

**PENGARUH METODE PERMAINAN TEBAK KATA TERHADAP HASIL  
BELAJAR MEMBACA PADA MURID KELAS II SD INPRES  
KADUNDUNGANG KECAMATAN BONTONOMPO SELATAN KABUPATEN  
GOWA**

**WahyuniAnsar** (wahyuniansar\_22@yahoo.com)

*Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar, Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar,  
Indonesia 90221*

**ABSTRAK**

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 hasil belajar membaca pada kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa Tahun ajaran 2017/2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa Kelas II sebanyak 20 orang. Penelitian dilaksanakan selama 6 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar membaca 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 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 hasil membaca siswa positif, kemampuan membaca 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  $t_{Tabel} = 2,09$ . 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 hasil belajar membaca pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan kabupaten Gowa.

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

## **PENDAHULUAN**

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 terpaku 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 mengandalikan 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 uraian di atas, maka terdapat rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah penggunaan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar membaca murid dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar membaca siswa kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

3. Penggunaan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar membaca siswa kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa?
4. Pengaruh penggunaan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar membaca siswa kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa?

### **Metode**

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.

## **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.

## **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).

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IISD Inpres KadundungKecamatanBontonompo Selatan Kabupaten Gowa tahun ajaran 2017/2018 (semester ganjil) diperoleh jumlah keseluruhan siswa adalah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. (Sugiyono, 2007). "*Total sampling*" yang artinya peneliti mengambil semua populasi Kelas IISD Inpres KadundungKecamatanBontonompo Selatan Kabupaten Gowa yang berjumlah 20 orang siswa, siswa perempuan 12 oran dan 8 orang siswa laki-laki. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes dan lembar observasi. Untuk menganalisa data diperoleh dari hasil penelitian yang akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil *Pretest* Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1I SD Inpres Kadundungang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa , maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan membaca murid berupa nilai dari kelas II SD Inpres Kadundungang data perolehan skor hasil membaca siswa kelas II SD Inpres Kadundungang dapat diketahui sebagai berikut:

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas II SD Inpres Kadundungang 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 II SD Inpres Kadundungangsebelum penerapan metode permainan yaitu 53,8.

#### **Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Terhadap Murid Kelas 1I SD Inpres Kadundungang**

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 :

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas II SD Inpres Kadundungang.

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 II SD Inpres Kadundungang setelah penerapan metode permainan yaitu 75,95 dari skor ideal 100.

### Uji Hipotesis

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

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

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

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 11.249 - \frac{(443)^2}{20} \\ &= 11.249 - \frac{196.249}{20} \\ &= 11.249 - 9812,45 \\ &= 1436,55\end{aligned}$$



### 3. Menentukan harga $t_{\text{Hitung}}$

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\t &= \frac{22,15}{\sqrt{\frac{1436,55}{20(20-1)}}} \\t &= \frac{22,15}{\sqrt{\frac{1436,55}{380}}} \\t &= \frac{22,15}{\sqrt{3,780}} \\t &= \frac{22,15}{1,95} \\t &= 11,36\end{aligned}$$

### 4. Menentukan harga $t_{\text{Tabel}}$

Untuk mencari  $t_{\text{Tabel}}$  peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d.f = N - 1 = 20 - 1 = 19$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,09$ . Setelah diperoleh  $t_{\text{Hitung}} = 11,36$  dan  $t_{\text{Tabel}} = 2,09$  maka diperoleh  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  atau  $11,36 > 2,09$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode permainan terhadap kemampuan membaca pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran membaca dengan menggunakan metode permainan pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa adalah sebagai berikut : (1) Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum kemampuan membaca murid kelas II SD Inpres Kadundungang 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 hasil membaca pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang 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 murid setelah diperoleh  $t_{\text{Hitung}} = 11,36$  dan  $t_{\text{Tabel}} = 2,09$  maka diperoleh  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  atau  $11,36 > 2,09$ .

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penerapan metode permainan yang mempengaruhi hasil belajar membaca murid kelas II

SD Inpres Kadundungang, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut (1) Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa, disarankan menerapkan metode permainan kata untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. (2) Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan metode permainan tebak kata ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan metode pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan. (3) Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat metode ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Rasa hormat dan Ucapan terima kasih disampaikan kepada SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa atas kerjasamanya melakukan penelitian selama dua bulan mulai 9 Juli sampai 30 Agustus 2018. Dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama penelitian ini dilakukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- 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
- 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
- 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: Alfabet