

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

Oleh

**WAHYUNI ANSAR
10540940414**

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



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

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : **WAHYUNI ANSAR**
NIM : 10540 9404 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata terhadap Hasil Belajar Membaca pada Murid Kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.**

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D

Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd

Mengetahui :

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.d
NBM. 860 934

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



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : **WAHYUNI ANSAR**
NIM : 10540 9404 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata terhadap Hasil Belajar Membaca pada Murid Kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan dihadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D

Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd

Mengetahui :

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.d
NBM. 860 934

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



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **WAHYUNI ANSAR**
NIM : 10540 9404 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
JudulSkripsi : **Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata terhadap Hasil Belajar Membaca pada Murid Kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.**

Dengan ini menyatakan bahwa :

Skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

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

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat pernyataan

WAHYUNI ANSAR



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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **WAHYUNI ANSAR**
NIM : 10540 9404 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018
Yang membuat perjanjian

WAHYUNI ANSAR

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Terkadang,

kesulitan harus kamu rasakan terlebih dulu sebelum kebahagiaan yang sempurna datang kepadamu

- *Berangkat dengan penuh keyakinan*
- *Berjalan dengan penuh keikhlasan*
- *Istiqomah dalam menghadapi cobaan*

Karya ini kupersembahkan untuk orang tuaku tercinta yang tak henti-henti memberikan dukungan moril dan materil dan atas segala pengorbanan, jerih payah dan doa restunya demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. Untuk saudara-saudaraku tercinta dan sahabat-sahabatku tersayang serta orang-orang yang menyayangiku. Tak ada yang lebih membahagiakan kecuali melihat senyum dan tawa kalian.

ABSTRAK

Wahyuni Ansar. 2018. *Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata terhadap Hasil Belajar Membaca pada Murid Kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sulfasyah dan pembimbing II Abdan Syakur.

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 murid 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.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur atas izin dan petunjuk Allah SWT, sehingga skripsi dengan Judul: **“Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata terhadap Hasil Belajar Membaca pada Murid Kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.”** dapat diselesaikan. Pernyataan rasa syukur kepada Allah Swt atas apa yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan karya ini yang tidak dapat diucapkan dengan kata-kata dan dituliskan dengan kalimat apapun. Taklupa juga penulis panjatkan salawat dan salam atas junjungan Rasulullah Muhammad Saw, beserta keluarga, sahabat, dan orang-orang yang senantiasa istikomah memperjuangkan agama Allah hingga akhir zaman.

Teristimewa dan terutama penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada Ayahanda Ansar dan Ibunda Suharni yang senantiasa member harapan, semangat, perhatian, kasih sayang dan doa tulus tak berpamrih. Dan saudaraku-saudaraku yang senantiasa mendukung dan memberikan semangat hingga akhir studi ini. Seluru hkeluarga besarata segala pengorbanan, dukungan dan doa restu yang telah diberikan demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. Semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis menjadi ibadah dan cahaya penerang kehidupan di dunia dan di akhirat. Demikian pula penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D Pembimbing I dan Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd Pembimbing II atas kesediaannya meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Begitu pula penghargaan yang setinggi-tingginya dan terimakasih banyak disampaikan dengan hormat kepada :

Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, S.PdM.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. DR. H. Bahrin Amin, M.Hum Penasehat Akademik yang selalu memberikan nasehat dan saran. Hj. Dahlia S.Pd Kepala Sekolah SD Inpres Kadundungang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah. Hj. Hasniah, A.Ma wali kelas II SD Inpres Kadundungang yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam pelaksanaan penelitian. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

Akhir kata, sebagai manusia makhluk Allah yang tak luput dari kesalahan dan kekhilafan, maka kritikan dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan karya ini. Hanya kepada Allah Swt penulis memohon ridha dan magfirah-Nya, semoga segala ketulusan hati lewat bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala disisi-Nya. Mudah-mudahan karya ini dapat memberi manfaat bagi pembaca, terutama diri pribadi penulis.

Makassar, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
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	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Pengertian yang Relevan	6
2. Pengertian Metode Pembelajaran.....	7
3. Permainan Tebak Kata	7
4. Pengertian Belajar	9
5. Pengertian Hasil Belajar.....	9
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
7. Hakikat Media Sosial	12
a. Pengertian Media Sosial	12
b. Langkah-langkah Membaca Dengan Metode Bermain Tebak Kata.....	16
c. Hakikat Keterampilan Membaca.....	18
d. Tujuan Pembelajaran Membaca	23

e. Proses Membaca Permulaan Kelas Rendah Sekolah Dasar	24
f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca	28
B. Kerangka Pikir.....	29
C. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	31
1. Jenis Penelitian	31
2. Desain Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel	32
1. Populasi.....	32
2. Sampel	32
C. Devenisi Operasional Variabel	34
D. Instrument Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
1. Deskriptif Hasil <i>Pretest</i>	40
2. Deskriptif Hasil <i>Posttest</i>	44
3. Pengaruh Penerapan Metode Permainan.....	47
4. Uji Hipotesi	48
B. Pembahasan.....	50
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENELITI	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Model Desain Penelitian	31
3.2 Jumlah Murid	33
3.3 Kategori Standar Hasil Penelitian.....	37
3.4 Kriteria Hasil Ketuntasan Hasil Belajar	37
4.1 Perhitungan Nilai <i>Pretest</i>	42
4.2 Tingkat Kemampuan Membaca <i>Pretest</i>	43
4.3 Ketuntasan Hasil Belajar	44
4.4 Perhitungan Nilai <i>Postest</i>	45
4.5 Tingkat Kemampuan Membaca <i>Postest</i>	46
4.6 Data Ketuntasan Hasil Belajar Murid	47
4.7 Analisis Skor <i>Pretest dan Postest</i>	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	30

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 peserta didik 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 murid, 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 murid untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan murid 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.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah seharusnya dapat lebih mudah dipahami oleh murid sehingga guru harus kreatif dalam penerapan model pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran dan karakteristik murid sehingga murid dapat mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia secara optimal.

Penelitian kemudian melakukan observasi pada tanggal 29 Januari 2018 pukul 8.00 – 10.00. Berdasarkan hasil observasi belajar Bahasa Indonesia peserta didik dikelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa yang berjumlah sebanyak 20 orang, ditemukan hanya 40% peserta yang mendapat nilai 65 ke atas, sedangkan 60% peserta mendapatkan nilai 60 kebawah atau tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Standar ketuntasan yang ditentukan sekolah untuk pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 65.

Untuk (KKM) hasil belajar Bahasa Indonesia yang disepakati sebagai acuan keberhasilan yaitu adalah 65 maka dapat dikatakan bahwa rendahnya nilai Bahasa Indonesia diduga karena peserta didik belum memahami materi yang disampaikan oleh guru yang bersangkutan sehingga berdampak pada hasil belajar Bahasa Indonesia menjadi rendah dan tidak sesuai dengan standar ketuntasan. Dapat terlihat bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Metode mengajar yang digunakan oleh guru kurang menarik. Kenyataan ini mengidentifikasi bahwa penggunaan metode tebak kata dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Masalah yang dihadapi guru dan murid tersebut di atas disebabkan oleh faktor pemahaman guru terhadap proses pembelajaran membaca. Strategi atau metode yang diterapkan oleh guru yang hanya berputar pada metode menjelaskan, metode tanya jawab dan metode penugasan. Sehingga seringkali murid merasa jenuh dan bosan setiap kali belajar bahasa Indonesia.

Melalui pembelajaran membaca guru dapat berbuat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kepada murid-murid, menurut Aziz dan Akhaida (Zuchdi dan Budiarsi, 1992:29) bahwa : Dalam membaca permulaan guru dapat memilih wacana-wacana yang memudahkan penanaman nilai-nilai ke-Indonesiaan pada anak-anak didik, selain itu melalui pembelajaran membaca, guru dapat mengembangkan nilai-nilai moral kemampuan bernalar dan kreatifitas anak didik.

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”. 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. Misalnya, pembelajaran membaca di kelas satu dan di kelas dua (kelas

rendah) merupakan pembelajaran membaca tahap awal, yang diperoleh murid di kelas rendah akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya.

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

Berdasarkan pernyataan di atas penulis menarik kesimpulan bahwa metode bermain merupakan salah satu metode yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca karena murid kelas II 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 Hasil Belajar Membaca Pada Murid Kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka terdapat rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu "Apakah metode permainan tebak kata berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar membaca pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar membaca pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat membantu murid dalam memahami dan mempelajari kosa kata baru dalam pembelajaran membaca di kelas II Sekolah Dasar.
2. Dapat menambah wawasan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam menggunakan startegi pembelajaran, khususnya permainan tebak kata sebagai suatu teknik untuk meningkatkan kemmapuan membaca murid.
3. Memberikan sumbangsih yang berguna dalam rangka perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Rissa Fitriyeni (2014) dalam penelitian yang berjudul : “ *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Metode Permainan Tebak Kata Kelas III SDN-6 Panarung Palangkaraya Tahun Ajaran 2013/2014* “. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik pada saat menggunakan metode permainan tebak kata dalam pembelajaran IPA pada materi sumber energi dan kegunaannya kelas III SDN-6 Panarung Palangkaraya Tahun Ajaran 2013/2014, peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode permainan tebak kata dalam pembelajaran IPA SDN-6 Panarung Palangkaraya Tahun Ajaran 2013/2014. Aktivitas belajar peserta didik pada saat menggunakan metode permainan tebak kata dalam pembelajaran IPA SDN-6 Panarung Palangkaraya Tahun Ajaran 2013/2014 meningkat. Peserta didik lebih bersemangat belajar, berani mengeluarkan pendapat dan bertanya jawab.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Dewi Saputri (2012) dalam penelitian yang berjudul: *Penerapan Metode Tebak Kata Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Keaktifan Siswa Kelas V Terhadap Mata Pelajaran Ipa*. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode Tebak Kata guna

meningkatkan pemahaman dan keaktifan pada siswa kelas V terhadap mata pelajaran IPA di SD Negeri 1 Sawahan tahun 2011/2012.

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 (Fitriyeni, 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 peserta didik 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

1. Kelebihan Tebak Kata
 - a. Anak akan memiliki kekayaan bahasa
 - b. Sangat menarik sehingga setiap siswa ingin mencobanya.
 - c. Siswa menjadi tertarik untuk belajar
 - d. Memudahkan dalam menanam konsep pelajaran dalam ingatan siswa.
 - e. Pembelajaran berlangsung menyenangkan.

f. Siswa diarahkan untuk aktif.

2. Kelemahan Tebak Kata

- a. Memerlukan waktu yang lama sehingga materi sulit tersampaikan.
- b. 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.

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 dialami 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) mengatakan bahwa : “ 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 peserta didik 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 faktor-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 peserta didik adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik tersebut, selain kemampuan yang dimiliki peserta didik 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 peserta didik oleh karena itu faktor-faktor tersebut juga perlu diperhatikan.

7. Hakikat Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

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 membuahkan pengalaman belajar. Fungsi bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

1). Pengembangan Kognitif

Penelitian membenarkan adanya hubungan kuat antara media sosial dan perkembangan kognitif, salah satunya bermain menggunakan google (Bennet, 2005: 92) pernyataan tersebut didukung oleh Vigosky dan Piaget (Dadan, 2006: 97) yang menyatakan bahwa, bermain simbolik itu permainan yang penting sekali dalam pengembangan berpikir abstrak. Bermain simbolik merupakan gambaran pengembangan pikiran. Bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir, divergen dan belajar memecahkan masalah. Bermain juga merupakan lingkungan yang kaya untuk mengembangkan bahasa murid. Waktu murid

berinteraksi dengan murid lainnya mereka mengkomunikasikan makna dan mengembangkan bahasa cerita.

2). Pengembangan Sosial

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

3). 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 (Dadan, 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.

4). Pengembangan Fisik

Bermain adalah cara utama untuk mengembangkan fisik, Mayarina (Dadan, 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.

5). Pengembangan Bahasa

Aktifitas bermain ibarat laboratorium bahasa, Mayarina (Dadan, 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 mengembirakan yang membawa kesenangan tersendiri.

Upaya dalam meningkatkan minat baca murid dengan menggunakan 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 murid menjadi beberapa kelompok. Suruhlah murid setiap kelompok meloncati bulatan kata yang diucapkan kelompok lain atau guru. Misalnya loncat ke kakak, loncat ke ibu, loncat ke adik. Dengan demikian, setiap anak membaca bulatan untuk diinjak. Lebih meningkat lagi, bulatan kata bisa dalam bentuk yang lebih sulit, misalnya kata yang bila digabung bisa menjadi kalimat. Kata pada bulatan disebar di lantai dan memungkinkan dapat menyusun beberapa kalimat bila diloncati dengan benar. Misalnya: Ibu pergi ke pasar. Ibu membawa buku. Jadi, murid harus loncat ke ibu pergi ke dan pasar. Loncat ke ibu, membawa, buku.

3. Permainan suku kata

Permainan ini dilakukan secara berkelompok, masing-masing kelompok terdiri atas lima orang murid. 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. Setia anggota kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap suku kata yang digabungkan menjadi kata yang bermakna dengan cara melompat-lompat sebela kaki dengan suara nyaring.

b. Langkah-langkah Membaca Dengan Metode Bermain Tebak Kata.

Secara umum langkah-langkah pembelajaran membaca 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 murid dalam mengikuti permainan.
- b) Menjelaskan kepada murid tentang pelaksanaan permainan atau keseluruhan tujuan pembelajaran. Dalam tahap persiapan guru harus menjelaskan proses yang harus ditempuh murid yaitu guru menginformasikan berapa lama kegiatan permainan yang akan dilakukan.

2. Pembukaan.

Pada bagian ini murid 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 murid dihubungkan dengan kegiatan membaca.
- b) Guru menyuruh murid kedepan kelas untuk memperhatikan gambar kemudia siswa tersebut disuruh menebak gambar binatang yang di berikan. Setelah gambar sudah di tebak maka satu persatu kata huruf yang sudah di tempel untuk menyusun huruf demi huruf sehingga menjadi sebuah kata
- c) Dengan bimbingan guru, siswa melakukan permainan sambil membaca tiap suku kata yang digabungkan.

4. Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran serta mengukur keterlaksanaan tahapan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

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.

5. Penutup.

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

c. Hakikat Keterampilan Membaca

1. 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 skematadan 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 (Farida, 2007:2). Pemahaman guru tentang pembelajaran membaca permulaan di SD diperlukan kemampuan guru memahami konsep dasar membaca permulaan, diantaranya hakikat membaca dan kesiapan murid 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.

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 (Safit`ie, 1999: 17),

2. Kemampuan Membaca Permulaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999: 623), “kemampuan” berarti kesanggupan atau kecakapan. “Membaca” berarti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, atau mengeja dan dan melafalkan apa yang tertulis (KBBI, 1999: 72). 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 (Darwadi 2002). Menurut Steinberg (Ahmad Susanto, 2011: 83) membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini merupakan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantaraan pembelajaran

Menurut Yulia Ayriza, Chaer, Purwanto dan Alim (dalam Lucky Ade 2007: 9), huruf konsonan yang harus dapat dilafalkan dengan benar untuk membaca permulaan adalah b, d, k, l, m, p, s, dan t. Huruf-huruf ini, ditambah dengan huruf – huruf vokal akan digunakan sebagai indikator kemampuan membaca permulaan, sehingga menjadi a, b, d, e, i, k, l, m, o, p, s, t, dan u.

Menurut Darmiyati Zuchdi dan Budiasih (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

Tahapan membaca anak usia dini menurut Abdurrahman M (2002: 201) ada pada tahap kesiapan membaca dan membaca permulaan adapun ciri-cirinya yaitu anak sudah mulai memusatkan perhatiannya pada satu atau dua aspek dari sebuah kata, seperti huruf pertama yang ada pada sebuah kata dan gambarnya. Anak juga akan mempelajari kosa kata dan dalam waktu yang bersamaan anak belajar membaca dan menuliskan kosa kata tersebut.

Menurut Thahir (dalam Leni Nofrienti, 2012: 4), tahapan membaca menggunakan metode fonik terdiri dari tiga tahap yaitu ;

- 1) Tahap merah yaitu membaca dengan suku kata terbuka seperti mata, mama, papa, meja, babi, dsb.
- 2) Tahap biru yaitu membaca kata yang mengandung suku kata tertutup seperti mo-tor, ka-sur, jen-dela, si-sir, kun-ci, dsb.

- 3) Tahap hijau yaitu membaca kata yang mengandung suku kata vokal ganda maupun konsonan ganda. Contoh kata dari vokal ganda atau doble vokal seperti pa-kai, pu-lau, si-lau, dsb. Sedangkan konsonan ganda atau doble konsonan seperti nye-nyak, ta-ngan, struk-tur, bin-tang dsb.

Ritawati (1996: 51) menyebutkan ada lima langkah dalam membaca permulaan yaitu mengenal unsur kalimat, mengenal unsur kata, mengenal unsur huruf, merangkai huruf menjadi suku kata, merangkai suku kata menjadi kata. Pengajaran membaca permulaan lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar membaca. Anak-anak dituntut untuk mampu menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan (Sabarti A Khadiyah, dkk. 1993: 11).

3. Metode Membaca Permulaan

A.Khadiyah (Darmiyanti Zuhdi dan Budiasih, 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.
2. 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.

3. 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.

Menurut Momo dalam Darmiyanti Zuchdi dan Budiasih (2001, 63-66)

dalam pelaksanaannya, metode ini dibagi dalam dua tahap yaitu :

1. Tanpa buku dan
2. Menggunakan buku.

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.

d. Tujuan Pembelajaran Membaca Permulaan

Menurut Iskandar Wassid dan Dadang Sunendar (2008: 289) tujuan pembelajaran membaca dibagi menjadi tingkat pemula, menengah, dan mahir.

Menurutnya, tujuan pembelajaran bagi tingkat pemula adalah sebagai berikut:

- a. Mengenali lambang-lambang (simbol-simbol bahasa), dengan membaca anak akan langsung melihat lambang-lambang bahasa dan anak semakin memahami perbedaan dari lambang-lambang bahasa.
- b. Mengenali kata dan kalimat, dengan mengenal lambang-lambang anak juga akan mengenal kata kemudian mengenal kalimat-kalimat.
- c. Menemukan ide pokok dan kata kunci.

d. Menceritakan kembali cerita-cerita pendek.

Menurut Herusantosa (dalam K. Istarocha, 2012: 14), tujuan pembelajaran membaca permulaan agar peserta didik mampu memahami dan menyuarakan kalimat sederhana yang ditulis dengan intonasi yang wajar, peserta didik dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat dalam waktu yang relatif singkat. Menurut Soejono (Lestary, 2004: 12), tujuan mengajarkan membaca permulaan pada anak adalah:

- a) Mengenalkan anak pada huruf – huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi
- b) Melatih keterampilan anak dalam mengubah bentuk huruf menjadi bentuk suara.
- c) Pengetahuan huruf –huruf dalam abjad dan ketrampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca 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 murid 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 murid, maka guru haruslah berusaha sungguh-sungguh agar dapat memberikan dasar kemampuan membaca yang memadai kepada anak didik. Hal itu akan terwujud melalui pelaksanaan pembelajaran dengan baik. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara baik, perlu ada perencanaan, baik mengenai materi, metode maupun pengembangannya.

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

1. Tahap prabaca

Guru yang kreatif harus mampu mengarahkan murid pada topik pelajaran yang akan dipelajari murid. Burns, dkk (Farida, 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 murid agar lebih banyak menggunakan pengetahuan topik untuk di proses ide dan pesan suatu teks. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan kegiatan prabaca, saat baca dan pasca baca dalam penyajian pengajaran membaca.

Kegiatan prabaca adalah kegiatan pengajaran yang dilaksanakan sebelum murid melakukan kegiatan membaca. Dalam kegiatan prabaca, guru mengarahkan perhatian pada pengaktifan skemata murid yang berhubungan dengan topik bacaan. Pengaktifan skemata murid bisa dilakukan dengan berbagai cara,

misalnya dengan peninjauan awal, pedoman antisipasi, pemetaan makna, menulis sebelum membaca dan drama kreatif, Burns, dkk.1996 (Farida, 2007: 99).

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

- 1) Guru membaca judul bacaan dengan nyaring, kemudian memperkenalkan para pelaku dengan menceritakan nama-nama mereka dan beberapa pernyataan yang menceritakan tentang para pelaku, tokoh, akhirnya guru menyuruh murid memprediksi kelanjutan cerita.
- 2) Kegiatan memprediksi untuk menceritakan minat murid pada bacaan dengan menggunakan teknik prediksi kegiatan prabaca yang dilakukan ialah membaca nyaring beberapa halaman dari sebuah buku. Jika tebalnya 100 halaman suruh murid mengambil tiga halaman antara halaman 1–100 baca tiga halaman tersebut dengan nyaring, kemudian suruh murid memprediksi isi cerita. Kegiatan ini membangkitkan rasa ingin tahu dan minat murid kepada buku tersebut.
- 3) Kegiatan lain yang tercakup dalam kegiatan prabaca ialah menggunakan berbagai stimulus untuk mempertahankan perhatian murid pada pelajaran. Pada kegiatan ini guru harus berusaha menggunakan berbagai cara, dengan menggunakan media suara yang bervariasi (mungkin juga berhenti berbicara), gerak-gerakan misalnya gerakan tangan, ekspresi wajah dan sebagainya. Apabila dikaitkan kegiatan membaca, guru dapat mencontohkan

caramembaca nyaring pada waktu prabaca. Pertama, guru memperlihatkan gambar kulit buku, dan membicarakannya dengan murid. Kemudian guru membaca nyaring buku tersebut dengan suara yang kadang-kadang keras dan kadang-kadang lembut dengan ekspresi wajah yang sesuai.

2. Tahap baca

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

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

3. Tahap pasca baca

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

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 murid membacakan cerita tentang persahabatan di depan kelas. Murid kemudian mendiskusikan setting, watak pelaku, dan jalan cerita. Guru bisa juga menyuruh murid menulis tentang pesan atau moral karakter pelaku, setting cerita dari buku yang 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 (Farida 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 peserta didik mempengaruhi kemampuan membacanya. Peserta didik 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.

d. Faktor psikologis

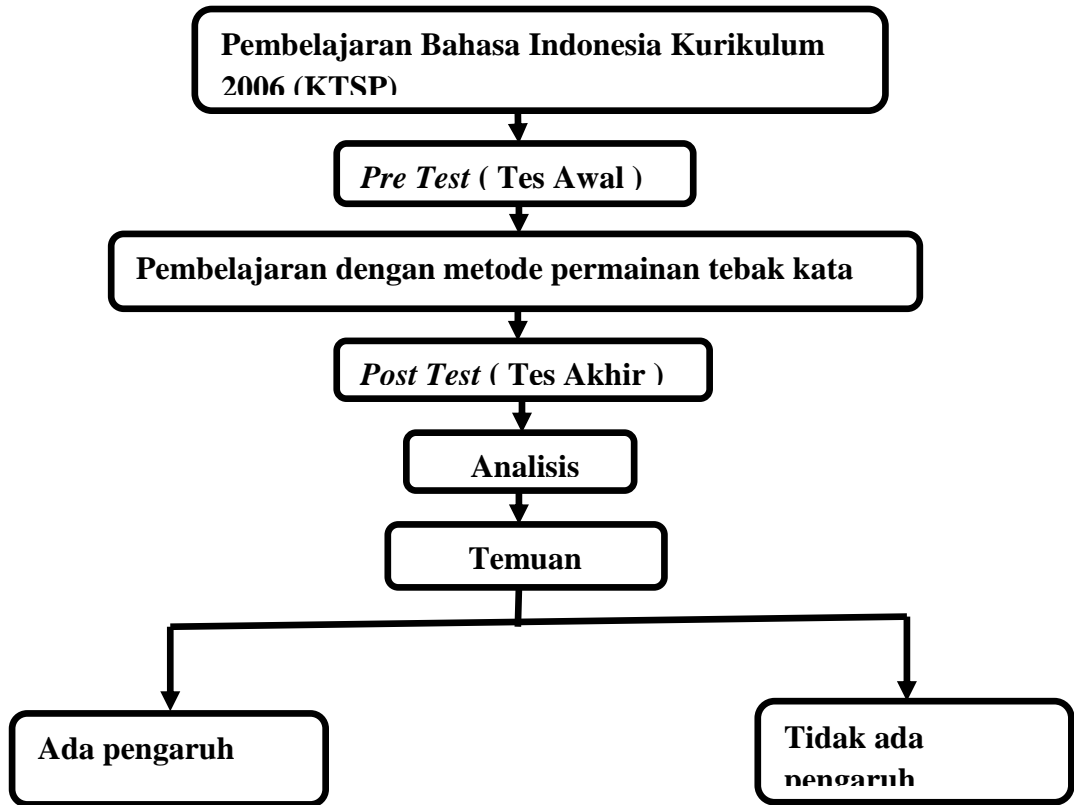
Faktor psikologis meliputi motivasi, minat, dan kematangan sosial, emosi, serta penyesuaian diri.

B. Kerangka Pikir

Belajar konstruktivisme mengisyaratkan bahwa guru tidak memompakan pengetahuan ke dalam kepala pebelajar, melainkan pengetahuan diperoleh melalui suatu dialog yang ditandai oleh suasana belajar yang bercirikan pengalaman dua sisi.

Menurut Semiawan (2002:5), bahwa “Penekanan bukan pada kuantitas materi, melainkan pada upaya agar siswa mampu menggunakan otaknya secara efektif dan efisien sehingga tidak ditandai oleh segi kognitif belaka, melainkan oleh keterlibatan emosi dan kemampuan kreatif”.

Peneliti membuat skema kerangka pikir kemampuan membaca dengan menggunakan metode permainan tebak kata di kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada perbedaan pengaruh secara signifikan penggunaan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar membaca pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

2. 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 :

Tabel 3.1 Model One –Group Pretest-Posttest Design

O_1	X	O_2
-------	-----	-------

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 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.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek 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 murid Kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

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 (Sugiono, 2015: 63).

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bononompo Selatan Kabupaten Gowa

No	Jumlah peserta didik	Jenis kelamin		Tahun ajaran	Sampel
		Laki-laki	permpuan		
1	20	8	12	2017/2018	20
Jumlah					20

Sumber : SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa

Selanjutnya alasan peneliti memfokuskan pada kelas II yaitu:

- 1). pada penentuan karakter populasi dilakukan secara cermat pada saat observasi awal di sekolah.
- 2). Murid kelas II (subjek) diambil sebagai sampel benar-benar yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang relevan dengan peneliti.
- 3). Dibanding dengan kelas lain yang paling memenuhi syarat yakni kelas II dalam hal ini yang masih kurang terutama tingkat pemahaman pembelajaran karena evaluasi belajar yang monoton.

Jadi jumlah sampel pada penelitian ini adalah semua murid kelas IISD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa yang berjumlah 20 siswa laki-laki 8 orang dan 12 orang perempuan.

C. 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 murid yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelancaran, ketepatan dan kesesuaian kata yang ditulis dan dibaca, dengan menerapkan pembelajaran permainan tebak kata.
- b. Permainan tebak kata yang dilakukan dalam penelitian ini adalah salah satu permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dimana murid diberi gambar binatang kemudian murid tersebut disuruh menebak gambar binatang yang diberikan. Setelah gambar sudah ditebak maka satu persatu naik kedepan untuk menyusun huruf demi huruf sehingga menjadi sebuah kata kemudian murid disuruh untuk membacanya.

D. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Instrumen tes yang digunakan berupa teks lembar kartu yang diberikan kepada siswa dan siswa yang lain menjawab kata yang dimaksud.

E. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Tes awal (pretest)
2. Tes awal dilakukan sebelum treatment. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya metode permainan tebak kata .
3. Treatment (pemberian perlakuan) Dalam hal ini peneliti menerapkan metode permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca pada pembelajaran bahasa indonesia
4. Tes akhir (posttest) Setelah treatment,tindakan selanjutnya adalah posttest untuk mengetahui kemampuan membaca pada palajaran bahasa indonesia dengan menggunakan metode permainan tebak kata.

F. 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 murid 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 Depdiknas (2006) yang dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Standar Hasil Belajar

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

Sumber : SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

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 yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Kategorisasi ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut :

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (Kriteria Ketuntasan Minimum)

Nilai	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar
≥ 70	Tuntas
≤ 65	Tidak Tuntas

Sumber : SDInpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

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 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 $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan metode permainan tebak kata berpengaruh terhadap hasil belajar membaca pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti penerapan metode permainan tebak kata berpengaruh terhadap hasil belajar membaca pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

e) Menentukan harga t_{Tabel}

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

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

Membuat kesimpulan apakah permainan tebak kata berpengaruh terhadap hasil belajar membaca murid kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

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

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Membaca Murid Kelas II 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 hasil belajar membaca murid berupa nilai dari kelas II SD Inpres Kadundungang data perolehan skor hasil membaca murid 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 4.1. 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 murid kelas II SD Inpres Kadundungang sebelum penerapan metode permainan yaitu 53,8. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.2. 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 murid 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 murid sebelum diterapkan metode permainan tergolong rendah.

Tabel 4.3 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 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pada murid Kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya 20% $\leq 75\%$.

2. Deskripsi Hasil Belajar *Posttest* Membaca Murid Kelas II 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 sebagai berikut:

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

Inpres Kadundungang:

Tabel 4.4. 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:

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

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar membaca murid kelas II SD Inpres Kadundungangsetelah penerapan metode permainan yaitu 75,95 dari skor ideal 100. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5. 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 murid 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 murid dalam membaca setelah diterapkan metode permainan tergolong tinggi.

Tabel 4.6 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 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pada murid Kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah 75%. $\geq 75\%$.

3. Pengaruh Penerapan Metode Permainan Tebak Kata pada Murid Kelas II SD Inpres Kadundungang

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh secara signifikan penggunaan metode permainan tebak kata terhadap hasil belajar membaca pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.7. 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

4. Uji Hipotesis

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:

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

3. Menentukan harga t_{Hitung}

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

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

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

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

$$t = 11,36$$

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 $t_{0,05} = 2,09$.

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 11,36$ dan $t_{Tabel} = 2,09$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ 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.

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 sebagai berikut :

1. Deskripsi Hasil *pre-test*

Nilai rata-rata hasil belajar murid 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 murid sebelum diterapkan metode permainan tebak kata tergolong rendah.

Dikatakan tergolong rendah karena dikaitkan dengan indicator criteria ketuntasan murid yang ditentukan yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi KKM ($70 \geq 75\%$), sehingga dapat di simpulkan bahwa kemampuan membaca murid belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya $20\% \leq 75\%$.

2. Deskripsi Hasil *post-test*

Nilai rata-rata hasil *post-testa* dalah 75,95 jadi kemampuan murid dalam membaca setelah diterapkan metode permainan mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan metode permainan. Selain itu persentasi kategori hasil belajar Membaca murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 15%, tinggi 20%, sedang 40%, rendah 25%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%.

Indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi KKM ($70 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca murid memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas $75\% \geq 75\%$.

3. Analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t

Diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 11,36 . Dengan frekuensi (dk) sebesar $20-1=19$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,09$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode permainan terhadap kemampuan membaca.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode permainan terhadap kemampuan membaca sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada murid yaitu pada kegiatan awal pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak dua orang, sedangkan pada pertemuan akhir hanya satu murid yang melakukan kegiatan lain pada permainan berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya metode permainan murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode permainan tebak kata terhadap kemampuan membaca pada murid kelas II SD Inpres Kadundung Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran membaca dengan menggunakan metode permainan tebak kata pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

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 persentasi 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 murid kelas II SD Inpres Kadundungang dapat dilihat dari perolehan persentasi yaitu sangat tinggi 15%, tinggi 20%, sedang 40%, rendah 25%, dan sangat rendah berada pada presentasi 0%.
2. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan berpengaruh terhadap kemampuan membaca setelah diperoleh $t_{Hitung} = 11,36$ dan $t_{Tabel} = 2,09$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $11,36 > 2,09$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan metode permainan tebak kata yang mempengaruhi kemampuan membaca pada murid kelas II SD Inpres Kadundungang, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres Kadundungang, 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.

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

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Nama Sekolah : SD INPRES KADUNDUNGANG
Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA
Kelas/Semester : II/1
Alokasi Waktu : 2X35 menit

A. Standar Kompetensi

Berbicara

- Mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan nama hewan dan bercerita

B. Kompetensi Dasar

- Mendeskripsikan binatang di sekitar dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain

C. Indikator

- Mengamati gambar binatang dengan teliti.
- Menuliskan nama binatang yang diamati dengan benar.
- Menjelaskan binatang yang diamati dengan bahasa yang baik dan benar.

D. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengetahui nama hewan dengan teliti.
- Dengan mengamati gambar, siswa dapat menuliskan nama hewan dengan benar.

E. Karakter yang diharapkan

Disiplin : ketika mengumpulkan tugas yang diberikan.
Santun : ketika mempresentasikan jawaban yang telah dibuat.
Jujur : ketika mengerjakan tugas yang diberikan.
Percaya diri : ketika mempresentasikan jawaban yang telah dibuat.
Tanggung jawab : ketika diberikan tugas tentang binatang.

F. Materi Pembelajaran

Mendesripsikan Gambar Binatang (tersaji di lampiran 1)

G. Model dan Metode Pembelajaran

- Model Pembelajaran : *Cooperative Learning*
- Metode Pembelajaran : Ceramah, Mengamati, menanya, mengasosiasikan mengkomunikasikan, dan mempresentasikan.

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.▪ Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran▪ Guru melakukan apersepsi terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.▪ Apersepsi: ada tumbuhan atau binatang apa sajakah di sekitarmu?	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati gambar binatang atau hewan ▪ Siswa menyimak mengenai penjelasan gambar binatang ▪ Siswa ke depan kelas dengan bermain tebak kata ▪ Siswa diminta untuk menyusun tebak kata pada gambar yang sudah diteliti ▪ Kemudian siswa membaca dengan nyaring kata yang sudah di susun. 	35 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

I. Sumber dan Media

- Sumber

- Suyatno, H. Saraswati, Ekarini, Wibowo, T. & dkk. 2008. *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia: Untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta: Pusat perbukuan departemen pendidikan nasional.
- Nelitayanti, Novia, Tri. 2008. *Cinta Berbahasa Indonesia: kelas 2 Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat perbukuan departemen pendidikan nasional
- Nur'aini, Umri. & Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia: untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta: Pusat perbukuan departemen pendidikan nasional.

- **Media**

- Gambar binatang.
- Kartu huruf.

J. Penilaian Hasil Pembelajaran

- **Prosedur**

Proses dan hasil, penilaian terhadap siswa dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan pada akhir pembelajaran. Penilaian dalam proses dilakukan melalui tes tanya jawab serta dapat menyebutkan ciri-ciri hewan dan tumbuhan, sedangkan penilaian akhir dilakukan melalui soal latihan.

- Teknik : tes dan non tes.
- Bentuk : tes uraian.

Mengetahui
Guru Kelas,

Sala'jangki, 18 juli 2018
Mahasiswa

Hj.Hasniah, A.Ma
NIP: 19640620 198812 2 001

Wahyuni ansar
NIM 10540940414

Lampiran 2.1

**JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN
KELAS II SD INPRES KADUNDUNGANG
KEC. BONTONOMPO SELATAN KAB. GOWA
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

No	Hari/Tanggal	Alokasi Waktu	Materi
1.	Selasa, 10 Juli 2018	2 × 35 Menit	Obsevasi
2.	Sabtu, 14 Juli 2018	2 × 35 Menit	perencanaan
3.	Senin, 16 Juli 2018	2 × 35 Menit	Pretest
4.	Rabu, 18 Juli 2018	2 × 35 Menit	Mengajar dengan menggunakan metode permainan tebak kata
5.	Kamis, 19 Juli 2018	2 × 35 Menit	Mengajar dengan menggunakan metode permainan tebak kata
6.	Senin, 23 Juli 2018	2 x 35 Menit	Posttest

Gowa, Juli 2018

Guru Kelas

Hj.Hasniah, A.Ma

NIP: 19640620 198812 2 001

Lampiran 3.1

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

1. NAMA MAHASISWA	: WAHYUNI ANSAR
2. NIM	: 10540 9404 14
3. NAMA SEKOLAH	: SD INPRES KADUNDUNGANG
4. KELAS	: II (DUA)
5. WAKTU	: 1 X PERTEMUAN
6. TANGGAL	: 10 Juli 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.

Sala'jangki, Juli 2018

OBSERVER

Hj.Hasniah, A.Ma
NIP: 19640620 198812 2 001

Lampiran 3.2

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

1. NAMA MAHASISWA	: WAHYUNI ANSAR
2. NIM	: 10540 9404 14
3. NAMA SEKOLAH	: SD INPRES KADUNDUNGANG
4. KELAS	: II (DUA)
5. WAKTU	: 1 X PERTEMUAN
6. TANGGAL	: 10 Juli 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.

Sala'jangki, Juli 2018

OBSERVER

Hj.Hasniah, A.Ma
NIP: 19640620 198812 2 001

Lampiran 3.3

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

1. NAMA MAHASISWA	: WAHYUNI ANSAR
2. NIM	: 10540 9404 14
3. NAMA SEKOLAH	: SD INPRES KADUNDUNGANG
4. KELAS	: II (DUA)
5. WAKTU	: 1 X PERTEMUAN
6. TANGGAL	: 10 Juli 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.

Sala'jangki, Juli 2018

OBSERVER

Hj.Hasniah, A.Ma
NIP: 19640620 198812 2 001

Lampiran 3.4

LEMBAR PENGAMATAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DENGAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 1. NAMA MAHASISWA | : WAHYUNI ANSAR |
| 2. NIM | : 10540 9404 14 |
| 3. NAMA SEKOLAH | : SD INPRES KADUNDUNGANG |
| 4. KELAS | : II (DUA) |
| 5. OBSERVER | : Hj.Hasniah, A.Ma |

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 gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran					
• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran					
• Guru menyuruh siswa ke depan kelas					
• Seorang siswa diperlihatkan gambar kemudian gambar tersebut ditebak gambarnya kemudian menyusun nama gambar yang sudah ditebak					
• Siswa yang sudah menyusun kata demi kata di gambar kemudian akan membacanya dengan lantang di depan kelas					
• Apabila jawabannya tepat maka siswa itu boleh duduk.					
• 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					

Sala'jangki, Juli 2018

OBSERVER

Hj.Hasniah, A.Ma
NIP: 19640620 198812 2 001

Lampiran 3.5

LEMBAR PENGAMATAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DENGAN METODE PERMAINAN TEBAK KATA

7. NAMA MAHASISWA	: WAHYUNI ANSAR
8. NIM	: 10540 9404 14
9. NAMA SEKOLAH	: SD INPRES MANGASA I
10. KELAS	: II (DUA)
11. OBSERVER	: Hj.Hasniah, A.Ma

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 gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran					
• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran					
• Guru menyuruh siswa kedepan kelas					
• Seorang siswa diperlihatkan gambar kemudian gambar tersebut ditebak gambarnya kemudian menyusun nama gambar yang sudah ditebak					
• Siswa yang sudah menyusun kata demi kata di gambar kemudian akan membacanya dengan lantang di depan kelas					
• Apabila jawabannya tepat maka siswa di persilahkan untuk duduk					
• 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					

Sala'jangki, Juli 2018

OBSERVER

Hj.Hasniah, A.Ma
NIP: 19640620 198812 2 001

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	P R E T E S T	20	20	20	P O S T E S T	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	

Data perolehan skor hasil membaca kelas II SD Inpres Kadundungang

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

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

Lampiran 5.1

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS II
SD INPRES KADUNDUNGANG KECAMATAN BONTONOMPO
SELATAN 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 = **8** orang

Perempuan = **12** orang +

Jumlah siswa = **20** orang

Sala'jangki, Juli 2018

Peneliti

Wahyuni Ansar
NIM. 10540 9404 14

LAMPIRAN 6.1

DOKUMENTASI



Tempat melakukan penelitian



Upacara Penaikan Bendera



Proses pemberian pretest



Pemberian posttest



Guru menjelaskan tentang permianan tebak kata



Siswa sedang mencari dan akan menyusun kata



Siswa sedang mencari dan menyusun kata



Siswa menyusun kartu huruf



Siswa diminta untuk membaca huruf yang sudah di susun

RIWAYAT HIDUP



Wahyuni Ansar, lahir di Bengo, 22 Juni 1996. Pada tahun 2002 penulis pertama kali menginjakkan pendidikan di SD Inpres Kadundungang dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan studi di SMP Negeri 2 Bontonompo Selatan dan tamat pada tahun 2011. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan lagi studinya di SMA Negeri 1 Bontonompo Selatan dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis kemudian masuk ke jenjang yang lebih tinggi yaitu kuliah di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Pada program Strata Satu (S1). Diakhir pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar penulis menyusun skripsi dengan judul:

“Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata terhadap Hasil Membaca pada Murid Kelas II SD Inpres Kadundungang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa”