (92)}} \times 100\% =$					

Keterangan:

1. Skor 1 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh kurang dari 10% seluruh siswa;
2. Skor 2 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh kurang dari 11% dan tidak lebih dari 40% seluruh siswa;
3. Skor 3 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh tidak kurang dari 41% dan tidak lebih dari 70% seluruh siswa.
4. Skor 4 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh kurang dari 71% dan sampai 100% seluruh siswa.

Mangasa, Mei 2018

OBSERVER

Hj. KAMSINAH, S.Pd

NIP: 19600404 198203 2 009

Lampiran 3.3

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

1. NAMA MAHASISWA	: DEVI KIRANAWATI
2. NIM	: 10540 9141 14
3. NAMA SEKOLAH	: SD INPRES MANGASA I
4. KELAS	: I (SATU)
5. WAKTU	: 1 X PERTEMUAN
6. TANGGAL	: 31 Mei 2018

NO.	ASPEK YANG DIAMATI	SKOR
I	PRA PEMBELAJARAN	
1.	Siswa menempati tempat duduknya masing-masing	1 2 3 4
2.	Kesiapan menerima pembelajaran.	1 2 3 4
II	KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN	
1.	Mampu menjelaskan kembali isi materi terdahulu.	1 2 3 4
2.	Mendengarkan secara seksama ketika dijelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.	1 2 3 4
III	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN	
A.	Penjelasan Materi Pelajaran	
1.	Memperhatikan dengan serius ketika dijelaskan materi pelajaran.	1 2 3 4
2.	Aktif bertanya saat proses penjelasan materi.	1 2 3 4
3.	Adanya interaksi positif diantara siswa.	1 2 3 4
4.	Siswa memiliki pemahaman yang sama tentang materi yang dijelaskan.	1 2 3 4
B.	Pendekatan/Strategi Pembelajaran	
1.	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.	1 2 3 4
2.	Siswa memberikan pendapatnya ketika diberikan kesempatan.	1 2 3 4
3.	Aktif mencatat berbagai penjelasan yang diberikan.	1 2 3 4
4.	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.	1 2 3 4
5.	Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran santai dan tidak penuh tekanan.	1 2 3 4
C.	Penutup	

1.	Siswa secara aktif memberi rangkuman.	1	2	3	4
2.	Siswa membuat rangkuman hasil pembelajaran secara umum.	1	2	3	4
$X = \frac{\text{Total Perolehan Nilai}}{\text{Total Nilai (92)}} \times 100\% =$					

Keterangan:

1. Skor 1 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh kurang dari 10% seluruh siswa;
2. Skor 2 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh kurang dari 11% dan tidak lebih dari 40% seluruh siswa;
3. Skor 3 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh tidak kurang dari 41% dan tidak lebih dari 70% seluruh siswa.
4. Skor 4 jika pertanyaan tersebut dilakukan oleh kurang dari 71% dan sampai 100% seluruh siswa.

Mangasa, Mei 2018

OBSERVER

Hj. KAMSINAH, S.Pd

NIP: 19600404 198203 2 009

Lampiran 3.4

LEMBAR PENGAMATAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DENGAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| 1. NAMA MAHASISWA | : DEVI KIRANAWATI |
| 2. NIM | : 10540 9141 14 |
| 3. NAMA SEKOLAH | : SD INPRES MANGASA I |
| 4. KELAS | : I (SATU) |
| 5. OBSERVER | : Hj. KAMSINAH, S.Pd |

ASPEK PENGAMATAN	PENILAIAN				
	0	1	2	3	4
A. Kegiatan Awal (5 Menit)					
• Memberi Salam					
• Guru mengecek kehadiran siswa					
• Guru mempersiapkan siswa untuk belajar					
• Guru mengingatkan siswa tentang materi sebelumnya					
• Guru memberi motivasi tentang pentingnya materi yang akan disampaikan					
• Menyampaikan tujuan pembelajaran					
B. Kegiatan Inti (70 Menit)					
• Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran					
• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran					
• Guru menyusun siswa berpasangan di depan kelas					
• Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10 x 10 cm yang nantinya dibacakan kepada pasangannya yang isinya tidak boleh dibaca kemudian ditempelkan di dahi					
• Siswa yang memegang kartu 10 x 10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10 x 10 cm					
• Apabila jawabannya tepat maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang ditetapkan, siswa boleh mengarahkan dengan kata-kata lain dengan syarat tidak langsung memberikan jawabannya					

• Penutup					
C. Kegiatan Akhir (50 Menit)					
• Guru membimbing siswa untuk merangkum materi pelajaran.					
• Guru memberi tugas di rumah (PR)					
• Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam					

Mangasa, Meii 2018

OBSERVER

Hj. KAMSINAH, S.Pd

NIP: 19600404 198203 2 009

Lampiran 3.5

LEMBAR PENGAMATAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DENGAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA

6. NAMA MAHASISWA	: DEVI KIRANAWATI
7. NIM	: 10540 9141 14
8. NAMA SEKOLAH	: SD INPRES MANGASA I
9. KELAS	: I (SATU)
10. OBSERVER	: Hj. KAMSINAH, S.Pd

ASPEK PENGAMATAN	PENILAIAN				
	0	1	2	3	4
D. Kegiatan Awal (5 Menit)					
• Memberi Salam					
• Guru mengecek kehadiran siswa					
• Guru mempersiapkan siswa untuk belajar					
• Guru mengingatkan siswa tentang materi sebelumnya					
• Guru memberi motivasi tentang pentingnya materi yang akan disampaikan					
• Menyampaikan tujuan pembelajaran					
E. Kegiatan Inti (70 Menit)					
• Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran					
• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran					
• Guru menyusun siswa berpasangan di depan kelas					
• Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10 x 10 cm yang nantinya dibacakan kepada pasangannya yang isinya tidak boleh dibaca kemudian ditempelkan di dahi					
• Siswa yang memegang kartu 10 x 10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10 x 10 cm					
• Apabila jawabannya tepat maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang ditetapkan, siswa boleh mengarahkan dengan kata-kata lain dengan syarat tidak langsung memberikan jawabannya					

• Penutup					
F. Kegiatan Akhir (50 Menit)					
• Guru membimbing siswa untuk merangkum materi pelajaran.					
• Guru memberi tugas di rumah (PR)					
• Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam					

Mangasa, Mei 2018

OBSERVER

Hj. KAMSINAH, S.Pd

NIP: 19600404 198203 2 009

Lampiran 3.6

LEMBAR PENGAMATAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DENGAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA

11. NAMA MAHASISWA	: DEVI KIRANAWATI
12. NIM	: 10540 9141 14
13. NAMA SEKOLAH	: SD INPRES MANGASA I
14. KELAS	: I (SATU)
15. OBSERVER	: Hj. KAMSINAH, S.Pd

ASPEK PENGAMATAN	PENILAIAN				
	0	1	2	3	4
G. Kegiatan Awal (5 Menit)					
• Memberi Salam					
• Guru mengecek kehadiran siswa					
• Guru mempersiapkan siswa untuk belajar					
• Guru mengingatkan siswa tentang materi sebelumnya					
• Guru memberi motivasi tentang pentingnya materi yang akan disampaikan					
• Menyampaikan tujuan pembelajaran					
H. Kegiatan Inti (70 Menit)					
• Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran					
• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran					
• Guru menyusun siswa berpasangan di depan kelas					
• Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10 x 10 cm yang nantinya dibacakan kepada pasangannya yang isinya tidak boleh dibaca kemudian ditempelkan di dahi					
• Siswa yang memegang kartu 10 x 10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10 x 10 cm					
• Apabila jawabannya tepat maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang ditetapkan, siswa boleh mengarahkan dengan kata-kata lain dengan syarat tidak langsung memberikan jawabannya					

• Penutup					
I. Kegiatan Akhir (50 Menit)					
• Guru membimbing siswa untuk merangkum materi pelajaran.					
• Guru memberi tugas di rumah (PR)					
• Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam					

Mangasa, Mei 2018

OBSERVER

Hj. KAMSINAH, S.Pd

NIP: 19600404 198203 2 009

Lampiran 4.1

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS SISWA

No.	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		20	20	20		20	100	Aktif
2.	Siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		16	18	18		17,33	86,67	Aktif
3.	Siswa yang aktif mengikuti kegiatan permainan		18	19	19		18,67	93,33	Aktif
4.	Siswa yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		4	2	2		2,67	13,33	Tidak Aktif
5.	Siswa yang aktif dalam kegiatan kelompok		18	19	19		18,67	93,33	Aktif
6.	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		14	16	16		15,33	76,67	Aktif
7.	Siswa yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca		10	17	18		15	75	Tidak Aktif
8.	Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		13	15	18		15,33	76,67	Aktif
9.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		15	15	16		15,33	76,67	Aktif
	Rata-rata							76,85	Aktif

Lampiran 5.1

TEKS PRETEST

i

i n i m a m a

i - ni ma - ma

i - ni ma - ma na - na

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 6.1

Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan Pre-Test

No	Kode Siswa	Skor Kemampuan Membaca			Total	Ket.
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
1	001	15	25	45	85	T
2	002	10	10	14	34	TT
3	003	15	25	40	80	T
4	004	12	20	31	63	TT
5	005	10	10	13	33	TT
6	006	10	10	20	40	TT
7	007	12	20	33	65	TT
8	008	12	20	33	65	TT
9	009	15	25	35	75	T
10	010	15	20	35	70	T
11	011	10	10	20	40	TT
12	012	10	10	28	48	TT
13	013	10	20	23	53	TT
14	014	10	18	32	60	TT
15	015	10	20	23	53	TT
16	016	10	10	12	32	TT
17	017	10	18	28	50	TT
18	018	10	18	28	50	TT
19	019	10	10	25	45	TT
20	020	10	10	15	35	TT

Lampiran 6.2

Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan Post-Test

No	Kode Siswa	Skor Kemampuan Membaca			Total	Ket.
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
1	001	20	28	47	95	T
2	002	10	18	32	65	TT
3	003	17	28	45	90	T
4	004	15	25	45	85	T
5	005	10	18	30	60	TT
6	006	10	18	32	65	TT
7	007	15	25	40	80	T
8	008	15	28	42	85	T
9	009	17	28	45	90	T
10	010	15	25	35	75	T
11	011	15	25	35	75	T
12	012	15	25	40	80	T
13	013	15	20	38	78	T
14	014	15	25	40	75	T
15	015	15	20	35	70	T
16	016	15	18	30	65	TT
17	017	15	20	35	70	T
18	018	15	25	35	75	T
19	019	15	23	35	73	T
20	020	15	18	35	68	TT

Lampiran 7.1

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS I
SD INPRES MANGASA I KECAMATAN SOMBA OPU KABUPATEN
GOWA**

NO.	KODE SISWA	L/P	PERTEMUAN					KET		
			1	2	3	4	5			
1	001	P	P R E T E S	√	√	√	√	√	P O S T T E S T	
2	002	L		√	√	√	√	√		
3	003	P		√	√	√	√	√		
4	004	L		√	√	√	√	√		
5	005	L		√	√	√	√	√		
6	006	L		√	√	√	√	√		
7	007	P		√	√	√	√	√		
8	008	P		√	√	√	√	√		
9	009	L		√	√	√	√	√		
10	010	L		√	√	√	√	√		

11	011	L		√	√	√	√	√		
12	012	P		√	√	√	√	√		
13	013	L		√	√	√	√	√		
14	014	L		√	√	√	√	√		
15	015	P		√	√	√	√	√		
16	016	P		√	√	√	√	√		
17	017	P		√	√	√	√	√		
18	018	P		√	√	√	√	√		
19	019	P		√	√	√	√	√		
20	020	L		√	√	√	√	√		

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)

s : sakit

i : izin

Laki-laki = **10** orang

Perempuan = **10** orang +

Jumlah siswa = **20** orang

Mangasa, Mei 2018

Peneliti

Devi Kiranawati
NIM. 10540 9141 14

LAMPIRAN 8.1

DOKUMENTASI



Tempat melakukan penelitian



Pengenalan kelas



Proses pemberian pretest



Pemberian posttest



Guru menuliskan materi di papan tulis



Guru menjelaskan tentang permainan tebak kata



Siswa sedang mencari dan akan menyusun kata



Guru membimbing siswa untuk melakukan permainan tebak kata

RIWAYAT HIDUP



DEVI KIRANAWATI, lahir di Sariahang, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 12 Desember 1995. Anak kedua dari tiga bersaudara pasangan Baharong dan Bongko.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Tajuia Kecamatan Bontomtene Kabupaten Kepulauan Selayar pada tahun 2008. Pada tahun 2011 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP Negeri 1 Bontomatene dan tamat di SMA Negeri 1 Bontomatene pada tahun 2014 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 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 Permainan Tebak Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Mangasa I Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa** ”