

**PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN  
MEMBACA MURID KELAS I SDN GENTUNGANG KECAMATAN  
BAJENG BARAT 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**

**HASRIANTI**

**NIM 10540945814**

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



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **HASRIANTI**, NIM **10540 9458 14** dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 181/Tahun 1440 H/2018 M, tanggal 19 Muharram 1440 H/29 September 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 04 Oktober 2018.

Makassar, 24 Muharram 1440 H  
04 Oktober 2018 M

**Panitia Ujian :**

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
  1. **Dr. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum.** (.....)
  2. **Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.** (.....)
  3. **Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd.** (.....)
  4. **Drs. H. Tjoddin SB., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **HASRIANTI, NIM 10540 9458 14** dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 181/Tahun 1440 H/2018 M, tanggal 19 Muharram 1440 H/29 September 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 04 Oktober 2018.

Makassar, 24 Muharram 1440 H  
04 Oktober 2018 M

**Panitia Ujian :**

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
  1. **Dr. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum.** (.....)
  2. **Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.** (.....)
  3. **Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd.** (.....)
  4. **Drs. H. Tjoddin SB., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



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

---

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **HASRIANTI**  
NIM : 10540945814  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul : **Pengaruh Metode Bermain Terhadap Keterampilan**  
Skripsi **Membaca Murid Kelas I SDN Gentungang Kecamatan**  
**Bajeng Barat Kabupaten Gowa.**

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

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

Makassar, Agustus 2018  
Yang Membuat Pernyataan

**HASRIANTI**



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

---

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **HASRIANTI**  
Nim : 10540945814  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( PGSD)

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya yang menyusun sendiri skripsi saya ( tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan ( plagiat ) dalam menyusun 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

**HASRIANTI**

## *MOTO DAN PERSEMBAHAN*

### *Moto :*

*Bersabarlah dalam mengatasi kesulitan dan bertindaklah secara bijaksana  
Lakukanlah sesuatu hal yang lebih bernilai dan mempunyai makna*

### *Persembahan :*

Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku sebagai seorang anak atas segala pengorbanan dan kasih sayang ibunda dan ayahandaku, saudara saudariku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku.

## ABSTRAK

**Hasrianti. 2018.** *Pengaruh Metode Bermain Terhadap Keterampilan Membaca Murid Kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sitti Aida Azis dan Pembimbing II Aliem Bahri.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu Adakah pengaruh metode bermain terhadap keterampilan membaca murid kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh metode bermain terhadap keterampilan membaca murid kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan desain *One Group Pretest Posttest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol). Subjek Penelitian ini adalah murid kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa sebanyak 20 murid yang terdiri dari 11 murid laki-laki dan 9 murid perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data skor perolehan hasil membaca murid yang dikumpulkan dengan menggunakan tes membaca, data tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar murid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada analisis statistik deskriptif penggunaan metode bermain terhadap keterampilan membaca murid positif, keterampilan membaca murid dengan menggunakan metode bermain menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan metode bermain. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai  $t_{Hitung}$  yang diperoleh adalah 8,14 dengan frekuensi db =  $20-1 = 19$ , pada taraf signifikan 5% di peroleh  $t_{Tabel} = 1,729$ . Jadi,  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan metode bermain dapat meningkatkan keterampilan membaca murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

**Kata kunci:** Keterampilan Membaca, Metode Bermain.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Terhadap Keterampilan Membaca Murid Kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.” ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw., Nabi yang bertindak sebagai rahmatan lil’alamin.

Segala daya dan upaya telah Penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Selama penulisan skripsi ini, segala hambatan dan kekurangan Penulis telah mendapat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak.

Segala hormat Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tuaku Abd Rahim dan Hapipah yang telah berjuang, mendoa’akan, mengasuh, mendidik, dorongan, kasih sayang dan perhatiannya selama ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih, penghormatan dan penghargaan kepada Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd., Pembimbing I dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II yang telah sabar, ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk

memberikan bimbingan, motivasi, serta saran-saran yang berharga kepada Penulis sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini. Pada kesempatan ini juga Penulis menyampaikan ucapan terima kasih, penghormatan dan penghargaan kepada : Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi PGSD serta seluruh dosen dan staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Ucapan terima kasih juga kepada Drs. Muhammad, Kepala Sekolah SDN Gentungang, Guru kelas I St. Nurbaya, S.Pd. serta staf guru-guru SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini. Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Siswa-siswi SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa khususnya kelas I atas kerjasama dan semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Teristimewa penulis ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada rekan-rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 terkhusus Kelas L Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini, serta semua pihak yang telah

memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu, semoga segala bantuan dan pengorbanannya bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin, yarrobal 'alamin.

*Billahi fisabilil haq fastabiqul khaerat.*

Makassar, Agustus 2018

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Hasil Penelitian yang Relevan.....	7
2. Pengertian Bermain .....	8
3. Kajian Tentang Keterampilan Membaca.....	14
B. Kerangka Pikir.....	25
C. Hipotesis Penelitian.....	27

BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Variabel dan Desain Penelitian .....	29
C. Populasi dan Sampel .....	32
D. Definisi Operasional Variabel.....	33
E. Instrument Penelitian.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data .....	35
G. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	40
A. Hasil Penelitian .....	40
B. Pembahasan.....	47
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	52
A. Simpulan .....	52
B. Saran .....	53
DAFTAR PUSTAKA .....	54
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Desain Penelitian .....	30
2 Keadaan Populasi .....	32
3 Keadaan Sampel .....	33
4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia .....	37
5 Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> ( rata – rata ) Nilai <i>Pretest</i> .....	40
6 Tingkat Keterampilan Membaca <i>Pretest</i> .....	42
7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia .....	42
8 Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> (rata-rata) Nilai <i>Post-Tes</i> .....	43
9 Tingkat Keterampilan Membaca <i>Post-Test</i> .....	45
10 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia .....	45
11 Hasil Analisis Data Aktivitas Murid .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) .....	56
2. Daftar hadir murid kelas I SDN Gentungang .....	77
3. Rubrik penilaian keterampilan membaca.....	79
4. Teks <i>Pretest</i> .....	80
5. Data Perolehan Skor Hasil Membaca <i>Pre-Test</i> .....	81
6. Teks <i>Posttest</i> .....	83
7. Data Perolehan Skor Hasil Membaca <i>Posttest</i> .....	84
8. Hasil Analisis Analisis Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	86
9. Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis .....	88
10. Tabel distribusi t.....	90
11. Dokumentasi .....	92

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung di lingkungan dan sepanjang hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu (Mudyahardjo, 2001: 3). Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya.

Menurut Sani dan Muhammad Kadri (2016: 5) tentang tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 2 sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yaang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Uraian di atas memberikan kejelasan betapa pentingnya memperlakukan proses pembelajaran menjadi lebih baik, dengan kata lain guru dituntut untuk mengambil peran lebih besar dalam proses pembelajaran. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat besar pengaruhnya terhadap peningkatan belajar murid. Belajar dan pembelajaran memang memiliki arti berbeda namun saling berkaitan. Belajar bisa diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sedangkan pembelajaran

berkaitan dengan komunikasi timbal balik antara guru dan murid. Keterkaitan antara dua konsep ini yaitu upaya guru merencanakan kegiatan belajar untuk murid dengan memfasilitasi agar murid dapat berinteraksi dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan perilaku pada diri murid. Perubahan tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Mata pelajaran bahasa Indonesia memuat empat komponen keterampilan berbahasa. Komponen keterampilan berbahasa tersebut yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai manusia adalah menyimak dan berbicara kemudian membaca dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki jenjang sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari saat memasuki jenjang pendidikan. Dengan demikian keempat keterampilan tersebut memiliki hubungan yang saling mendukung antara yang satu dengan yang lainnya.

Dari keempat keterampilan berbahasa itu, kiranya keterampilan membaca memerlukan perhatian khusus di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, keterampilan membaca harus dikuasai oleh murid SD karena kemampuan membaca sangat berkaitan dengan seluruh proses belajar mengajar. Keterampilan membaca sangat penting dimiliki setiap murid karena banyak kegiatan pembelajaran yang menuntut keterampilan membaca murid. Membaca mempunyai manfaat yang penting, karena dengan membaca dapat memperluas wawasan pengetahuan seseorang. Membaca perlu diterapkan saat anak masih sedini mungkin, ketika anak memasuki lembaga pendidikan formal. Keberhasilan belajar murid dalam mengikuti

proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca.

Murid yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Murid akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bacaan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Murid tersebut akan lamban sekali dalam menyerap pelajaran. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan murid yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca. Seorang guru harus lebih jeli mengamati murid serta menentukan metode apa yang cocok untuk mengembangkan kreatifitas anak dalam membaca.

Pengenalan kata adalah salah satu dasar bagi pembinaan keterampilan membaca. 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.

Zuchdi dan Budiasih (2001: 57) menyatakan bahwa “pembelajaran membaca di kelas satu dan di kelas dua (kelas rendah) merupakan pembelajaran membaca tahap awal yang akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya”.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka keterampilan membaca harus dikuasai oleh murid. Namun kenyataannya masih jauh dari yang diharapkan. Keberhasilan murid membaca masih kurang, mereka belum mampu membaca dengan lancar. Masalah yang dihadapi guru dan murid tersebut di atas disebabkan

oleh faktor pemahaman guru terhadap proses pembelajaran membaca. Strategi atau metode yang diterapkan oleh guru yang hanya berputar pada metode menjelaskan, metode tanya jawab dan metode penugasan, sehingga seringkali murid merasa jenuh dan bosan setiap kali belajar bahasa Indonesia, murid hanya terpaku pada latihan yang disediakan oleh guru, akibatnya murid mengalami kesulitan dalam membaca.

Memantau perkembangan dan hambatan selama proses dan hasil belajar membaca para murid maka dapat digunakan metode permainan. Frebel (dalam Djuanda 2006: 87) seorang pendidik dari Jerman ia percaya bahwa “salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui metode permainan”. Menurut pendapatnya anak-anak lebih siap dan berpotensi untuk bermain dari pada cara lain.

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

Dengan bermain guru mendapatkan gambaran yang lengkap tentang keseluruhan diri murid, misalnya seorang guru menyatakan bahwa perilaku para murid pada waktu bermain dapat mengungkapkan sifat-sifat murid tersebut yang berlangsung di rumahnya. Contoh guru melukiskan seorang anak yang biasanya pendiam dan pasif, ternyata dia menjadi lebih aktif ketika terlibat permainan. Hal ini

membuat guru dapat lebih mudah menilai kemampuan murid yang sesungguhnya dengan yang lebih akurat di dalam bermain dari pada dalam situasi formal.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa metode bermain merupakan salah satu metode yang dapat membantu mengatasi masalah yang selama ini dihadapi oleh guru dan murid di sekolah yaitu murid cenderung merasa jenuh dan bosan setiap kali belajar bahasa Indonesia sehingga mempengaruhi hasil belajarnya, kemampuan membaca murid masih kurang, murid belum mampu membaca dengan lancar.

Sehubungan dengan masalah di atas, peneliti mengajukan judul penelitian yaitu **“Pengaruh Metode Bermain Terhadap Keterampilan Membaca Murid Kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti mengajukan rumusan masalah adalah “Adakah pengaruh metode bermain terhadap keterampilan membaca murid kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada pengaruh metode bermain terhadap keterampilan membaca murid kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoretis

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

### 2. Manfaat Praktis

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

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pembelajaran membaca dengan menggunakan metode bermain sudah banyak dilakukan. Meskipun demikian, penelitian ini masih tetap menarik untuk diteliti lebih lanjut. Berdasarkan hasil studi literatur, peneliti menemukan beberapa tulisan atau penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

- a. Dewi (2013) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Meloncat Bulatan Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD” menunjukkan pembelajaran tematik berbantuan permainan meloncat bulatan kata berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan.
- b. Wahyuningsi (2016) yang berjudul “Pengaruh Model *Talking Stick* Berbantuan Buku Cerita terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN Pandean Lamper” menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *talking stick* berpengaruh terhadap keterampilan membaca pemahaman.
- c. Ayu (2014) yang berjudul “Efektivitas Implementasi Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca

Gambar dan Sosial Emosional Anak”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode bermain berbantuan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang relevan di atas, dapat disimpulkan persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang kemampuan membaca agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Perbedaan penelitian relevan di atas dengan penelitian ini adalah dalam segi metode dan model yang di gunakan.

## **2. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan salah satu fenomena yang paling alamiah dan luas dalam kehidupan anak, terdapat insting bermain pada setiap anak serta kebutuhan melakukannya dalam suatu pola yang khusus guna melibatkan dalam suatu kegiatan yang membantu proses kematangan anak. Dari berbagai penelitian Seto (dalam Djuanda 2006: 86) terungkap bahwa bermain dapat dikembangkan menjadi semacam alat untuk mengatualisasikan potensi kritis pada diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual dan aspek emosi dan sosialnya. Dengan demikian, bermain berkembang bukan hanya menjadi sarana yang dapat dinikmati dan menyenangkan saja tetapi juga bersifat mendidik.

Kesenangan anak- anak bermain dapat dipakai sebagai kesempatan untuk belajar hal-hal yang kongkret, sehingga daya cipta imajinasi dan kreativitas anak berkembang. Semiawan (2002: 21) menyatakan bahwa bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.

Bermain merupakan aktivitas kongkret yang dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuai dengan usianya dan kebutuhan spesifik anak. Bermain adalah cara yang paling efektif pada usia sekolah dasar baik di bidang akademik maupun aspek fisik, sosial dan emosional.

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

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dijelaskan diatas, penulis mengambil kesimpulan bahwa bermain adalah suata cara digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi agar semangat dalam belajar.

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

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

#### **a. Pengembangan Kognitif**

Bennet (dalam Djuanda 2006: 92) mengemukakan bahwa Penelitian membenarkan adanya hubungan kuat antara bermain dan perkembangan kognitif, salah satunya bermain simbolik. pernyataan tersebut didukung oleh Vigosky dan Piaget (dalam Djuanda 2006: 97) yang menyatakan bahwa, bermain simbolik itu permainan yang penting sekali dalam pengembangan berpikir abstrak. Bermain simbolik merupakan gambaran pengembangan pikiran. Bermain juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir divergen dan belajar memecahkan masalah. Bermain juga merupakan lingkungan yang kaya untuk mengembangkan bahasa murid. Waktu murid berinteraksi dengan murid lainnya mereka mengkomunikasikan makna dan mengembangkan bahasa cerita.

#### **b. Pengembangan Sosial**

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

mencurahkan perasaan dan sikapnya terhadap teman-temannya. Bermain merupakan kesempatan emas anak-anak untuk menjalin persahabatan.

### **c. Pengembangan Emosional**

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

### **d. Pengembangan Fisik**

Bermain dapat mengembangkan koordinasi tangan dan mata, dengan bermain anak-anak dapat mencoba badan mereka untuk melihat betapa bergunanya mereka. Pada permainan fisik dengan aba-aba, anak-anak akan merasa percaya dengan fisiknya, kokoh dan yakin terhadap dirinya.

### **e. Pengembangan Bahasa**

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

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

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

1. Permainan baca lakukan

Permainan ini dilakukan berpasangan, seorang anak harus membaca suruhan tertulis yang dibuat guru, pasangannya 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 beberapa orang murid. Setiap anggota ada yang ditugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun kata, kalimat dengan kartu kata untuk mencocokkan dengan hasil lompatan anggotanya. Setiap anggota kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap suku kata yang digabungkan menjadi kata yang bermakna dengan cara melompat-lompat sebelah kaki dengan suara nyaring.

4. Permainan membaca berantai.

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

5. Permainan kata dari wacana

Permainan ini dimainkan secara berkelompok. Murid dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapat foto kopi wacana yang harus dibaca. Setiap kelompok harus mengajukan satu kata (hasil diskusi) yang harus dikatakan kepada kelompok lain. Kelompok yang diberi kata harus memberikan kata-kata lain yang berhubungan dengan kata yang diucapkan kelompok yang memberi

kata. Misalnya, dari wacana “Musim Hujan”, kelompok mengambil kata *hujan*. Contohnya ada kelompok yang mengatakan *banjir, dingin, basah*, dan seterusnya, kelompok yang paling banyak menemukan kata yang berkaitan dengan kata yang diberikan kelompok lain, itulah pemenangnya.

### **3. Kajian tentang Keterampilan Membaca**

#### **a. Pengertian Membaca**

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

Pada hakikatnya membaca merupakan memahami dan merekonstruksikan makna yang terkandung dalam bahan bacaan. Pesan atau makna yang terkandung dalam teks bacaan merupakan interaksi timbal balik, interaksi aktif, dan interaksi dinamis antara pengetahuan dasar yang dimiliki pembaca dengan kalimat-kalimat, fakta dan informasi yang tertuang dalam teks bacaan Winihasih, ( 2005: 123).

Menurut Farr (dalam Dalman, 2013: 5) mengemukakan, “*reading is the heart of education*” yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Dalam hal ini,

orang yang sering membaca, pendidikannya akan maju dan ia akan memiliki wawasan yang luas. Tentu saja hasil membacanya itu akan menjadi skemata baginya. Selanjutnya Tampubolon (2008: 56) mengatakan bahwa membaca adalah aktivitas fisik dan mental. Melalui membaca informasi dan pengetahuan yang berguna bagi kehidupan dapat diperoleh. Inilah motivasi pokok yang dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya minat membaca.

Sementara itu, Prasetyono (2008: 57) berpendapat bahwa membaca merupakan kegiatan pikiran yang dilakukan dengan penuh perhatian untuk memahami suatu informasi melalui indra penglihatan dalam bentuk simbol-simbol yang rumit, yang disusun sedemikian rupa sehingga mempunyai arti dan makna. Tarigan (2008: 7) Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

Berdasarkan pendapat tentang membaca diatas dapat diambil kesimpulan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan untuk memahami serta memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis.

Safi`ie (dalam Rahim 2007: 2) mengatakan bahwa tiga istilah sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan sedangkan proses *decoding* (penyandian) merupakan proses penerjemahan rangkaian grafis kedalam kata-kata. Proses *recording* dan *decoding* biasanya

berlangsung pada kelas-kelas awal yaitu kelas 1-3 yang dikenal dengan istilah membaca permulaan. Penekanan membaca pada tahap ini ialah proses perseptual yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. sementara itu, proses memahami makna (*meaning*) lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi.

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

1. Membaca pada hakikatnya adalah pengembangan keterampilan, mulai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf-paragraf dalam bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluatif seluruh isi bacaan.
2. Membaca pada hakikatnya adalah kegiatan visual berupa serangkaian gerakan mata dalam mengikuti baris-baris tulisan, pemutusan penglihatan pada kata dan kelompok kata, melihat ulang kata dan kelompok kata untuk memperoleh pemahaman terhadap bacaan.
3. Membaca pada hakikatnya adalah kegiatan memahami dan mengamati kata-kata yang tertulis, memberikan makna terhadap kata-kata tersebut berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dipunyai.

4. Membaca adalah suatu proses berpikir yang terjadi melalui proses mempersepsi dan memahami informasi serta memberikan makna terhadap bacaan.
5. Membaca pada hakikatnya adalah proses mengolah informasi dalam membaca terjadi proses pengolahan informasi yang dilaksanakan oleh pembaca dengan menggunakan informasi dalam bacaan dan pengetahuan serta pengalaman yang telah dipunyai sebelumnya yang relevan dengan informasi tersebut.
6. Membaca pada hakikatnya adalah proses menghubungkan tulisan dengan bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan.
7. Membaca pada hakikatnya adalah kemampuan mengantisipasi makna yang terdapat pada baris-baris dalam tulisan. Kegiatan membaca bukan hanya kegiatan bersifat mekanis saja, melainkan merupakan kegiatan menangkap maksud dari kelompok-kelompok kata yang membawa makna.

Dari beberapa butir pandangan tentang hakikat membaca tersebut dapat dikemukakan bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual, dalam proses ini peranan indera visual sangat penting bagi mereka yang tuna netra. Peranan indera visual dialihkan pada indera peraba, dengan indera visual dan indera perabanya pembaca mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasi dengan bunyi-bunyinya. Dengan proses itu rangkaian tulisan yang dibacanya menjelma menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi kata, kelompok kata yang bermakna di samping gambar bunyi. Membaca juga mengamati berbagai macam tanda baca yang harus dikenalnya. Tanda-tanda baca membantu

dalam memahami maksud baris-baris tulisan. (Safi`ie 1999: 17) mengemukakan bahwa kegiatan membaca meliputi proses berikut:

1. Mengamati simbol-simbol tulisan

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

2. Menginterpretasikan apa yang diamati

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

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

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

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

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

5. Membuat inferensi dan evaluasi materi yang dibaca

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

6. Membangun asosiasi

Membaca pada dasarnya proses asosiasi. Pada waktu seseorang membaca ia melewati beberapa tahapan asosiasi. Pertama-tama adalah asosiasi antara rangkaian bunyi bahasa sebagai suatu lambang dari suatu benda atau peristiwa dengan benda atau peristiwa yang dilambangkannya misalnya rangkaian bunyi kuda membangkitkan asosiasi dengan benda yang berupa binatang berkaki empat

yang digunakan sebagai penarik bendi. Berikutnya adalah asosiasi antara gambar rangkaian bunyi yang berupa rangkaian huruf-huruf menurut sistem tulisan tertentu (*graphemes*) dengan bunyinya (*phomenemes*). Proses asosiasi tersebut berlangsung terus selama proses membaca

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

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

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

### **1. Tahap prabaca**

Guru yang kreatif harus mampu mengarahkan murid pada topik pelajaran yang akan dipelajari murid. Rubin (dalam Rahim 2007: 99) mengemukakan bahwa pengajaran membaca dilandasi oleh pandangan teori skemata. Berdasarkan pandangan teori skemata, membaca adalah proses pembentukan makna terhadap teks. Sehubungan dengan teori membaca ini, guru yang efektif seharusnya mampu mengarahkan murid agar lebih banyak menggunakan pengetahuan topik untuk di

proses ide dan pesan suatu teks. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan kegiatan prabaca, saat baca dan pasca baca dalam penyajian pengajaran membaca.

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

Skemata ialah latar belakang pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki murid tentang suatu informasi atau konsep. Skemata menggambarkan sekelompok konsep yang tersusun dalam diri seseorang yang dihubungkan dengan objek, tempat-tempat, tindakan, atau peristiwa. Skema (kata tunggal dari skemata) seseorang menggambarkan apa yang diketahui seseorang tentang konsep tertentu dan hubungan antara potongan-potongan informasi yang telah diketahui seseorang. Dua orang mungkin mempunyai skemata yang sangat berbeda tentang suatu konsep dasar yang sama.

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

Bruberg (dalam Rahim 2007: 100) mengemukakan beberapa teknik yang bisa dilakukan guru untuk mengaktifkan skemata murid melalui kegiatan prabaca.

Kegiatan prabaca yang dimaksud ialah membuat prediksi seperti yang dikemukakan berikut ini:

1. Guru membaca judul bacaan dengan nyaring, kemudian memperkenalkan para pelaku dengan menceritakan nama-nama mereka dan beberapa pernyataan yang menceritakan tentang para pelaku, tokoh, akhirnya guru menyuruh murid memprediksi kelanjutan cerita.
2. Kegiatan memprediksi untuk menceritakan minat murid pada bacaan dengan menggunakan 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), gerakan-gerakan misalnya gerakan tangan, ekspresi wajah dan sebagainya. Apabila dikaitkan kegiatan membaca, guru dapat mencontohkan cara membaca nyaring pada waktu prabaca. Pertama, guru memperlihatkan gambar kulit buku, dan membicarakannya dengan murid. Kemudian guru membaca nyaring buku tersebut

dengan suara yang kadang-kadang keras dan kadang-kadang lembut dengan ekspresi wajah yang sesuai.

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

Sebelum membaca cerita, murid menanggapi sesuai dengan pengalaman mereka sendiri. nilai petunjuk bisa dikembangkan kedalam bagian pasca baca dengan mengulang proses sesudah membaca, mempertimbangkan masukan dari sesudah membaca, yang menghasilkan suatu kombinasi petunjuk antisipasi atau reaksi.

Di samping itu, untuk membangkitkan skemata murid, guru juga bisa menugaskan murid menulis tentang pengalaman pribadi yang relevan sebelum mereka membaca teks bacaan yang telah ditentukan guru, yang akan menghasilkan tingkah laku murid yang lebih memperhatikan tugasnya, lebih sempurna menanggapi watak pelaku, dan lebih memperlihatkan reaksi yang positif tentang membaca.

## **2. Tahap baca**

Setelah kegiatan prabaca kegiatan berikutnya adalah kegiatan saat baca. Beberapa strategi dan kegiatan bisa digunakan dalam kegiatan saat baca untuk

meningkatkan pemahaman murid. Burn, dkk. (dalam Rahim 2007: 102) mengemukakan bahwa penggunaan teknik metakognitif secara efektif mempunyai pengaruh positif pada pemahaman. Strategi belajar secara metakognitif akan meningkatkan keterampilan belajar murid.

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

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

Kegiatan saat baca lebih lanjut bisa dikembangkan dengan cara lain seperti berikut: Sesudah murid membaca suatu cerita atau bab, suruh satu kelompok murid berlatih membaca bagian bacaan. Tugas murid mengambil bagian dari karakter yang

berbeda di dalam adegan dan salah seorang menjadi narator. Murid yang lain disuruh mengikuti bersama-sama. Kegiatan ini membantu murid memahami dialog dan penggunaan tanda-tanda kutipan.

### **3. Tahap pasca baca**

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

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

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

## **B. Kerangka Pikir**

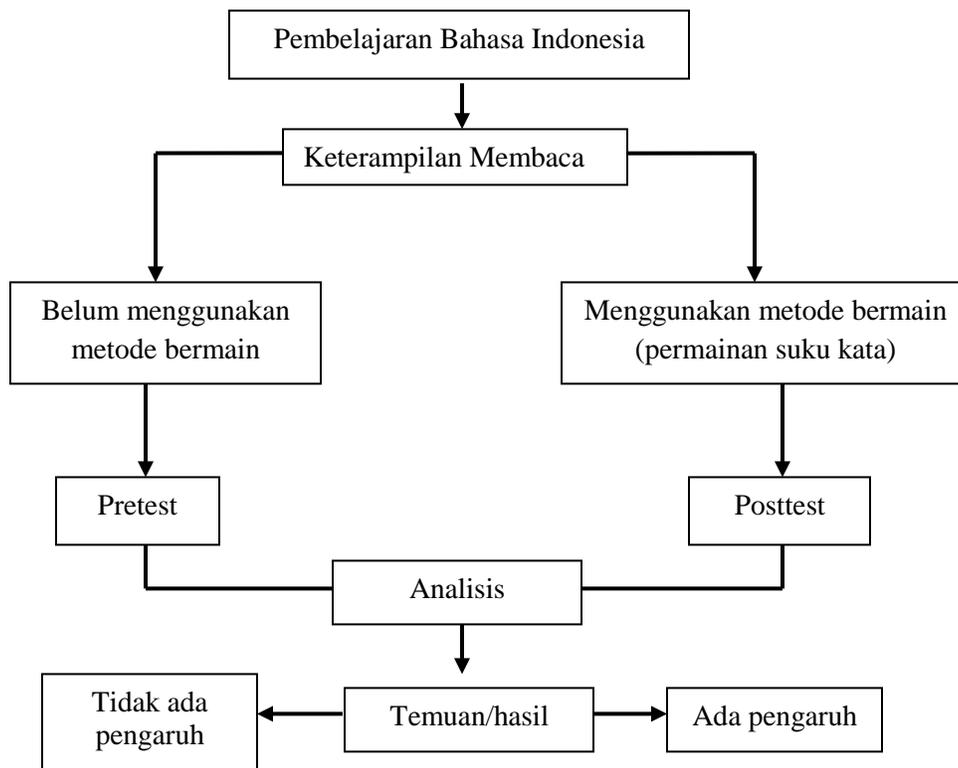
Meningkatkan mutu pendidikan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia seorang guru harus mampu memilih dan menerapkan metode mengajar yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar murid. Prestasi keterampilan membaca adalah prestasi belajar yang dicapai murid. Setelah mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan membaca berupa seperangkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar yang berguna bagi murid untuk kehidupan sosialnya baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang. Untuk meningkatkan prestasi keterampilan membaca, dalam pembelajaran harus menarik sehingga murid termotivasi untuk belajar. Salah satu metode belajar mengajar yang dapat diterapkan oleh guru dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain.

Penerapan metode bermain diharapkan dapat mencapai peningkatan hasil belajar murid. Untuk mengetahui secara pasti metode bermain terhadap keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia perlu dilakukan penelitian secara mendalam.

Penelitian ini, murid dikelompokkan pada saat pembelajaran. Murid di tes membaca sebelum diterapkan metode bermain (*Pretest*) kemudian memberikan perlakuan dengan menerapkan metode bermain yaitu permainan suku kata, setelah itu memberikan tes bacaan setelah perlakuan dilakukan (*posttest*). Hasil dari penelitian berupa data, diolah sehingga menghasilkan temuan. Dari temuan tersebut dapat diketahui pengaruh metode bermain terhadap keterampilan membaca murid.

Berdasarkan uraian diatas, ada beberapa hal yang dijadikan penulis sebagai landasan berpikir.

Adapun landasan berpikir yang dijadikan pegangan penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Pikir

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang diajukan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca murid kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>1</sub>: Ada pengaruh penerapan metode bermain terhadap keterampilan membaca murid kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh penerapan metode bermain terhadap keterampilan membaca murid kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2006: 72). Menurut Gay (dalam Emzir 2007: 63) Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).

#### **B. Variabel dan Desain Penelitian**

##### **1. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas (independen) atau variabel perlakuan dan variabel terikat (dependen) atau variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

##### **a. Variabel bebas (X)**

Variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang memengaruhi atau variabel penyebab. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah metode bermain.

##### **b. Variabel terikat (Y)**

Variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel akibat. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca murid.

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental design karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, jenis *One-Group Pretes-Posttest Design* (Satu Kelompok *Pretes-Posttest*). 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 1 Desain Penelitian**

Pretest	Variabel Terikat	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Tes awal (*pretest*)

O<sub>2</sub> = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan metode bermain

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (keterampilan membaca ) berupa tes bacaan sebelum perlakuan dilakukan.

b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan metode bermain yaitu:

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 membagi murid menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari beberapa orang murid, setiap anggota ada yang ditugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan

memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun kata, kalimat dengan kartu kata untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.

- c) Dengan bimbingan guru, setiap kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap suku kata yang digabungkan menjadi kalimat yang bermakna dengan cara melompat sebelah kaki sambil membaca dengan suara nyaring.

#### 4. Penutup.

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

- c. Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat (keterampilan membaca ) berupa tes bacaan setelah perlakuan dilakukan.

### **C. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Sugiyono (2015: 117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa yang berjumlah 20 orang.

**Tabel 2 Keadaan Populasi**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Keterangan
		Perempuan	Laki-Laki		
1.	Kelas I	9	11	20	Kelas Eksperimen

Sumber: Tata usaha SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa

## 2. Sampel

Sugiyono (2015: 118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel adalah populasi yang berjumlah 20 murid kelas I yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*. *Sampling Purposive* adalah pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang dilakukan oleh peneliti adapun persyaratannya adalah kelas I karena metode bermain yang diterapkan adalah permainan suku kata untuk kelas rendah. Kelas I atau kelas awal murid mulai di ajarkan huruf-huruf abjad, suku kata, kata dan kalimat.

**Tabel 3 Keadaan Sampel**

Kelas	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
I	11	9	20

Sumber: Tata usaha SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Variabel yakni segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, dapat pula diartikan sebagai ciri dari individu, objek, gejala, atau peristiwa yang dapat diukur secara kualitatif ataupun secara kuantitatif.

Sugiyono (2015: 61) menyatakan bahwa variabel adalah kostrak atau sifat yang akan dipelajari. Diberikan contoh misalnya, tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status sosial, jenis kelamin, golongan gaji, produktivitas kerja, dan lain-lain. Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

- a. Keterampilan membaca yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelancaran, ketepatan dan kesesuaian kata ketika murid membaca pada tes awal (*pretest*) dan ketika membaca pada tes akhir (*posttest*).
- b. Metode bermain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah salah satu metode bermain dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu menggunakan Permainan suku kata.

#### **E. Instrument Penelitian**

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Tes keterampilan membaca

Tes hasil belajar keterampilan membaca dengan jenis pretest dan posttest. *pretest* dilaksanakan sebelum metode bermain diterapkan, sedangkan

*posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode bermain. Dalam penelitian ini murid dites membaca .

b. Lembar observasi aktivitas murid

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Data hasil belajar diperoleh dengan Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca yang dimiliki oleh murid sebelum diterapkannya metode bermain.

2. Tes akhir (*posttest*)

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

## G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

- b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Angka persentase

F = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat keterampilan siswa dalam membaca sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

**Tabel 4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia**

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 64	Rendah
65 – 74	Sedang
75– 84	Tinggi
85 – 100	Sangat Tinggi

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

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

Keterangan :

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

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

X<sub>2</sub> = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

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

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

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

$\sum d$  = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

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

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

N = subjek pada sampel.

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

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

Keterangan :

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

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

X<sub>2</sub> = 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 bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca murid

kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

e) Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak, berarti penerapan metode bermain

tidak berpengaruh terhadap keterampilan membaca murid kelas 1 SDN

Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

Menentukan harga  $t_{\text{Tabel}}$  dengan Mencari  $t_{\text{Tabel}}$  dengan menggunakan

table distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1$

f) Membuat kesimpulan apakah metode bermain berpengaruh terhadap

keterampilan membaca murid kelas I SDN Gentungang Kecamatan

Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Hasil *Pretest* Bahasa Indonesia Murid Kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa sebelum diterapkan Metode Bermain

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan membaca murid berupa nilai dari kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

Data perolehan skor hasil membaca murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa dapat dilihat pada lampiran V halaman 81.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

**Tabel 5 Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (rata – rata) Nilai *Pretest***

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
30	3	90
40	6	240

**Lanjutan Tabel 5**

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
50	1	50
60	1	60
70	4	280
75	2	150
80	3	240
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>1.110</b>

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1.110$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 20. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_i}{n} \\ &= \frac{1.110}{20} \\ &= 55,5\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa sebelum penerapan metode bermain yaitu 55,5. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6 Tingkat Keterampilan Membaca *Pretest***

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 54	10	50 %	Sangat Rendah
2	55 – 64	1	5 %	Rendah
3	65 – 74	4	20 %	Sedang
4	75– 84	5	25 %	Tinggi
5	85 – 100	0	0 %	Sangat tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	

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 50%, rendah 5%, sedang 20%, tinggi 25% dan sangat tinggi 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan membaca murid sebelum diterapkan metode bermain tergolong rendah.

**Tabel 7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	11	55 %
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	9	45 %
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Apabila Tabel 7 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $65 \geq 75\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca murid Kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya  $45\% \leq 75\%$ .

## **2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Bahasa Indonesia Murid Kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa setelah diterapkan Metode Bermain**

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post- test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data perolehan skor hasil membaca murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa setelah penerapan metode bermain dapat dilihat pada lampiran VII halaman 84.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa:

**Tabel 8 Perhitungan Untuk Mencari *Mean* (rata-rata) Nilai *Posttest***

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
60	2	120
70	2	140

**Lanjutan Tabel 8**

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
75	2	150
80	8	640
85	1	85
90	1	90
95	4	380
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>1.605</b>

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1.605$  dan nilai dari N sendiri adalah 20. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1.605}{20} \\ &= 80,25\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa setelah penerapan metode bermain yaitu 80,25 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan

pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 9 Tingkat Keterampilan Membaca *Post-test***

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 54	0	0 %	Sangat Rendah
2	55 – 64	2	10 %	Rendah
3	65 – 74	2	10 %	Sedang
4	75– 84	10	50 %	Tinggi
5	85 – 100	6	30 %	Sangat tinggi
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	

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 30%, tinggi 50%, sedang 10%, rendah 10%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan murid dalam membaca setelah diterapkan metode bermain tergolong tinggi.

**Tabel 10 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	2	10 %
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	18	90 %
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Apabila Tabel 10 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $65 \geq 75\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca murid Kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah  $90\% \geq 75\%$ .

### 3. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa selama diterapkan Metode Bermain

**Tabel 11 Hasil Analisis Data Aktivitas Murid**

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P R E S T	20	20	20	P O S T E S T	20	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		17	19	19		18,33	91,65	Aktif
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan		16	18	19		17,66	88,3	Aktif
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		4	2	1		2,33	11,65	Tidak Aktif
5.	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok		16	18	19		17,66	88,3	Aktif
6.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		17	19	19		18,33	91,65	Aktif
7.	Murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca		14	15	17		15,33	76,65	Aktif

8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		16	18	19		17,66	88,3	Aktif
9.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		17	17	18		17,33	86,65	Aktif
	<b>Rata-rata</b>							<b>80,35</b>	<b>Aktif</b>

#### **4. Pengaruh Penerapan Metode Bermain pada Murid Kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. Dari hasil analisis skor *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada lampiran VIII halaman 86 dan langkah-langkah pengujian hipotesis dapat dilihat pada lampiran IX halaman 88.

### **B. Pembahasan**

#### **1. Data Hasil *Pretes***

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan membaca

murid berupa nilai dari kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

Data perolehan skor hasil membaca murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa murid yang mendapat nilai tiga puluh ada tiga orang, nilai empat puluh ada enam orang, lima puluh ada satu orang, enam puluh ada satu orang, tujuh puluh ada empat orang, tujuh lima ada dua orang dan delapan puluh ada tiga orang. Nilai terendah dari hasil pretest adalah 30 dan nilai tertinggi 80. Nilai rata-rata pretest dari murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1.110$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 20. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebelum penerapan metode bermain yaitu 55,5. Dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 50%, rendah 5%, sedang 20%, tinggi 25% dan sangat tinggi 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan membaca murid sebelum diterapkan metode bermain tergolong rendah. Murid yang tuntas hanya 9 orang atau 45 % dan murid yang tidak tuntas 11 orang atau 55 %.

Indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (65)  $\geq 75\%$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca murid Kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya  $45\% \leq 75\%$ .

## **2. Data Hasil *Posttest***

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post- test. Data perolehan skor hasil membaca murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa setelah penerapan metode bermain murid yang mendapatkan nilai enam puluh ada dua orang, tujuh puluh ada dua orang, tujuh puluh lima ada dua orang, delapan puluh ada delapan orang, delapan lima ada satu orang, sembilan puluh ada satu orang dan sembilan lima ada empat orang. Nilai tertinggi yang diperoleh murid dari hasil posttest adalah 95 dan nilai terendah adalah 60.

Nilai rata-rata posttest dari murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1.605$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 20. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) setelah penerapan metode bermain yaitu 80,25.

Berdasarkan data yang didapatkan dari tingkat keterampilan membaca bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 30%, tinggi 50%, sedang 10%, rendah 10%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan murid dalam membaca setelah diterapkan metode bermain tergolong tinggi. Murid yang tuntas 18 orang atau 90 % dan yang tidak tuntas hanya 2 orang atau 10 %.

Indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (65)  $\geq$  75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca murid Kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah 90%.  $\geq$  75%.

### **3. Hasil Analisis Data Aktivitas Murid**

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

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 100%
- b. Persentase murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 91,65%
- c. Persentase murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan 88,3%
- d. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 11,65%
- e. Persentase murid yang aktif dalam kegiatan kelompok 88,3%
- f. Persentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 91,65%
- g. Persentase murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca 76,65%
- h. Persentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 88,3%

- i. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 86,65%
- j. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain yaitu 80,35%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif  $\geq 75\%$  baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 80,35% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain telah mencapai kriteria aktif.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 8,14. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $20 - 1 = 19$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 1,729$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa karena

dapat dilihat dari nilai rata-rata yang di dapatkan murid sebelum menerapkan metode bermain sebesar 55,5 dan sesudah menerapkan metode bermain sebesar 80,25.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran membaca dengan metode bermain pada murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum keterampilan membaca murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa sebelum penerapan metode bermain dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah 50%, rendah 5%, sedang 20%, tinggi 25% dan sangat tinggi 0%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 30%, tinggi 50%, sedang 10%, rendah 10%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 8,14$  dan  $t_{Tabel} = 1,729$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $8,14 > 1,729$ .

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penerapan metode bermain yang mempengaruhi keterampilan membaca murid kelas 1 SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa, disarankan menerapkan metode bermain untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan metode bermain ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan metode pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat metode ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, Gusti (2014). *Efektivitas Implementasi Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Gambar dan Sosial Emosional Anak*. Skripsi. Bali.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Bandar Lampung: Raja Grafindo Persada.
- Dewi. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Meloncat Bulatan Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD*. Skripsi. Bali: Tidak diterbitkan
- Djuanda Dadang. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Mudyahardjo, Redja. 2001. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Prasetyono, Dwi Sunar. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think Yogyakarta.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Safi'ie, Imam. 1999. *Pengajaran Membaca Di Kelas-Kelas Awal Disekolah Dasar*. Malang: Depdiknas.
- Sani, Ridwan Abdullah dan Muhammad Kadri. 2016. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Semiawan, Conny R dkk. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta. PT Prenhallindo.
- Sudjana, Nana. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_ (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Tampubolon, DP. 2008. *Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Penerbit CV Angkasa.
- Wahyuningsi. (2016). *Pengaruh Model Talking Stick Berbantuan Buku Cerita terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN Pandean Lamper*. Skripsi. Semarang.
- Winihasih. (2005). *Diagnosis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa SD/MI Melalui Analisis Reading Readiness*. Jurnal Sekolah Dasar.
- Zuchdi, Darmiyati dan Budiasih. 2001. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Yogyakarta: PAS.

Lampiran I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Gentungang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : I / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

**A. Standar Kompetensi**

Memahami teks pendek dengan membaca nyaring

**B. Kompetensi Dasar**

Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

**C. Indikator**

1. Mengenal huruf-huruf abjad
2. Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat
3. Membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

**D. Tujuan Pembelajaran**

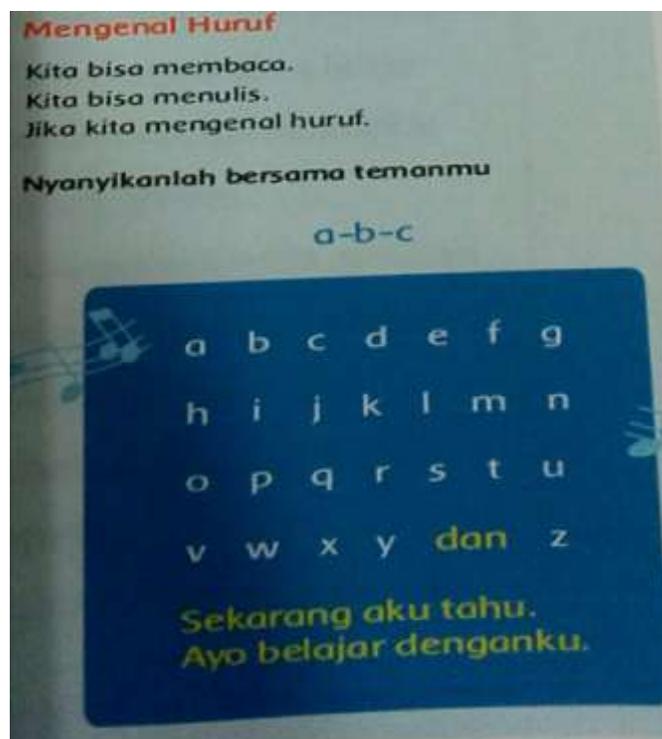
1. Murid dapat mengenal huruf-huruf abjad
2. Murid dapat membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat
3. Murid dapat membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

### E. Karakter Siswa yang di harapkan

- Disiplin,
- Tekun
- Gemar membaca
- Percaya diri
- Kerja sama

### F. Materi Pembelajaran

- Mengetahui huruf-huruf abjad



### G. Model dan Metode Pembelajaran

- Model Pembelajaran : Pembelajaran Langsung

- Metode Pembelajaran : Bermain

### H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Tahap kegiatan	Karakter	Alokasi waktu
1.	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Memberi salam dan mengajak seluruh siswa berdoa</li><li>• Melakukan absensi harian</li><li>• Menyiapkan perlengkapan belajar</li><li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>• Menyiapkan materi ajar</li></ul>	<p>Religius</p> <p>Disiplin</p>	10 Menit
2.	<p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memperkenalkan huruf-huruf abjad kepada murid dengan menggunakan media pembelajaran</li><li>• Guru mengajak murid belajar membaca dengan menerapkan metode</li></ul>		55 Menit

	<p>bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mempersiapkan permainan suku kata dan menjelaskan aturan permainan kepada murid di hubungkan dengan kegiatan membaca</li> <li>• Guru membagi murid menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari beberapa orang murid, setiap anggota ada yang di tugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun huruf untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.</li> <li>• Dengan bimbingan guru, setiap kelompok</li> </ul>	<p>Kerja sama</p>	
--	---	-------------------	--

	<p>melakukan permainan sambil membaca tiap huruf yang di gabungkan menjadi kata yang bermakna dengan cara melompat sebelah kaki sambil membaca dengan suara nyaring.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, siswa di ajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu.</li> </ul>		
3.	<p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan PR</li> <li>• Guru menyampaikan pesan-pesan moral</li> <li>• Berdo'a bersama</li> </ul>	Religius	5 Menit

### I. Sumber dan Alat pembelajaran

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

## **J. Penilaian**

- Teknik Penilaian :
  - ✓ Lisan
  - ✓ Unjuk Kerja
- Bentuk Instrumen :
  - ✓ Tanya Jawab
  - ✓ Tes kemampuan membaca

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : Jumlah skor maksimal ) X 10*

- ✓ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial.*

**Gowa, Agustus 2018**

**Peneliti**

**Hasrianti**

**Nim: 10540945814**

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**

**Guru Kelas I**

**Drs. Muhammad**  
**NIP. 19600616 198203 1 017**

**St. Nurbaya, S.Pd**  
**NIP : 19590502 198203 2 011**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Gentungang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : I / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

### **A. Standar Kompetensi**

Memahami teks pendek dengan membaca nyaring

### **B. Kompetensi Dasar**

Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

### **C. Indikator**

4. Mengenal huruf-huruf abjad
5. Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat
6. Membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

### **D. Tujuan Pembelajaran**

4. Murid dapat mengenal huruf-huruf abjad
5. Murid dapat membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat
6. Murid dapat membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

### **E. Karakter Siswa yang di harapkan**

- Disiplin,

- Tekun
- Gemar membaca
- Percaya diri
- Kerja sama

## F. Materi Pembelajaran

### Membaca suku kata dan kata-kata



i - ni tu - ti  
ini tuti



i - ni di - di  
ini didi



i - ni i - bu  
ini ibu



i - ni ba - pak  
ini bapak

## G. Model dan Metode Pembelajaran

K. Model Pembelajaran : Pembelajaran Langsung

L. Metode Pembelajaran : Bermain

## H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Tahap kegiatan	Karakter	Alokasi waktu
1.	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Memberi salam dan mengajak seluruh siswa berdoa</li><li>• Melakukan absensi harian</li><li>• Menyiapkan perlengkapan belajar</li><li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>• Menyiapkan materi ajar</li></ul>	<p>Religius</p> <p>Disiplin</p>	10 Menit
2.	<p>Kegiatan inti :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memperkenalkan huruf-huruf abjad kepada murid dengan menggunakan media pembelajaran</li><li>• Guru mengajak murid belajar membaca dengan menerapkan metode bermain</li><li>• Guru mempersiapkan</li></ul>		55 Menit

	<p>permainan suku kata dan menjelaskan aturan permainan kepada murid di hubungkan dengan kegiatan membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi murid menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari beberapa orang murid, setiap anggota ada yang di tugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun huruf untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.</li> <li>• Dengan bimbingan guru, setiap kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap huruf</li> </ul>	Kerja sama	
--	---	------------	--

	<p>yang di gabungkan menjadi kata yang bermakna dengan cara melompat sebelah kaki sambil membaca dengan suara nyaring.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, siswa di ajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu.</li> </ul>		
3.	<p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan PR</li> <li>• Guru menyampaikan pesan-pesan moral</li> <li>• Berdo'a bersama</li> </ul>	Religius	5 Menit

### I. Sumber dan Alat pembelajaran

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

## **J. Penilaian**

- Teknik Penilaian :
  - ✓ Lisan
  - ✓ Unjuk Kerja
- Bentuk Instrumen :
  - ✓ Tanya Jawab
  - ✓ Tes kemampuan membaca

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : Jumlah skor maksimal ) X 10*

✓ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial.*

**Gowa, Agustus 2018**

**Peneliti**

**Hasrianti**

**Nim: 10540945814**

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**

**Guru Kelas I**

**Drs. Muhammad**  
**NIP. 19600616 198203 1 017**

**St. Nurbaya, S.Pd**  
**NIP : 19590502 198203 2 011**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Gentungang

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : I / I

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

### **A. Standar Kompetensi**

Memahami teks pendek dengan membaca nyaring

### **B. Kompetensi Dasar**

Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

### **C. Indikator**

7. Mengenal huruf-huruf abjad
8. Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat
9. Membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

### **D. Tujuan Pembelajaran**

7. Murid dapat mengenal huruf-huruf abjad
8. Murid dapat membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat
9. Murid dapat membaca suku kata, kata-kata dan kalimat sederhana

### **E. Karakter Siswa yang di harapkan**

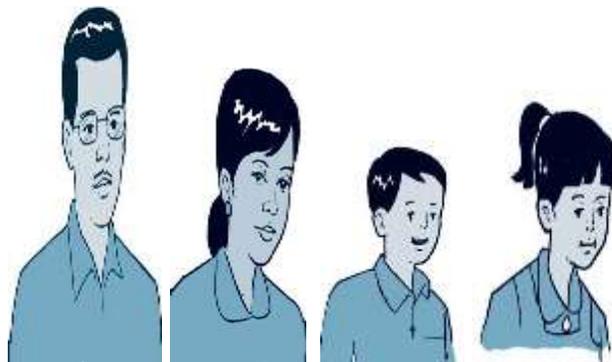
- Disiplin,

- Tekun
- Gemar membaca
- Percaya diri
- Kerja sama

## F. Materi Pembelajaran

### Membaca kalimat sederhana

Bacalah dengan nyaring



ini bapak didi



ini ibu didi

ini kakak didi



kakak didi tuti

ini didi



## G. Model dan Metode Pembelajaran

M. Model Pembelajaran : Pembelajaran Langsung

N. Metode Pembelajaran : Bermain

## H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Tahap kegiatan	Karakter	Alokasi waktu
1.	Kegiatan awal : <ul style="list-style-type: none"><li>• Memberi salam dan mengajak seluruh siswa berdoa</li><li>• Melakukan absensi harian</li><li>• Menyiapkan perlengkapan belajar</li><li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>• Menyiapkan materi ajar</li></ul>	Religius  Disiplin	<b>10 Menit</b>
2.	Kegiatan inti : <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memperkenalkan huruf-huruf abjad kepada murid dengan menggunakan media pembelajaran</li><li>• Guru mengajak murid</li></ul>		55 Menit

	<p>belajar membaca dengan menerapkan metode bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mempersiapkan permainan suku kata dan menjelaskan aturan permainan kepada murid di hubungkan dengan kegiatan membaca</li> <li>• Guru membagi murid menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari beberapa orang murid, setiap anggota ada yang di tugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun huruf untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.</li> </ul>	<p>Kerja sama</p>	
--	--	-------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan bimbingan guru, setiap kelompok melakukan permainan sambil membaca tiap huruf yang di gabungkan menjadi kata yang bermakna dengan cara melompat sebelah kaki sambil membaca dengan suara nyaring.</li> <li>• Setelah semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan, siswa di ajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu.</li> </ul>		
3.	<p>Kegiatan penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan PR</li> <li>• Guru menyampaikan pesan-pesan moral</li> <li>• Berdo'a bersama</li> </ul>	Religius	5 Menit

### I. Sumber dan Alat pembelajaran

- Sumber : Buku paket BSE Bahasa Indonesia kelas I, diterbitkan

oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

- Alat : Papan tulis, kartu huruf dan kartu kata

## **J. Penilaian**

- Teknik Penilaian :
  - ✓ Lisan
  - ✓ Unjuk Kerja
- Bentuk Instrumen :
  - ✓ Tanya Jawab
  - ✓ Tes kemampuan membaca

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : Jumlah skor maksimal ) X 10*

✓ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan remedial.*

**Gowa, Agustus 2018**

**Peneliti**

**Hasrianti**

**Nim: 10540945814**

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**

**Guru Kelas I**

**Drs. Muhammad**  
**NIP. 19600616 198203 1 017**

**St. Nurbaya, S.Pd**  
**NIP : 19590502 198203 2 011**

Lampiran II

**DAFTAR HADIR MURID KELAS I**  
**SDN GENTUNGANG KECAMATAN BAJENG BARAT**  
**KABUPATEN GOWA**

NO	NAMA MURID	L/P	KETERANGAN					KET	
			1	2	3	4	5		
1	Abd. Rahman Alfikri	L	<b>P R E T E S T</b>	✓	✓	✓	✓	✓	<b>P O S T T E S T</b>
2	Algiffari islah	L		✓	✓	✓	✓	✓	
3	Muh. Iqra Shabir	L		✓	✓	✓	✓	✓	
4	Annisa Nurhasanah	P		✓	✓	✓	✓	✓	
5	Adam Firdaus	L		✓	✓	✓	✓	✓	
6	Rafi' Harjiman	L		✓	✓	✓	✓	✓	
7	Alfiansah	L		✓	✓	✓	✓	✓	
8	Adil Anugrah	L		✓	✓	✓	✓	✓	
9	Raihana Nadhira. S	P		✓	✓	✓	✓	✓	
10	Aulia Reskiana Syam	P		✓	✓	✓	✓	✓	
11	Muh. Rafael	L		✓	✓	✓	✓	✓	
12	Muh. Ridha	L		✓	✓	✓	✓	✓	
13	Muh. Sukran	L		✓	✓	✓	✓	✓	
14	Suci Ramadani	P		✓	✓	✓	✓	✓	
15	Jusriana	P		✓	✓	✓	✓	✓	
16	Nur Adelia	P		✓	✓	✓	✓	✓	
17	Athira Safha Aprilia	P		✓	✓	✓	✓	✓	

18	Muh. Nuralam	L		✓	✓	✓	✓	✓		
19	Yumna Nurul Hafika	P		✓	✓	✓	✓	✓		
20	Rahmadani	P		✓	✓	✓	✓	✓		

Laki-laki = 11 orang

Perempuan = 9 orang +

Jumlah Murid = 20 orang

Gowa, Agustus 2018  
Peneliti

**Hasrianti**  
**NIM : 10540945814**

Lampiran III

**RUBRIK**

**PEDOMAN PENILAIAN KETERAMPILAN MEMBACA**

<b>No</b>	<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Skor</b>
1	Ucapan	20
2	Kelancaran	30
3	Ketepatan	50
Jumlah		100

Lampiran IV

## TEKS PRETEST

Bacalah dengan nyaring.

i n i b u k u

i-ni bu-ku

i-ni bu-ku bu-di

ini buku budi

Lampiran V

**Data Perolehan Skor Hasil Membaca *Pre-Test***

No	Nomor Kode	Tahap Membaca			Jumlah	Nilai
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
1	001	20	20	30	70	70
2	002	5	10	15	30	30
3	003	20	25	35	80	80
4	004	10	15	15	40	40
5	005	20	25	30	75	75
6	006	10	15	15	40	40
7	007	5	10	15	30	30
8	008	20	25	30	75	75
9	009	15	15	30	60	60
10	0010	20	25	35	80	80
11	0011	20	20	30	70	70
12	0012	20	20	30	70	70
13	0013	10	15	15	40	40

**Lanjutan Data Perolehan Skor Hasil Membaca *Pre-Test***

No	Nomor Kode	Tahap Membaca			Jumlah	Nilai
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
14	0014	10	15	15	40	40
15	0015	15	25	30	70	70
16	0016	5	10	15	30	30
17	0017	20	25	35	80	80
18	0018	10	15	15	40	40
19	0019	15	15	20	50	50
20	0020	10	15	15	40	40

## TEKS POSTTEST

Bacalah dengan nyaring.

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



Lampiran VII

**Data Perolehan Skor Hasil Membaca *Posttest***

No	Nomor Kode	Tahap Membaca			Jumlah	Nilai
		Ucapan (skor 20)	Kelancaran (skor 30)	Ketepatan (skor 50)		
1	001	20	30	40	90	90
2	002	15	20	35	70	70
3	003	20	30	45	95	95
4	004	20	25	35	80	80
5	005	20	30	45	95	95
6	006	18	25	37	80	80
7	007	17	25	38	80	80
8	008	20	25	35	80	80
9	009	20	25	35	80	80
10	0010	20	30	45	95	95
11	0011	20	30	35	85	85
12	0012	20	25	35	80	80
13	0013	15	20	25	60	60

**Lanjutan Data Perolehan Skor Hasil Membaca *Posttest***

<b>No</b>	<b>Nomor Kode</b>	<b>Tahap Membaca</b>			<b>Jumlah</b>	<b>Nilai</b>
		<b>Ucapan (skor 20)</b>	<b>Kelancaran (skor 30)</b>	<b>Ketepatan (skor 50)</b>		
14	0014	20	25	35	80	80
15	0015	15	25	30	70	70
16	0016	10	20	30	60	60
17	0017	20	30	45	95	95
18	0018	20	25	30	75	75
19	0019	20	25	35	80	80
20	0020	15	25	35	75	75

Lampiran VIII

**Hasil Analisis Skor *Pre-Test* dan *Post-Test***

<b>No</b>	<b>X1 (<i>Pre-test</i>)</b>	<b>X2 (<i>Post-test</i>)</b>	<b>d = X2 - X1</b>	<b>d<sup>2</sup></b>
<b>1</b>	70	90	20	400
<b>2</b>	30	70	40	1.600
<b>3</b>	80	95	15	225
<b>4</b>	40	80	40	1.600
<b>5</b>	75	95	20	400
<b>6</b>	40	80	40	1.600
<b>7</b>	30	80	50	2500
<b>8</b>	75	80	5	25
<b>9</b>	60	80	20	400
<b>10</b>	80	95	15	225
<b>11</b>	70	85	15	225
<b>12</b>	70	80	10	100
<b>13</b>	40	60	20	400
<b>14</b>	40	80	40	1.600
<b>15</b>	70	70	0	0

**Lanjutan Hasil Analisis Analisis Skor *Pre-Test* dan *Post-Test***

<b>No</b>	<b>X1 (<i>Pre-test</i>)</b>	<b>X2 (<i>Post-test</i>)</b>	<b>d = X2 - X1</b>	<b>d<sup>2</sup></b>
<b>16</b>	30	60	30	900
<b>17</b>	80	95	15	225
<b>18</b>	40	75	35	1.225
<b>19</b>	50	80	30	900
<b>20</b>	40	75	35	1.225
	<b>1.110</b>	<b>1.605</b>	<b>495</b>	<b>15.775</b>

## Lampiran IX

Adapun Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{495}{20} \\ &= 24,75\end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}\sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 15.775 - \frac{(495)^2}{20} \\ &= 15.775 - \frac{245.025}{20} \\ &= 15.775 - 12.251 \\ &= 3.524\end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{24,75}{\sqrt{\frac{3.524}{20(20-1)}}}\end{aligned}$$

$$t = \frac{24,75}{\sqrt{\frac{3.524}{380}}}$$

$$t = \frac{24,75}{\sqrt{9,27}}$$

$$t = \frac{24,75}{3,04}$$

$$t = 8,14$$

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

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d.f = N - 1 = 20 - 1 = 19$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 1,729$ .

Setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 8,14$  dan  $t_{Tabel} = 1,729$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $8,14 > 1,729$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca murid kelas 1 SDN Gentung Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

Lampiran X

Tabel Distribusi t

d.f.	Tingkat Signifikansi						
	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
Dua sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
Satu sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221

14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646

Lampiran XI

Dokumentasi









## RIWAYAT HIDUP



**Hasrianti**, Lahir di Pattallassang pada Tanggal 17 Juli 1995, anak pertama dari lima bersaudara. Dari pasangan ABD Rahim dan Hapipah. Penulis memasuki Pendidikan Dasar di SDI Sengka Kabupaten Gowa tahun 2001 dan tamat tahun 2007, melanjutkan sekolah pada Sekolah Menengah Tingkat Pertama SMPN 1 Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2010,

kemudian melanjutkan pendidikan di SMK Garudaya Bontonompo Kabupaten Gowa tahun 2010 dan tamat tahun 2013. Melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH) Program Studi PGSD S1 pada tahun 2014 sampai sekarang.

Berkat rahmat Allah swt dan iringan doa dari saudara saudariku tercinta, serta rekan seperjuangan dibangku kuliah, pada tahun 2018 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun sebuah karya ilmiah yang berjudul : **“Pengaruh Metode Bermain Terhadap Keterampilan Membaca Murid Kelas I SDN Gentungang Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa”**.