

**PENGARUH METODE SUKU KATA DENGAN TEKNIK BERMAIN
TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN
SISWA KELAS I SD INPRES BONTORAMBA
KECAMATAN SOMBA OPU
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

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

**OLEH
TITIN KURNIAWATI
NIM 10540 9445 14**

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



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **TITIN KURNIAWATI**, NIM **10540 9445 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. Siti Aida Azis, M.Pd.** (.....)
 2. **Dr. H. Bahrhun Amin, M.Hum.** (.....)
 3. **Drs. Hambali, S.Pd., M.Hum.** (.....)
 4. **Ummu Khaltsun, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **TITIN KURNIAWATI**
NIM : 10540 9445 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Metode Suku Kata dengan Teknik Bermain
terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa
Kelas I SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu
Kabupaten Gowa**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Oktober 2018

Disetujui Oleh :


Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Bahrun Amin, M.Hum.

Drs. H. M. Amier, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahr, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148913



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titin Kurniawati

Nim : 10540 944514

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

JudulSkripsi : Pengaruh Metode Suku Kata dengan Teknik Bermain
terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I
SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu
Kecamatan 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 pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 11 Oktober 2018

Yang Membuat Pernyataan

Titin Kurniawati



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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titin Kurniawati
Nim : 10540 944514
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 11 Oktober 2018
Yang Membuat Pernyataan

Titin Kurniawati

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Pergunakanlah waktumu

Sebaik mungkin dalam kebaikan

Sebelum waktumu menjadi sempit dan tak berarti

Kupersembahkan karya ini buat:

**Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan.**

ABSTRAK

Titin Kurniawati. 2018. *Pengaruh Metode suku kata dengan teknik bermain Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan siswa Kelas 1 SD Inpres Bontoramba.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Bahrin Amin, dan pembimbing II M.Amier.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh Metode suku kata dengan teknik bermain terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba?. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Metode suku kata dengan teknik bermain terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode suku kata terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba tahun ajaran 2018/2019. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas 1 sebanyak 24 orang. Penelitian dilaksanakan selama 4 kali pertemuan.

Hasil analisis statistik deskriptif penggunaan metode suku kata terhadap keterampilan membaca permulaan siswa positif, keterampilan membaca permulaan siswa dengan menggunakan metode suku kata 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 19,010 dengan frekuensi $db = 24 - 1 = 23$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{Tabel} = 2,069$. 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 suku kata terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba.

Kata kunci: Pra-eksperimen, metode suku kata ,membaca permulaan

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, yang maha agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud hambanya, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan berkah dan rahmat-Nyalah sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode Suku Kata dengan Teknik Bermain Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Bontoramba”** dapat diselesaikan.

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

Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga-hingganya kepada kedua orang tua, ayahanda Syamsir dan ibunda Rahmatia yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dr.H.Bahrin Amin,M.Hum., Pembimbing I dan

Drs.H.M. Amier, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Demikian juga penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. dan Ernawati, S.Pd., M.Pd. Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak dan Ibu Dosen pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan bekal dan ilmu pengetahuan selama mengikuti pendidikan. Pihak-pihak lain yang telah banyak membantu penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih juga kepada Nurliah Samad,S.Pd.,M.Pd., Kepala sekolah SD Inpres Bontoramba, Nilawati,S.Pd., Guru kelas 1 SD Inpres Bontoramba, dan Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SD Inpres Bontoramba atas segala bimbingan, kerjasama, dan bantuannya selama penulis mengadakan penelitian. Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Siswa-siswi SD Inpres Bontoramba khususnya Kelas 1 atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kepada rekan-rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 terkhusus Kelas 14L Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga

keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini. Ucapan terima kasih pula kepada seluruh keluarga dan sahabat-sahabatku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu, semoga segala bantuan dan pengorbanan kalian dapat bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

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

Makassar, 21 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

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

3. Pengertian bermain.....	20
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis penelitian	28
B. Variable dan desain penelitian	28
C. Populasi dan sampel.....	29
D. Definisi operasional variabel.....	29
E. Prosedur penelitian.....	30
F. Instrument penelitian.....	31
G. Teknik pengumpulan data.....	33
H. Teknik analisis data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	36
4.1. Skor Nilai <i>Pre-Test</i>	40
4.2 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata – rata) nilai <i>pretest</i>	42
4.3. Tingkat keterampilan membaca <i>Pretest</i>	43
4.4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	43
4.5. Skor Nilai <i>Post-Test</i>	44
4.6. Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post-tes</i>	45
4.7. Tingkat keterampilan membaca <i>Post-test</i>	46
4.8. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	47
4.8. Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Kerangka Pikir	26

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia adalah salah satu bahasa yang mutlak dan wajib diberikan atau diajarkan kepada setiap warga negara Indonesia serta dapat dikembangkan secara luas ke negara lain. Dalam dunia pembelajaran atau dunia pendidikan bahasa Indonesia harus lebih awal diberikan kepada para murid di sekolah sebagai dasar pengembangan atau langkah awal dalam mengembangkan keterampilan siswa dalam keterampilan membaca.

Akhadiah (1992:33) mengemukakan bahwa “kemampuan membaca merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa dalam meraih kemajuan”. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca. Oleh karena itu, keterampilan membaca harus dikuasai oleh siswa SD karena kemampuan membaca sangat berkaitan dengan seluruh proses belajar mengajar.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah seharusnya dapat lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga guru harus kreatif dalam penerapan model pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti pelajaran bahasa Indonesia secara optimal. Akan tetapi suatu fenomena yang senantiasa terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah adalah kecenderungan guru menguasai proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Murid hanya mendengar dan mencatat materi sehingga keterlibatannya sangat rendah. Kondisi tersebut

menyebabkan rendahnya motivasi belajar, bahkan dapat membuat murid merasa bosan atau jenuh.

Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bacaan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Siswa kebanyakan pada saat belajar kadang kala ada diantara siswa yang bermain bersama temannya sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar. Siswa tersebut akan lamban sekali dalam menyerap pelajaran. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca. seorang guru harus lebih jeli mengamati siswa serta menentukan metode apa yang cocok untuk mengembangkan kreatifitas anak dalam membaca permulaan.

Budiasi dan Zuchdi (1997: 50) menyatakan bahwa “pembelajaran membaca di kelas satu dan di kelas dua (kelas rendah) merupakan pembelajaran membaca tahap awal yang akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya”. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka keterampilan membaca permulaan harus dikuasai oleh siswa. Namun kenyataannya keberhasilan siswa membaca permulaan masih kurang, masih banyak siswa yang tidak dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat.. Masalah yang dihadapi guru dan siswa tersebut disebabkan oleh faktor pemahaman guru terhadap proses pembelajaran membaca. Strategi atau metode yang diterapkan oleh guru yang hanya berputar pada metode menjelaskan, metode tanya jawab dan

metode penugasan, sehingga seringkali siswa merasa jenuh dan bosan setiap kali belajar bahasa Indonesia, murid hanya terpaku pada latihan yang disediakan oleh guru, akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam membaca.

Memantau perkembangan dan hambatan selama proses dan hasil belajar membaca para siswa maka dapat di gunakan metode permainan suku kata. Frebel (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.

Menurut Pestalozzi (Djuanda 2006: 86) mengatakan bahwa bermain mempunyai nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Hal ini sejalan dengan pendapat Bennet (Djuanda2006: 87) yang pernah mengadakan penelitian pada guru waktu murid bermain para guru mengatakan bahwa para siswa mengungkapkan perilaku yang mencerminkan kebutuhan batin mereka serta proses intelektual yang mendalam.

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

seorang guru menyatakan bahwa perilaku para siswa pada waktu bermain dapat mengungkapkan sifat-sifat siswa tersebut yang berlangsung di rumahnya.

Contoh lain guru melukiskan seorang anak yang biasanya pendiam dan pasif, ternyata dia menjadi lebih aktif ketika terlibat permainan. Siswa lebih berperilaku alamiah pada waktu bermain. Hal ini membuat guru dapat lebih mudah menilai kemampuan siswa yang sesungguhnya dengan yang lebih akurat di dalam bermain dari pada dalam situasi formal. Berdasarkan pernyataan diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa metode bermain merupakan salah satu metode yang dapat membantu mengatasi masalah yang selama ini dihadapi oleh guru dan murid di sekolah yaitu siswa cenderung merasa jenuh dan bosan setiap kali belajar bahasa Indonesia sehingga mempengaruhi hasil belajarnya, kemampuan membaca siswa masih kurang, siswa belum mampu membaca dengan lancar.

Setelah melakukan observasi di sekolah, pada saat pembelajaran guru hanya memberikan pelajaran kepada siswa secara langsung tanpa memberikan permainan kepada siswa yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan jenuh mengikuti pembelajaran. Guru lebih memperhatikan siswa yang cepat memahami pembelajaran di bandingkan dengan yang lambat mengikuti pembelajaran, ada kalanya guru harus memperhatikan semua siswa pada saat pembelajaran serta memperhatikan metode apa yang tepat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan sehingga tidak berdampak dengan rendahnya pencapaian nilai siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti bersama guru merencanakan upaya didalam mengatasi hal di atas melalui penelitian eksperimen menggunakan metode suku kata dengan teknik bermain

dengan judul “Pengaruh Metode suku kata dengan teknik bermain Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Inpres Bontoramba”

Melalui metode bermain suku kata dalam kegiatan proses belajar mengajar khususnya dalam membaca permulaan ,dapat membantu meningkatkan motivasi anak kesulitan belajar yang cepat bosan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh metode suku kata dengan teknik bermain terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode suku kata dengan teknik bermain terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan pemahaman baru tentang pembelajaran membaca permulaan 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 siswa untuk mempelajari bahasa Indonesia dalam pembelajaran membaca
- c. menumbuhkan kreativitas guru dalam menemukan metode-metode pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan metode bermain sudah banyak dilakukan. Meskipun demikian, penelitian ini masih tetap menarik untuk diteliti lebih lanjut.

- a. Penelitian yang telah dilakukan oleh Erna Sundari (2013) tentang “ Pengaruh Metode Permainan Pola Suku Kata dan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelompok B6 TK Negeri Yogyakarta”.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan: (1) ada pengaruh metode permainan pola suku kata terhadap kemampuan membaca awal dengan nilai $Z = -2.585$ dan nilai $p \text{ value}$ ($0.010 < 0.05$) siswa kelompok B6 TK Negeri 2 Yogyakarta sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan membaca awal sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan metode permainan pola suku kata.

- b. Penelitian yang telah dilakukan oleh Norhadirijanto (2013) tentang “Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Melalui Metode Suku Kata Pada Siswa Kelas 1”.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata siklus I sebesar 66,30, pada siklus II sebesar 69,70. Sedangkan persentase ketuntasan pada siklus I = 40%, siklus II = 95%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode membaca Suku Kata dapat meningkatkan ketrampilan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. 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 (Rahim 2007: 2) mengatakan bahwa pengenalan kata bisa berupa aktifitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.

Menurut Farr (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.

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

Safi`ie (Rahim2007: 2) mengatakan bahwa tiga istilah sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian

mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan sedangkan proses *decoding* (penyandian) merupakan proses penerjemahan rangkaian grafis kedalam kata-kata. Proses *recording* dan *decoding* biasanya berlangsung pada kelas-kelas awal yaitu kelas 1-3 yang dikenal dengan istilah membaca permulaan. Penekanan membaca pada tahap ini ialah proses perseptual yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. sementara itu, proses memahami makna (*meaning*) lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi.

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

- 1) 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.

Vacca(1991:172) mengemukakan bahwa “Membaca adalah proses aktif dari pikiran yang dilakukan melalui mata terhadap bacaan”. Membaca adalah membaca sesuai dengan hakikatnya sebagai proses, pengajaran membaca baik pengajaran membaca permulaan maupun pengajaran membaca lanjut dilaksanakan agar anak menguasai proses membaca. Paul dkk (Safi`ie1999: 17) mengemukakan bahwa kegiatan membaca meliputi proses berikut:

1) Mengamati simbol-simbol tulisan.

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

2) Menginterpretasikan apa yang diamati.

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

tersebut. Oleh karena pengetahuan dan pengalaman seseorang itu berbeda-beda antara satu dengan yang lain.

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

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

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

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

- 5) Membuat inferensi dan evaluasi materi yang dibaca.

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

dapat membaca dengan baik akan memperoleh berbagai keuntungan dalam belajar di sekolah

6) Membangun asosiasi.

Membaca pada dasarnya proses asosiasi. Pada waktu seseorang membaca ia melewati beberapa tahapan asosiasi. Pertama-tama adalah asosiasi antara rangkaian bunyi bahasa sebagai suatu lambang dari suatu benda atau peristiwa dengan benda atau peristiwa yang dilambangkannya misalnya rangkaian bunyi kuda membangkitkan asosiasi dengan benda yang berupa binatang berkaki empat yang digunakan sebagai penarik bendi. Berikutnya adalah asosiasi antara gambar rangkaian bunyi yang berupa rangkaian huruf-huruf menurut sistem tulisan tertentu (*graphemes*) dengan bunyinya (*phomenemes*). Proses asosiasi tersebut berlangsung terus selama proses membaca

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

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

a. Membaca Permulaan.

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi murid sekolah dasar kelas awal. Kemampuan membaca yang diperoleh dalam

membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca selanjutnya, sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru. Sebab jika itu tidak kuat, maka pada tahap membaca selanjutnya murid akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai.

Membaca permulaan diberikan secara bertahap, yakni pramembaca dan membaca. Pada tahap pramembaca, kepada siswa diajarkan : (1) sikap duduk yang baik pada waktu membaca; (2) cara meletakkan buku di meja; (3) cara memegang buku; (4) cara membuka dan membalik halaman buku; dan (5) melihat dan memperhatikan tulisan. Pembelajaran membaca permulaan dititik beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti :

- a. Kelancaran
- b. Ketepatan menyuarakan tulisan
- c. Kewajaran lafal dan intonasi

Anderson (1972:209) mengemukakan bahwa “Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses *recoding* dan *decoding*”. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan sedangkan proses *decoding* (penyandian) merupakan proses penerjemahan rangkaian grafis kedalam kata-kata.

Guna membekali kemampuan dasar murid, maka guru haruslah berusaha sungguh-sungguh agar dapat memberikan dasar kemampuan

membaca yang memadai kepada anak didik. Hal itu akan terwujud melalui pelaksanaan pembelajaran dengan baik. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara baik, perlu ada perencanaan, baik mengenai materi, metode maupun pengembangannya.

b. Tujuan membaca permulaan

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

Menurut Djauzak Ahmad (1996: 4). Tujuan pembelajaran membaca permulaan adalah agar siswa dapat membaca dan menulis kata-kata dan kalimat sederhana dengan benar dan tepat. Hal itu sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas 1 memuat KD: (1) membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal dan intonasi yang tepat; (2) membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal yang tepat. Berdasarkan KD itu maka tujuan membaca permulaan SD kelas 1 adalah agar siswa mampu membaca nyaring suku kata, kata dan kalimat sederhana dengan lafal dan informasi yang tepat.

c. Langkah-langkah membaca permulaan

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

1. Mengenal unsur kalimat
2. Mengenal unsur kata
3. Mengenal unsur huruf
4. Merangkai huruf menjadi suku kata
5. Merangkai suku kata menjadi kata

Sedangkan menurut Sibarani Akhadiah (1992:1993:34) mengemukakan langkah-langkah pengajaran membaca permulaan sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan pokok bahasan yang akan di berikan. Tujuan ini dapat di ambil dari GBPP
- b. Mengembangkan bahan pengajaran
- c. Setelah bahan pelajaran dan bahan latihan disusun, kemudian harus memikirkan bagaimana cara menyampaikan. Bagaimana urutan pemberian bahan-bahannya, dan bagaimana cara mengaktifkan siswa.
- d. Pada tahap latihan, guru dapat membuat kombinasi baru, baik dengan kata maupun suku kata, dan huruf. Hal ini mudah dilakukan dengan menggunakan kartu-kartu yang tersedia, anak dapat bermain dengan kartu-kartu tersebut. Misalnya membentuk suku kata, kata ataupun kalimat.
- e. Untuk memantau apakah anak telah mencapai tujuan yang di tetapkan, guru dapat membuat tes formatif. Dalam hal ini guru dapat menggunakan berbagai cara yang di anggap terbaik untuk kelangsungan pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas, agar tujuan pengejaran membaca dapat tercapai dengan baik, sebaiknya guru menetapkan langkah-langkah tersebut dilakukan secara berulang-ulang.

4. Pelaksanaan membaca permulaan pelaksanaan pengajaran membaca permulaan di Indonesia dilakukan dengan menggunakan bahan bacaan bahasa Indonesia, padahal sebagian besar anak Indonesia tumbuh dan lahir sebagai insan daerah yang menggunakan bahasa daerah. Oleh karena itu penggunaan bahasa Indonesia dalam bahan bacaan untuk pengajaran membaca sangatlah diperuntukkan bagi anak-anak diseluruh Indonesia.

d. Metode suku kata

1. Pengertian Metode suku kata

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

Misalnya:

Ma-ta◇ mata

Ka-ki◇ kaki

Mata kaki

Sedangkan pendapat Muhammad Amin (1995:207) metode suku kata adalah “ suatu metode yang di mulai dengan mengajar suku-suku kata kemudian suku kata di gabungan menjadi kata dan diuraikan menjadi huruf. Misalnya:

Ma-ta∅ mata

m-a-t-a

Sesuai dengan suku kata itu masing-masing suku kata di bedakan, ada yang terdiri atas satu huruf awal dan konsonan. Atau satu vocal di apit oleh konsonan. Dalam metode suku kata perlu diperhatikan huruf yang akan di pekenalkan sebaiknya dimulai dengan jumlah yang terbatas tetapi yang melahirkan kombinasi yang bermacam-macam.

Misalnya:

i-tu

i-ni

2. Keunggulan metode suku kata

Setiap metode memiliki keuntungan dan kelemahan masing-masing. Hal ini sesuai dengan pendapat Makmur Karim (1984) yang mengatakan keuntungan dari metode suku kata yang membantu anak dalam membaca permulaan, antara lain:

- a. Dalam membaca tidak ada mengeja huruf demi huruf sehingga mempercepat proses penguasaan kemampuan membaca permulaan
- b. Dapat belajar mengenal huruf dengan mengupas atau menguraikan suku kata suku kata yang dipergunakan dalam unsur-unsur hurufnya
- c. Penyajian tidak memakan waktu yang lama
- d. Dapat secara mudah mengetahui berbagai macam kata

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat di tegaskan keuntungan metode suku kata ini adalah untuk membantu anak kesulitan belajar yang cepat bosan, sehingga metode suku kata ini dapat di gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar membaca anak kesulitan belajar.

a. Kelemahan Metode suku kata

Bagi anak kesulitan belajar yang kurang mengenal huruf, akan mengalami kesulitan merangkaikan huruf menjadi suku kata.

1. Langkah-langkah pelaksanaan metode suku kata
2. Guru merangkaikan atau menggabungkan huruf konsonan dengan huruf vocal yang sudah di kenalkan anak dan membentuk suku kata/terdiri dari satu suku kata, lalu membaca huruf konsonan dalam kalimat dan huruf vocal yang di rangkaikan tersebut bersama anak.

Misalnya:

3. Guru menuliskan kata-kata yang sudah di kupas menjadi suku kata, lalu membaca suku kata tersebut bersama anak. Misalnya:

Bo-la

Ka-ki

4. Guru merangkaikan/menuliskan suku kata menjadi kata, lalu membaca suku-suku kata yang sudah di rangkaikan menjadi kata tersebut bersama anak

Bo-la ◇ bola

Ka-ki ◇ kaki

5. Kemudian guru merangkaikan atau menuliskan kata menjadi kalimat, lalu membaca kata yang sudah di rangkai menjadi kalimat tersebut bersama anak. Misalnya:

Bola

Kaki

bola kaki

3. 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 (Djuanda 2006: 86) terungkap bahwa bermain dapat dikembangkan menjadi semacam alat untuk mengactualisasikan potensi kritis pada diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual dan aspek emosi dan sosialnya. Dengan demikian, bermain berkembang bukan hanya menjadi sarana yang dapat dinikmati dan menyenangkan saja tetapi juga bersifat mendidik.

Kesenangan anak- anak bermain dapat dipakai sebagai kesempatan untuk belajar hal-hal yang kongkret, sehingga daya cipta imajinasi dan kreativitas anak berkembang. Semiawan(2002:21) menyatakan bahwa“bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari”.Bermain merupakan aktivitas kongkret yang dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuai dengan usianya dan kebutuhan

spesifik anak. Bermain adalah cara yang paling efektif pada usia sekolah dasar baik di bidang akademik maupun aspek fisik, sosial dan emosional.

Sudjana (1997:24) menyatakan bahwa : “ Metode pembelajaran Bahasa Indonesia dengan permainan yaitu suatu pembelajaran yang dilakukan dengan mengaktifkan siswa menggunakan alat peraga atau sesuai dengan kreatifitas guru sehingga menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal”.

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

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

a. Pengembangan Kognitif

Bennet (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 (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 (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 (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 beberapa macam permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan. 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. Tuliskan 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 loncatan 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.

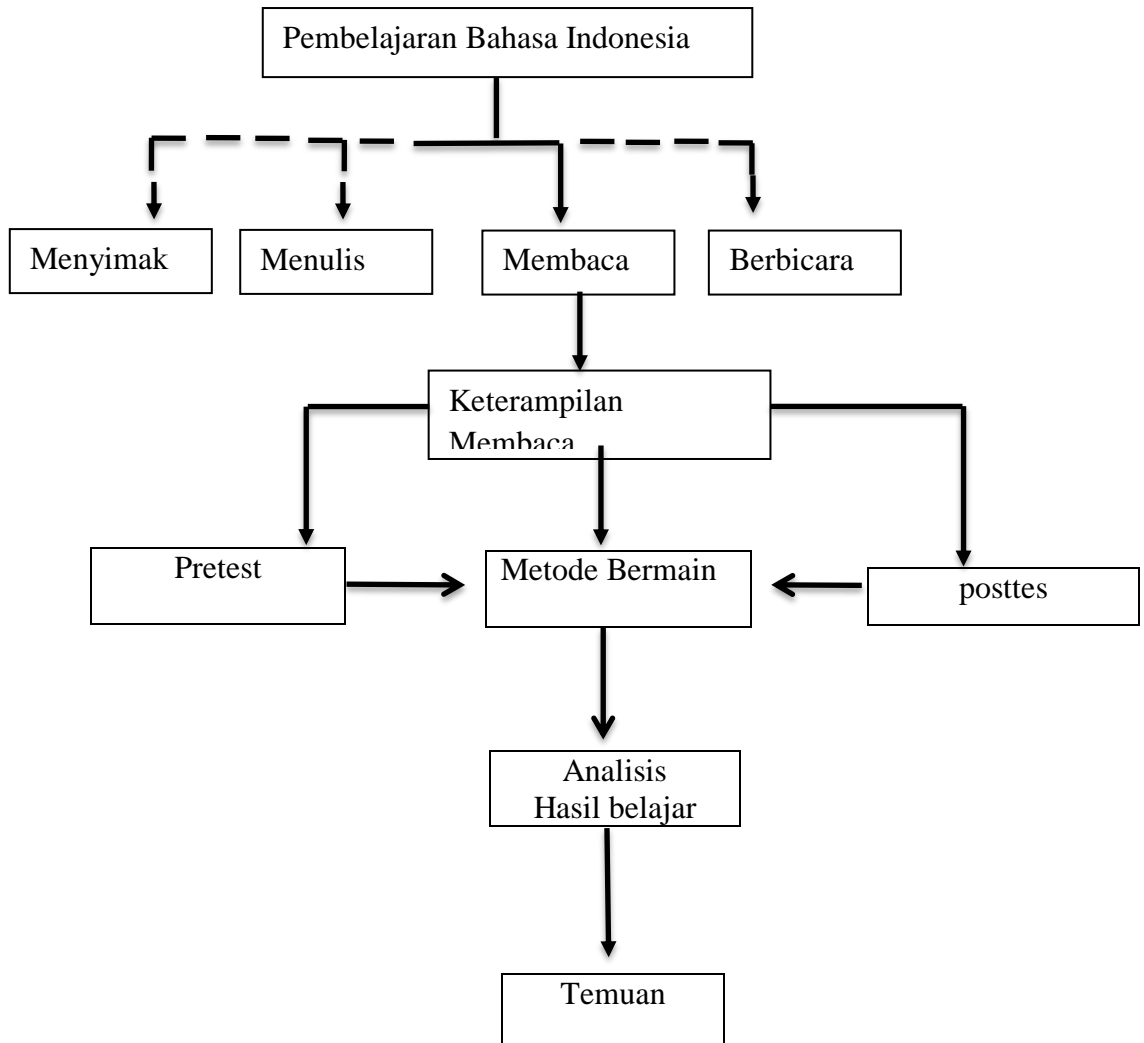
B. Kerangka Pikir

Peranan guru dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas awal sangat besar,karena dari situlah dasar bagi murid untuk mengembangkan keterampilan

mereka, sehingga sangat besar peranan guru dalam pembelajaran bahasa indonesia. dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas awal murid di tuntut untuk mampu mengembangkan keterampilan membaca permulaan mulai dari pengenalan huruf serta pengembangan suku kata. di kelas awal murid masih berada dalam fase bermain atau dalam tahap perkembangan, sehingga guru harus lebih jeli memilih atau menentukan metode apa yang tepat di berikan kepada murid kelas awal dalam pembelajaran bahasa indonesia untuk mengembangkan keterampilan dalam membaca permulaan.

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa hal yang dijadikan penulis sebagai landasan berpikir yang selanjutnya mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi guna memecahkan masalah yang telah dikemukakan. Adapun landasan berpikir yang dijadikan pegangan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir



C. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka dapat dijadikan hipotesis bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD Inpres Bontoramba.

BAB III

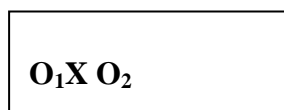
METODE PENELITIAN

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 (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

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



Sumber: Emzir, 2014

Keterangan :

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan metode bermain

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

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

Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan metode bermain.

- b) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2006: 80). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba yang berjumlah 24 orang, dengan jumlah siswa laki-laki 12 orang dan jumlah siswa perempuan 12 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua populasi kelas 1 SD Inpres Bontoramba yang berjumlah 24 siswa, siswa laki-laki 12 orang dan siswa perempuan 12 orang.

D. Definisi Operasional Variabel.

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

- a. Keterampilan membaca permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelancaran, ketepatan dan kesesuaian kata ketika murid membaca pada tes awal (*pretest*) dan ketika membaca pada tes akhir (*posttest*).

- b. Metode bermain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah salah satu metode bermain dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu menggunakan Permainan suku kata.

E. Prosedur Penelitian

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

- a. Persiapan.

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

- b. Pembukaan.

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

- c. Tahap pelaksanaan.

1. Guru mempersiapkan permainan suku kata dan menjelaskan aturan permainan kepada siswa dihubungkan dengan kegiatan membaca.

2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari beberapa orang siswa, setiap anggota ada yang ditugaskan melompat sambil membaca, membantu mengarahkan dan memberikan semangat serta ada anggota yang menyusun kata, kalimat dengan kartu kata untuk mencocokkan dengan hasil loncatan anggotanya.
3. 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.

d. Penutup.

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

F. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil belajar.

Tes hasil belajar keterampilan membaca dengan jenis pretest dan posttest. *pretest* dilaksanakan sebelum metode bermain diterapkan, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode bermain. Dalam penelitian ini murid dites membaca permulaan. Tes membaca permulaan digunakan untuk mengukur kemampuan murid dalam membaca. Kriteria penilaian berdasarkan aspek :

- a. Kelancaran
- b. Ketepatan menyuarakan lisan.
- c. Kewajaran lafal dan intonasi

Instrument penilaian untuk mengumpulkan data murid pada tingkat kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat dibawah ini.

Table 3.1 Indikator penilaian membaca permulaan siswa kelas I SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

No	Unsur yang dinilai	Skor maksimum	Skor siswa
1	Kelancaran Membaca		
	a. Lancar	20	
	b. Tidak lancar	15	
	c. Masih mengeja	10	
2	d. Tidak mengenal huruf	5	
	Ketepatan menyuarakan tulisan		
	a. Tepat	30	
	b. Kurang tepat	25	
3	c. Tidak tepat	20	
	d. Sangat tidak tepat	15	
	Kewajaran lafal dan Intonasi		
	a. Tepat lafal dan intonasi	50	
b. Tepat lafal, tetapi intonasi salah	35		
	c. Tepat intonasi, tetapi lafal	30	

	salah d. Tidak tepat lafal dan intonasi	25	
	Jumlah Skor Total	100	

G. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Tes awal (*pretest*)

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

2. Treatment (pemberian perlakuan)

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

3. Tes akhir (*posttest*)

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

H. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data yang di dapatkan melalui lembar observasi, pengamat mengamati aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan memperhatikan aspek penilaian dalam tahap membaca permulaan yaitu

ketetapan menyuarakan tulisan, kewajaran lafal, kewajaran intonasi, kelancaran, kejelasan suara, dan pemahaman isi atau makna bacaan.

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

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

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

- a. Rata-rata (Mean)

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

- b. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P = Angka persentase

F = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat keterampilan siswa dalam membaca permulaan sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Departemen pendidikan dan kebudayaan (2003) yaitu:

Tabel 3.1. Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat Tinggi

Sumber : Depdikbud (2003)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

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

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

Keterangan :

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

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

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

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a) Mencari nilai “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 nilai “ $\sum X^2 d$ ” 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 nilai t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan Metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SD Inpres Bontoramba.

- e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak, berarti penerapan metode bermain tidak berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SD Inpres Bontoramba.

Menentukan harga t_{Tabel}

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

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

- f) Membuat kesimpulan apakah metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SD Inpres Bontoramba .

3. Kriteria penilaian

Adapun kriteria dalam penilaian hasil kemampuan membaca permulaan siswa adalah sebagai berikut :

Nama siswa :

Kelas :

No	Unsur yang dinilai	Skor maksimum	Skor siswa
1	Kelancaran Membaca		
	a. Lancar	20	
	b. Tidak lancar	15	
	c. Masih mengeja	10	
	d. Tidak mengenal huruf	5	
2	Ketepatan menyuarakan tulisan		
	a. Tepat	30	
	b. Kurang tepat	25	
	c. Tidak tepat	20	
	d. Sangat tidak tepat	15	
3	Kewajaran lafal dan Intonasi		
	e. Tepat lafal dan intonasi	50	
	f. Tepat lafal, tetapi intonasi salah	35	
	g. Tepat intonasi, tetapi lafal salah	30	
	h. Tidak tepat lafal dan intonasi	25	
	Jumlah Skor Total	100	

$$\text{Kriteria penilaian} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \text{Nilai Perolehan}$$

Test Membaca Permulaan suku kata

A. PRETEST

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

B. POSTTEST

Ini i-ni i-n-i
Mata ma-ta m-a-t-a
Ini mata
Kaki ka-ki k-a-k-i
Saya sa-ya s-a-y-a
Dua du-a d-u-a
Kaki saya dua

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Inpres Bontoramba.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Bontoramba mulai tanggal 20 Juli sampai 12 Agustus. Pada pemberian pretest sebelum menerapkan metode bermain, siswa belum mampu menyebutkan berbagai macam huruf sebanyak 60 %, belum mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata yang mempunyai arti atau makna sebanyak 60 %, maka diperoleh data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan membaca permulaan sebelum dilaksanakan metode bermain berupa nilai dari siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan Pre-Test

No	Nama siswa	Tahap membaca			Jumlah Nilai
		Kelancaran (skor 20)	Ketepatan menyuarakan tulisan (skor 30)	Kewajaran lafal dan intonasi (skor 50)	
1.	Aiman Alfaiz	15	20	25	60
2.	Vania Farhana Abdillah	10	25	35	70
3.	Siti Aqila Salsabila	10	20	35	65

4.	Muh. Adrian Syahrir	15	25	25	65
5.	Luthfi	15	20	25	60
6.	St. Kamila Roihana	10	20	25	60
7.	Qonita Khairunnisa	15	20	35	70
8.	Sakina Ramadani	10	20	35	65
9.	Zahrah Tun Nadira	10	20	25	60
10.	Muh. Kaisar	15	20	35	70
11.	Ibnul Mubarak	10	20	35	65
12.	Muh Azhari Anugrah Syarif	15	20	35	70
13.	Royhanah Syafiqoh	10	20	35	65
14.	Tyara Kintania Putri	10	20	30	60
15.	Muh Hatta	10	25	35	70
16.	Jihan Thahirah	15	25	35	75
17.	Muh Faris	10	20	35	65
18.	Ardina Rasti	10	20	30	60
19.	Airin Meylani Putri	10	25	35	70
20.	Muh. Dhafi Daifullah	15	25	35	75
21.	Febrian Pratama	10	20	35	65
22.	Muh. Zakyr	10	20	30	60
23.	Abd. Rosyid	10	20	30	60
24.	Al Afifah Ramadani Jupri	10	25	35	70

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

X	F	F.X
60	8	480
65	7	455
70	7	490
75	2	150
Jumlah	24	1575

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1575$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 24. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1575}{24} \\ &= 65,625\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas 1 SD Inpres Bontoramba sebelum penerapan metode bermain yaitu 65,625. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Tingkat keterampilan membaca *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 55	0	0	Sangat Rendah
2	56 – 65	15	62,5	Rendah
3	66 – 75	9	37,5	Sedang

4	76 – 85	0	0	Tinggi
5	86 – 100	0	0	Sangat tinggi
Jumlah		24	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 0%, rendah 62,5%, sedang 37,5%, tinggi 0% dan sangat tinggi berada pada 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan membaca permulaan murid sebelum diterapkan metode bermain tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	15	62,5
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	9	37,5
Jumlah		24	100

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan murid Kelas 1 SD Inpres Bontoramba belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya $37,5\% \leq 75\%$.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Inpres Bontoramba setelah diterapkan metode bermain

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan. Perlakuan tersebut berupa memberikan metode bermain melompat sambil menyebutkan berbagai macam huruf yang di tunjukkan kepada siswa dalam proses pembelajaran membaca permulaan, siswa bermain sambil belajar menyusun sebuah huruf menjadi sebuah kata yang mempunyai makna atau arti. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post- test. Jenis posttest yang diberikan kepada siswa, mulai dari pengenalan huruf, penyusunan huruf sesuai dengan abjad, serta penyusunan berbagai huruf menjadi sebuah kata yang dapat dipahami oleh siswa yang mempunyai arti.

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

Table 4.5 Data Perolehan Skor Hasil Membaca Permulaan Post-Test

No	Nama siswa	Tahap membaca			Jumlah Nilai
		Kelancaran (skor 20)	Ketepatan menyuarakan tulisan (skor 30)	Kewajaran lafal dan intonasi (skor 50)	
1.	Aiman Alfaiz	15	25	35	75
2.	Vania Farhana Abdillah	20	25	40	85
3.	Siti Aqila Salsabila	20	25	35	80
4.	Muh. Adrian Syahrir	20	25	35	80
5.	Luthfi	15	20	35	70
6.	St. Kamila Roihana	15	25	35	75
7.	Qonita Khairunnisa	20	25	45	90
8.	Sakina Ramadani	15	25	35	75

9.	Zahrah Tun Nadira	20	25	35	80
10.	Muh. Kaisar	20	25	45	90
11.	Ibnul Mubarak	20	25	40	85
12.	Muh Azhari Anugrah Syarif	20	25	40	85
13.	Royhanah Syafiqoh	15	25	35	75
14.	Tyara Kintania Putri	15	20	35	70
15.	Muh Hatta	20	25	40	85
16.	Jihan Thahirah	20	25	45	90
17.	Muh Faris	15	25	35	75
18.	Ardina Rasti	15	20	35	70
19.	Airin Meylani Putri	20	25	40	85
20.	Muh. Dhafi Daifullah	20	25	45	90
21.	Febrian Pratama	15	25	35	75
22.	Muh. Zakyr	15	25	35	75
23.	Abd. Rosyid	15	25	35	75
24.	Al Afifah Ramadani Jupri	20	25	40	85

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

X	F	F.X
70	4	280
75	7	525
80	3	240
85	5	425
90	5	450
Jumlah	24	1920

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1920$ dan nilai dari N sendiri adalah 24.

Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1920}{24} \\ &= 80\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas 1 SD Inpres Bontoramba setelah penerapan metode bermain yaitu 80 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Tingkat keterampilan membaca *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 55	-	0,00	Sangat Rendah
2	56 – 65	-	0,00	Rendah
3	66 – 75	11	45,84	Sedang
4	76 – 85	8	33,33	Tinggi
5	86 – 100	5	20,83	Sangat tinggi
Jumlah		15	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 20,83%, tinggi 33,33%, sedang 45,84%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan siswa dalam membaca permulaan setelah diterapkan metode bermain tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	0	0,00
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	24	100
Jumlah		24	100

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa Kelas 1 SD Inpres Bontoramba telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas adalah $100\% \geq 75\%$.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Inpres Bontoramba selama diterapkan metode bermain

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

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 95,83%
- c. Persentase murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan 91,67%
- d. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 8,33%
- e. Persentase murid yang aktif dalam kegiatan kelompok 91,67%
- f. Persentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 93,04%
- g. Persentase murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca 93,04%
- h. Persentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 93,04%
- i. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 91,67%.
- j. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain yaitu 84,25%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 84,25% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penerapan Metode Bermain pada Murid Kelas 1 SD Inpres Bontoramba

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.9 Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	60	75	15	225
2	70	85	15	225
3	65	80	15	225
4	65	80	15	225
5	60	70	10	100
6	60	75	15	225
7	70	90	20	400
8	65	75	10	100
9	60	80	20	400
10	70	90	20	400
11	65	85	20	400
12	70	85	15	225
13	65	75	10	100
14	60	70	10	100
15	70	85	15	225

16	75	90	15	225
17	65	75	10	100
18	60	70	10	100
19	70	85	15	225
20	75	90	15	225
21	65	75	10	100
22	60	75	15	225
23	70	90	20	400
24	60	70	10	100
	1575	1920	345	5275

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari nilai “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{345}{24} \\
 &= 14,375
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 5275 - \frac{(345)^2}{24} \\
 &= 5275 - \frac{119025}{24} \\
 &= 5275 - 4959,375 \\
 &= 315,625
 \end{aligned}$$

3. Menentukan nilai t_{Hitung}

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

$$t = \frac{14,375}{\sqrt{\frac{315,625}{24(24-1)}}}$$

$$t = \frac{14,375}{\sqrt{\frac{315,625}{552}}}$$

$$t = \frac{14,375}{\sqrt{0,571784}}$$

$$t = \frac{14,375}{0,756164}$$

$$t = 19,010$$

4. Menentukan nilai t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.b = N - 1 = 24 - 1 = 23$ maka diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,069$.

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 19,010$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2,069$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $19,010 > 2,069$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba.

B. Pembahasan

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

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar siswa 65,625 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 0%, rendah 62,5%, sedang 37,5%, tinggi 0% dan sangat tinggi berada pada 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan membaca permulaan siswa sebelum diterapkan metode bermain tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 80 jadi keterampilan siswa dalam membaca permulaan setelah diterapkan metode bermain mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan metode bermain. Selain itu persentasi kategori hasil belajar Bahasa Indonesia siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 20,83%, tinggi 33,33%, sedang 45,84%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 19,010. Dengan frekuensi (dk) sebesar $24 - 1 = 23$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,069$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada

siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 2 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat permainan berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya metode bermain murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan, mereka mengaku senang dan sangat menikmati permainan yang dilakukan sehingga termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba.

Sesuai dengan hasil penelitian tersebut dapat diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya Erna Sundari (2013), menyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan kelompok eksperimen

tergolong tinggi dengan rata-rata 18,29. Kemampuan membaca permulaan kelompok kontrol tergolong sedang dengan rata-rata 11,34. Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan siswa antara siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran tematik berbantuan permainan pola suku kata dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional ($t_{hit} > t_{tab}$, $t_{hit} = 8,27$ dan $t_{tab} = 1,980$). Hal ini berarti pembelajaran tematik berbantuan permainan meloncat bulatan kata berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti serta penguatan penelitian yang dikuatkan oleh penelitian sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pengaruh metode bermain terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas 1 sangat berpengaruh besar terhadap keterampilan membaca permulaan, pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang didapatkan siswa sebelum menerapkan metode bermain sebesar 65,625 dan sesudah menerapkan metode bermain sebesar 80.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan metode bermain pada siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba sebelum penerapan metode bermain dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah yaitu 0%, rendah 62,5%, sedang 37,5%, tinggi 0% dan sangat tinggi berada pada 0%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 20,83%, tinggi 33,33%, sedang 45,84%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan setelah diperoleh $t_{Hitung} = 19,010$ dan $t_{Tabel} = 2,069$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $19,010 > 2,069$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penerapan metode bermain yang mempengaruhi keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Inpres Bontoramba, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

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

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti. 1992. *Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anderson, R. C. (1972). *Language Skills in Elementary Education*. New York: Macmillan Publishing Co, Inc.
- Budiasi dan Zuchdi. 1996/1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dikelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Bandar Lampung : Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud. (1992), *Pelaksanaan Pengajaran Membaca dan Menulis Permulaan*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen pendidikan dan kebudayaan. 2003. *Pengajaran Membaca*. Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan
- Djuanda Dadang. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Komunikatif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen pendidikan nasional
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Safi'ie, Imam. 1999. *Pengajaran Membaca Di Kelas-Kelas Awal Disekolah dasar*. Malang: Depdiknas.
- Semiawan, Conny R dkk. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Prenhallindo.
- Sudjana, Nana. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Tarigan, Henry Guntur. 2007. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Vacca, Jo Anne. 1991. *Reading and Learning to Read*. New York: Harper Collins
Publisher.

