

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK KATA TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SDN 165
BIRA KECAMATAN BONTOLAHARI KABUPATEN BULUKUMBA**



SKRIPSI

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

**MUHAMMAD AZWAR AKBAR
10540 9425 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: **Muhammad Azwar Akbar** NIM : 10540 9425 14 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : **029/Tabun 1440 H /2019 M**, tanggal 03 Jumadil Akhir 1440 H/08 Februari 2019 M sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 11 Februari 2019

Makassar, 06 Jumadil Akhir 1440 H
Februari 2019 M

Panitia Ujian

1. Pengawas umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE, MM
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekertaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Penguji : 1. Dr. Abdul Rahman Rahim, M.Hum.
2. Drs. Hambali, S.Pd., M.Hum.
3. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.
4. Dr. Abdul Munir K, M.Pd.

Disahkan oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860.934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

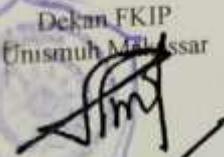
Nama Mahasiswa : **Muhammad Azwar Akbar**
 NIM : 10540 9425 14
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
 Dengan Judul : **Efektivitas Permainan Tebak Kata terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba**

Setelah diperiksa dan diteliti uraian skripsi ini telah dipertimbangkan dihadapan Tim Penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Februari 2019

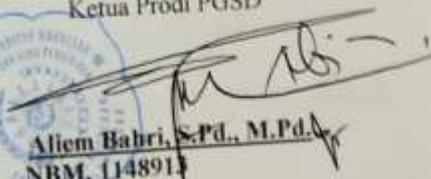


Dekan FKIP
Unismuh Makassar



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

Ketua Prodi PGSD



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



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Muhammad Azwar Akbar**
NIM : 10540 9425 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : **Efektivitas Permainan Tebak Kata Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba**

Dengan menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapa pun.

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

Makassar, Oktober 2016

Yang Membuat Pernyataan

Muhammad Azwar Akbar



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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Muhammad Azwar Akbar**
NIM : 10540 9425 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai 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, 10 February 2015
Yang Membuat Perjanjian

MOTO

“Keberhasilan bukanlah hal yang kebetulan. Kau harus menciptakannya.”

Kesuksesan yang sejati akan datang pada orang-orang yang berani mengatakan “tidak” pada kata “menyerah”.

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu pasti ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada tuhanmulah kamu berharap”
(QS Al Insyirah: 6-7)*

PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya ini sebagai tanda baktiku
Kepada Ayah dan Ibu yang senantiasa memberikan segala rasa cinta, kasih
sayang dan doa restu, dukungan dan semangat serta pengorbanan yang tulus
dan ikhlas.*

*Buat saudara”ku dan semua keluarga aku yang selalu memberikan dukungan
dan semangat guna tercapainya keberhasilan Penulis.*

*End Thanks For All Of My Friend, kalian adalah warna keindahan dalam
ke seharianku dan yakinlah kita akan selalu
menjadi idola bagi diri kita sendiri.*

ABSTRAK

MUHAMMAD AZWAR AKBAR, 2018. Efektivitas Permainan Tebak Kata terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I: Hambal dan pembimbing II: Haslinda

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan permainan tebak kata efektif diterapkan dalam pembelajaran keterampilan membaca pada siswa kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba, Tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari (dua) kelas. Dari dua kelas tersebut dipilih secara random satu kelas sebagai sampel.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar keterampilan membaca murid.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistika, yakni statistik deskriptif.

Dari hasil analisis statistik deskriptif diperoleh nilai rata-rata sebelum perlakuan (pretest) = 48,88 dengan standar deviasi 13,970 berada dalam kategori sangat rendah dan nilai rata-rata setelah perlakuan (posttest) = 66,88 dengan standar deviasi 7,825 berada dalam kategori tinggi sesuai dengan hasil uji $t_{0,05} = 2,060$ $t_{hitung} = 7,11$ dan $t_{tabel} = 2,060$ maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tebak kata efektif diterapkan dalam keterampilan membaca pada murid kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba

Kata kunci: permainan tebak kata, keterampilan membaca

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil ‘Alamin puji dan syukur kehadiran Allah Swt. atas segala limpahan rahmat dan segala nikmat yang selalu tercurahkan kepada penulis, salam dan salawat kepada junjungan Nabi Muhammad saw, keluarga, sahabat dan seluruh ummat muslim yang tetap istiqamah pada ajarannya. Pada kesempatan ini penulis mendapat nikmat yang luar biasa karena dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak sedikit mengalami hambatan, akan tetapi atas berkat pertolongan sang Khalik Allah Swt penulis dapat mengatasinya dengan baik. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan sebagaimana layaknya sebuah karya ilmiah. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya baik berupa moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini mulai dari awal sampai selesai. Ucapan terima kasih yang tak terhingga dan teristimewa untuk yang penulis cintai dan mencintai penulis dengan sepenuh hati Ayahanda Tassa Lewa dan Ibunda Bau Nurung, S.P. atas pengorbanannya yang

tak akan pernah bisa penulis balas walaupun sampai titik peluh yang terakhir. Drs. H. Hambali, M.Hum., Pembimbing I dan Dr. Haslinda, S.Pd.,M.Pd Pembimbing II, yang ditengah kesibukannya masih dapat meluangkan waktunya membantu dan membimbing penulis.

Demikian juga ucapan terima kasih yang sebanyak-banyaknya penulis sampaikan kepada Dr.H. Abd 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, Ketua Jurusan dan Ernawati, S.Pd, M.Pd., 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.

TerimakasihjugakepadaBau Nurung, S.PdKepala SDN 165 Birayang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.Bapak dan Ibu guru serta staf SDN165 Bira terkhusus Irdawati, S.Pd

Sahabat-sahabattercinta, organisasitercintayaituKONSPIRASIserta teman-teman seperjuangankukhususnya kelas Kterima kasih atas keikhlasan dan kerjasama selama menggeluti perkuliahan.Pihak-pihaklain yang telahbanyakmembantupenulissehinggatugasakhirinidapatterselesaikandenganbaik.

dantiadaimbalan yang dapatdiberikanolehpenulis, hanyakepada Allah Swtpenulismenyerahkansegalanya dan semogabantuan yang diberikanselamainibernilaiibadah disisi-NyaAamiin.

Makassar, November2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....
....i	
LEMBAR PENGESAHAN.....
.....ii	
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....
...iii	
SURAT PERNYATAAN.....
..iv	
SURAT PERJANJIAN.....
....v	
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
i	
ABSTRAK.....
vii	
KATA	
PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....
.xi	
DAFTAR	
TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	
.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	
.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakang.....	1
B. RumusanMasalah.....	6
C. TujuanPenelitian.....	6
D. ManfaatPenelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS PENELITIAN	
A. Kajian	Pustaka
.....	8

B. Kerangka	Pikir
.....	26
C. Hipotesis Penelitian	
.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	29
C. Definisi Operasional Variabel	31
D. Instrument Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan Hasil Penelitian	52

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	57
B. Saran	58

DAFTAR PUSTAKA	59
RIWAYAT	HIDUP
PENULIS	61
LAMPIRAN	
.....	6

DAFTAR TABEL

Tabel	4.1	Deskripsi Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II sebelum diberikan Perlakuan (<i>Treatment</i>) atau <i>Pretest</i>	39
Tabel	4.2	Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II sebelum diberikan Perlakuan (<i>Treatment</i>) atau <i>Pretest</i>	40
Tabel	4.3	Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 165 Birapada <i>Pretest</i>	40
Tabel	4.4	Deskripsi Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II setelah diberikan Perlakuan (<i>Treatment</i>) atau <i>Posttest</i>	41
Tabel	4.5	Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II setelah diberikan Perlakuan (<i>Treatment</i>) atau <i>Posttest</i>	42
Tabel	4.6	Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II setelah diberikan Perlakuan (<i>Treatment</i>) atau <i>Posttest</i>	43
Tabel	4.7	Distribusi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	44
Tabel	4.8	Distribusi Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Kemampuan Menulis Cerita Siswa kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba	45

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	
Bagan Kerangka Pikir.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	
RPP Pretest	
.....	
RPP Posttest	
.....	
Lampiran B	
Daftar Hadir Siswa
.....	
Lampiran C	
Materi Kartu Tebak Kata	
.....	
Data Hasil Belajar Pretest dan	
Posttest
Tabel Signifikan T_{table}	
.....	
Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Permainan Tebak	
Kata
.....	
Lampiran D	
Dokumentasi
.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah dasar berorientasi pada pengembangan kemampuan belajar murid, berupa : kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan mengacu kepada kurikulum pendidikan demikian hanyalah pembelajaran bahasa Indonesia terhadap aspek.

Hal tersebut didalam UUD NO 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, penguasaan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Hasbullah, 2005:97).

Pendidikan dasar bertujuan memberi bekal kemampuan dasar kepada murid untuk mengembangkan kehidupan sebagai pribadi anggota masyarakat, warga negara. Serta mempersiapkan murid untuk mengikuti pendidikan menengah (pasal 3 PP No. 28 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Dasar).

Pendidikan dasar yang diselenggarakan di sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk memberi bekal kemampuan dasar baca. Tulis pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi murid sesuai tingkat Akhaida (Zuchaid dan Budiarsi, 1992: 29) bahwa: dalam membaca permulaan guru dapat memilih wacana-wacana

yang memudahkan penanaman nilai-nilai ke Indonesia pada anak didik, selain itu melalui pembelajaran membaca kreatif anak didik.

Pengenalan kata adalah salah satu dasar pada pembinaan keterampilan membaca permulaan dapatlah dikatakan bahwa pengembangan kata ini merupakan keterampilan membaca peserta didik dengan teliti. Selanjutnya kelancaran dan ketelitian ini merupakan dasar bagi proses pemahaman bacaan, (Syafi'e, 1998:13). Konsep pengenalan kata dalam membaca permulaan meliputi sejumlah keterampilan, antara lain keterampilan menghubungkan simbol-simbol tulisan dan bunyi (*decoding*), keterampilan menggunakan kata yang termasuk kata-kata *sightwords* yaitu kata-kata yang tinggi frekwensi pemakaiannya yang sudah dikuasai anak. Pembelajaran membaca permulaan erat kaitannya dengan pembelajaran menulis permulaan sebelum mengajarkan menulis, guru terlebih dahulu mengenalkan bunyi suatu tulisan atau huruf yang terdapat pada kata-kata dalam 27 kalimat. Pengenalan tulisan beserta bunyi ini melalui pembelajaran membaca perkembangan serta mempersiapkan mereka yang mengikuti pendidikan selanjutnya.

Komponen-komponen pendidikan dasar merupakan kesatuan yang turut menentukan keberhasilan pendidikan sekolah dasar (SD), salah satu komponen yang dimaksud adalah bidang pengajaran di antara bahasa Indonesia.

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

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

Pengenalan kata adalah salah satu dasar bagi pembinaan keterampilan membaca permulaan. Dapatlah dikatakan bahwa pengenalan kata ini merupakan keterampilan prasarat untuk dapat membaca dengan lancar dan teliti. Selanjutnya kelancaran dan ketelitian ini merupakan dasar bagi proses pemahaman bacaan. Oleh karena itu, “ Pengajaran membaca permulaan perlu sekali menekankan pembelajaran keterampilan pemahaman dalam konteks wacana” , (Syafi’e, 1998: 13). Konsep pengenalan kata dalam membaca permulaan meliputi sejumlah

keterampilan, antara lain keterampilan menghubungkan simbol simbol tulisan dengan bunyi (*decoding*), keterampilan menggunakan kata yang termaksud kata-kata *sight words* yaitu kata-kata yang tinggi frekwensi pemakaiannya yang sudah dikuasai anak.

Pembelajaran membaca permulaan erat kaitannya dengan pembelajaran menulis permulaan. Sebelum mengajarkan menulis, guru terlebih dahulu mengenalkan huruf kemudian pengenalan tulisan beserta bunyi ini melalui pembelajaran membaca.

Steinberg dalam (Susanto, 2011: 83) mengatakan bahwa membaca permulaan adalah membaca yang di ajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini merupakan perharian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang di berikan melalu permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.

Kenyataan dilapangan, khususnya di kelas II SD 165 Bira kecamatan Bontobaharikabupaten Bulukumba masih terdapat siswa yang kemampuan membacanya kurang, Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa dalam kemampuan membaca hanya mencapai 65, sedangkan KKM pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD 165 Bira kecamatan Bontobahari kabupaten Bulukumba yaitu 70. Faktor penyebab dari kemampuan membaca siswa masih kurang, diantaranya kefasihan dalam membaca kurang lancar, pelafalan, dan intonasi dalam membaca belum tepat. Selain itu faktor penyebab lain diantaranya minat baca siswa kurang, bimbingan dari keluarga masih kurang, motivasi yang diberikan kepada siswa

baik dari guru maupun keluarga masih kurang, tehnik pembelajaran yang digunakan secara konvensional.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca permulaan di SD salah satu alternative yang dapat dilakukan ialah melalui permainan bahasa. Menurut (Mulyadi 2006: 71) yang dimaksud dengan ‘’ bermain dalam konteks pembelajaran tidak sekedar bermain-main. Namun, bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar siswa’’ Melalui interaksinya dengan permainan seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi. Kegagalan membuat rangkai sejumlah objek atau mengkonstruksi suatu bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustrasi. Dengan mendampingi anak pada saat bermain pendidik dapat melihat anak untuk mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam mengkonstruksi sesuatu. Bimbingan yang bagi anak mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak dikemudian hari untuk tidak cepat frustrasi dalam menghadapi permasalahan kelak dikemudian hari.

Memantau perkembangan dan hambatan selama proses dan hasil belajar membaca para murid maka dapat digunakan metode permainan Froebel (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 siap dan berpotensi untuk bermain dari pada cara lain.

Menurut Pestalozzi (Dadan, 2006: 86) mengatakan bahwa “bermain mempunyai nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga”. Hal ini sejalan dengan pendapat Bennet (Dadan, 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 interaksi yang mendalam”

Berdasarkan pernyataan di atas penulis menarik kesimpulan bahwa metode bermain merupakan salah satu metode yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan karna murid kelas II masi dalam tahap pengenalan benda-benda kongkret yang pembelajarannyadikemas dalam bentuk permainan.

Sehubung dalam masalah di atas peneliti megajukan judul penelitian untuk megetahui efektif permainan tebak kata terhadap keterampilan mebaca murid kelas II SD 165 Bira kecamatan Bontobahari kabupatenBulukumba.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka terdapat rumusan masalah yang akan di bahas dalam penelitian yaitu’’apakah permainan tebak kata efektif terhadap kemampuan membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD 165 Bira Kecamatan Bontobahari kabupaten Bulukumba ?’’

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada tujuan penelitian ini adalah untuk megetahui efektifitas permainan tebak kata terhadap keterampilan membaca pada

mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 165 Bira Kecamatan Bontobahari kabupaten Bulukumba

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian sebagai dasar dan acuan bagi penelitian lain di tempat dan pelajaran yang berbeda, agar dapat mengembangkan teknik baru
- b. Hasil penelitian bermanfaat sebagai dasar pendukung kesimpulan awal dan bahan kajian penelitian yang relevan bagi para peneliti lain.
- c. Peneliti bermanfaat bagi guru untuk menambah wasan tentang upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan kemampuan membaca pemahaman untuk mendapatkan hasil yang optimal.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan acuan dalam memilih menggunakan model pembelajaran, sehingga membuat siswa mudah dan cepat memahami pelajaran bahasa Indonesia.
- b. Penggunaan pendekatan keterampilan proses ternyata mampu mengubah siswa berperilaku keterampilan proses ternyata mampu mengubah siswa berperilaku sikap positif dalam proses belajar mengajar
- c. Memberikan pengalaman keterampilan dan informasi ilmiah yang bermanfaat mengenai peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui keterampilan proses.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

a. Sulfiani 2011 dalam skripsi Efektivitas Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 157 Laerung Kecamatan Majauleng Kabupaten Wajo. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa permainan tebak kata efektif terhadap pembelajaran bahasa indonesia kelas II Sekolah Dasar Negeri 157 Laerung Kecamatan Majauleng Kabupaten Wajo. Keadaan ini dapat dilihat dari hasil tes yang menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan pelakuan melalui permainan tebak kata dari 20 murid yang dijadikan kelas eksperimen pada umumnya memiliki tingkat kemampuan membaca dalam kategori tinggi dengan frekuensi 14 murid atau 70% dan kategori sangat tinggi dengan frekuensi 4 murid atau 20% serta sisanya dengan sisanya dengan frekuensi 2 atau 10% berada pada kategori sedang.

b. Prima 2010 dalam skripsi meningkat kemampuan membaca permulan melalui metode bermain pada murid kelas I SD Negeri Nepa Mekar Kecamatan Lakude Kabupaten Buton. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: melalui metode bermain efektif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri Nepa Mekar Kecamatan Laduko Kabupaten Buton. Keadaan ini dapat dilihat dari hasil tes menunjukkan bahwa hasil belajar setelah diberikan pelakuan melalui metode bermain mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi 81,2 dibanding

dengan hasil belajar yang tidak menerima perlakuan yaitu 44,4. Aktifitas Murid (74,8 % \geq 70%) telah mencapai kriteria kelas aktif dn respon murid 90,8 \geq 80% .

Maka berdasarkan hal tersebut penggunaan metode bermain efektif jika diterapkan pada proses pembelajaran bahasa indonesia murid kelas SD Negeri Nema Mekar Kecamatan Lakudo Kabupaten Buton.

c. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2011), dalam penelitian yang berjudul: Efektivitas penggunaan kartu permainan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada Mata Pelajara Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri 2 Lebak Kecamatan Grobogan Kabupaten Grobogan. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: Permasalahn yang dihadapi bahwa penggunaan metode yang digunakan kurang menarik minat belajar murid, sehingga didapat penggunaan metode demonstrasi yang disertai dengan penggunaan kartu permainan pada pelaksanaan penelitian ini. Pelaksanaan penelitian ini dibuat dalam 2 siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Siklus I dilaksanakan dengan perolehan hasil dari 26 murid sebanyak 18 anak mendapatkan nilai diatas KKM atau sekitar 73,07 %. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu yang diperoleh hasil belajar murid dengan perolehan nilai 100% tuntas, sehingga diperoleh dari kegiatan penelitian tindakan kelas ini melalui metode demonstrasi dengan menggunakan alat peraga kongkret hasil belajar murid meningkat.

2. Pengertian Bahasa Indonesia

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, kata Pembelajaran adalah kata benda yang di artikan sebagai “proses cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar”. Kata ini berasal dari kata belajar yang berarti “ berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkahlaku atau taggapan yang di sebabkan oleh pengalaman”. (Depdikbud:2002). Sementara itu, Gagne dan Briggs (Ismail, 1998) mengutarakan pembelajaran sebagai upaya orang yang tujuannya adalah membantu belajar. Secara terperinci, Gagne (Ismail, 1998) mendefinisikan pembelajaran sebagai “seperangkat acara peristiwa eksternal yang di rancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal”.

Dari pengertian tersebut, menunjukkan baha pembelajaran berpusat pada kegiatan belajar murid, bukan berpusat pada kegiatan guru mengajar. Oleh sebab itu, pada hakekatnya pembelajaran bahasa indonesia adalah suatu proses yang sengaja di rancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan murid melaksanakan kegiatan bahasa indonesia, dan proses tersebut tidak berpusat pada guru mengajar bahasa indonesia. Pembelajaran bahasa indonesia harus membrikan peluang kepada murid untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang bahasa indonesia.

Istilah ilmu pengetahuan sosial bahasa indonesia merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik istilah”social studies”dalam kurikulum persekolahan di negara lain khususnya dinegara-negara barat seperti Australia dan amerika serikat.

Pengertian bahasa indnesia di tingkat persekolahan mempunyai perbedaan makna antara bahasa indonesia disekolah dasar(SD) dengan bahasa indonesia

untuk sekolah menengah pertama (SMP) dan bahasa Indonesia untuk sekolah menengah atas (SMA). Pengertian bahasa Indonesia di sekolah tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (Paduan) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.

3. Hakikat Keterampilan Membaca

a. Pengertian Membaca

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

Tiga istilah sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca yaitu rekoding, decoding, dan meaning. Rekoding merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan sedangkan proses decoding (penyajian) merupakan proses penerjemahan rangkaian grafis kedalam kata-kata. Proses recording dan decoding biasanya berlangsung pada kelas-kelas awal yaitu kelas 1 sampai 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 di tekankan di kelas-kelas tinggi, Safi'ie (Rahim, 2007:2).

Pemahaman guru tentang pembelajaran membaca permulaan di SD di perlukan kemampuan guru memahami konsep dasar membaca permulaan, di antaranya hakekat membaca dan kesiapan murid membaca konsep dasar seperti di kemukakan oleh (Safi'ie 1998:5-7). Yaitu :

1) perolehan keterampilan, 2) kegiatan visual, 3) memahami atau mengerti, 4) proses berfikir, 5) mengolah informasi, 6) proses menghubungkan proses dengan bunyi, 7) kemampuan mengantisipasi makna. Ketujuh hal tersebut dapat di uraikan sebagai berikut :

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

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

Dari beberapa butir pandangan tentang hakekat membaca tersebut dapat di kemukakan bahwa pada hakekatnya adalah suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual dan indera perabanya pembaca mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta dengan bunyi-bunyinya. Dengan prses itu rangkaian tulisan yang di bacanya 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 di kenalnya. Tanda-tanda baca membantu dalam memahami maksud baris-baris lisan.

Membaca adalah membaca sesuai dengan hakekatnya sebagai proses, pengajaran membaca baik pengajaran membaca permulaan, maupun pengajaran membaca lanjut agar anak menguasai proses membaca, Paul dkk (Safi'ie,1999:17), mengemukakan bahwa kegiatan membaca meliputi proses sebagai berikut :

1) Mengamati simbol-simbol tulisan

Kegiatan membaca di mulai dengan pengamatan secara visual, di samping pengamatan secara visual juga di perlukan kesan audiotory (pendengaran) terutama pada anak-anak. Belajar membaca permulaan pada anak-anak yang sedang dalam proses belajar membaca permulaan ini. Proses membaca terjadi dengan menghubungkan tulisan dengan bunyi dalam bahasa lisan.

2) Menginterpretasikan apa yang di amati

Proses membaca terjadi melalui proses menginterpretasikan kata. Kelompok kata, kalimat yang di amati oleh indra visual atau peraba. 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 lainnya.

3) Mengikuti urutan yang bersifat linear baris kata-kata yang tertulis

Setiap sistem tulisan mempunyai cara mengurut penulisan sistem tulisan latin menggunakan huruf dari kiri ke kanan. Sebaliknya sistem tulisan arab menggunakan urutan kanan ke kiri.

4.) Menghubungkan kata-kata (dan maknanya) dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah di punyai.

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

4) Membuat inferensi dan evaluasi materi yang di baca

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

5) Membangun asosiasi

Membaca pada dasarnya proses asosiasi. Pada waktu seseorang membaca ia melewati beberapa tahapan asosiasi, pertama-tama adalah asosiasi antara rangkaian bunyi bahasa suatu lambang dari suatu benda atau peristiwa dengan

benda atau peristiwa yang di lambangkannya misalnya rangkaian bunyi kuda membangkitkan asosiasi dengan benda berupa rangkaian huruf-huruf menurut sistem tulisan tertentu (*graphemes*) dengan bunyinya (*phomenems*). Proses asosiasi tersebut berlangsung terus selama proses membaca.

- 6) Menyikapi secara personal kegiatan tugas membaca sesuai dengan interaksinya

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

b. Proses Membaca Permulaan Kelas Rendah Sekolah Dasar

Kemampuan membaca yang di peroleh 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 selanutnya murid akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai.

Kemampuan membaca sangat di perlukan untuk setiap orang yang ingin memperluas pengetahuan dan pengalaman, mempertinggi daya ingat, mempertaam penalaran untuk mencapai kemajuan dan peningkatan diri, (Syafi'ie, 1998) guna membekali kemampuan dasar murid, memberikan dasar kemampuan membaca yang memadai kepada anak didik. Hal itu akan terwuud melalui

pelaksanaan pembelajaran dengan baik. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran secara baik, perlu ada perencanaan, baik mengenai materi, metode, maupun pengembangannya, (Supriadi, 1991).

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 di bagi atas tahap prabaca, saat baca, dan pasca baca sebagai berikut :

1) Tahap Prabaca

Guru yang kreatif harus mampu mengarahkan murid pada topik pelajaran yang akan di pelajari murid Bruns, dkk (1996) serta Rubin (Rahim, 2007: 99) mengemukakan bahwa pengajaran membaca di landasi oleh pandangan teori skemata. Berdasarkan pandangan teori skemata, membaca adalah proses pembentukan makna terhadap teks. Sehubungan dengan membaca teori 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 pascabaca dalam penyajian pengajaran membaca.

Kegiatan prabaca adalah kegiatan pengejaran yang di laksanakan sebelum murid melakukan kegiatan membaca. Dalam kegiatan prabaca, guru mengarahkan perhatian pada pengaktifan skemata murid yang berhubungan dengan topik bacaan. pengaktifan skemata murid bisa di lakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan peninjauan awal, pedoman antisipasi pemetaan makna, menulis sebelum membaca dan drama kreatif, Burns, dkk 1996 (Rahim, 2007:99)

Skemata adalah 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 (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 pada pelaku dengan menceritakan nama-nama dan beberapa pernyataan yang menceritakan tentang para perilaku, tokoh, akhirnya guru menyuruh murid memprediksi kelanjutan cerita.
- 2) Kegiatan prediksi untuk menceritakan minat murid pada bacaan dengan menggunakan teknik prediksi kegiatan prabaca yang dilakukan ialah

membaca nyaring beberapa halaman dari sebuah buku. Ika 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 mencakup 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 di kaitkan kegiatan membaca, guru dapat mencontohkan cara membaca nyaring pada waktu pembaca. 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 ajah yang sesuai.

Tinjauan cerita yang berisi informasi yang di hubungkan dengan isi cerita bisa meningkatkan pemahaman. Sebelum membaca murid di berikan bagian meningkatkan belajar terutama kesan murid tentang cerita yang akan di bacanya. Tinjauan cerita juga bisa membantu anak mengaktifkan pengetahuan awal mereka dan memusatkan perhatian sebelum membaca sedangkan petunjuk antisipasi di rancang untuk merangsang berfikir yang berisi pernyataan deklaratif, yang mungkin tidak di benar atau tidak sesuai dengan cerita yang di bacanya. Sebelum membaca cerita, murid menanggapi sesuai dengan pengalaman mereka sendiri.

Nilai petunjuk bisa dikembangkan ke dalam bagian pesan baca dengan menggunakan dan 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 (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 mencari kata kata penulis yang tepat untuk satu jawaban, (2) apakah teks tersebut mengimplikasikan jawaban dengan memberi penunjuk 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 didalam 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 Pascabaca

Kegiatan pasca baca digunakan untuk membatu murid memadukan informasi baru yang dibacanya kedalam skemata yang telah dimilikinya sehingga diperoleh tingkat pemahaman yang lebih tinggi, Burns, dkk (Rahim 2007: 105). Strategi yang dapat digunakan pada tahap pasca baca adalah belajar mengembangkan bahan bacaan mengajar, 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 dimana mereka bisa menemukan informasi lebih lanjut.

Disamping itu, ada beberapa cara lain menggunakan perangkat teks yaitu memiliki 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 cerita yang dibacakannya dalam buku catatannya.

4. Hakikat Permainan Tebak Kata

a. Pengertian Tebak Kata

Tebak kata merupakan penyampaian materi ajar dengan menggunakan materi ajar dengan menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk kartu permainan sehingga anak dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu itu. Untuk itu, buatlah kartu yang didalamnya mengandung berbagai pertanyaan yang membutuhkan satu kata jawaban yang seluruh yang dapat mewakili dari seluruh pertanyaan dan pernyataan yang ada.

Dengan demikian menebak kata merupakan aktivitas pembelajaran yang pertama dan utama dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar, Melalui tebak kata, siswa diarahkan untuk memahami dan mengetahui

pesan-pesan yang terkandung dalam mempunyai siswa menebak kata berarti mencerminkan kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami materi yang ada (Suprijono, 2012: 131).

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Tebak Kata

Adapun langkah-langkah permainan tebak kata adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi pelajaran selama \pm 45 menit.
- 3) Guru menyusun peserta didik berdiri berpasangan didepan kelas.
- 4) Seorang peserta didik diberi kartu yang berukuran 10x10 cm yang nantinya dibacakan kepada pasangannya. Seorang peserta didik lainnya diberikan kartu dengan ukuran 5 x 2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (kertasnya dilipat) kemudian ditempelkan didahi atau diselipkan ditelinga (dengan syarat siswa yang memegang kartu yang berukuran 10x10 cm bisa melihat apa jawabannya).
- 5) Peserta didik yang memegang kartu 10x10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10x10 cm. Jawaban tepat apabila sesuai isi kartu yang berukuran 5x2 cm tersebut.
- 6) Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis dikartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang ditetapkan peserta didik boleh mengarahkan dengan kata-kata lain, dengan syarat tidak langsung memberikan jawabannya.

7) Pengambilan kesimpulan

8) Penutup

c. Kelebihan Model Pembelajaran Tebak Kata

Adapun yang menjadi kelebihan dari Model Pembelajaran Tebak Kata adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang dilakukan lebih menarik karena menggunakan media kartu, sehingga siswa tidak jenuh atau bosan.
- 2) Dapat meningkatkan daya berpikir siswa, karena dituntut untuk menjawab suatu kata yang membutuhkan pikiran kritis peserta didik
- 3) Pembelajaran akan lebih berkesan
- 4) Melatih siswa untuk menemukan jawaban dengan menggunakan berbagai alternatif jawaban.
- 5) Melibatkan seluruh anggota tubuh dalam proses pembelajaran, seperti berdiri, duduk, dan mencari pasangan

d. Kekurangan Model Pembelajaran Tebak Kata

Adapun kekurangan model pembelajaran tebak kata adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak mudah bagi guru untuk membuat kartu-kartu yang menarik untuk diamati oleh anak didik.
- 2) Tidak mudah bagi guru untuk menyusun rangkaian kata perkata didalam kartu sehingga membutuhkan satu kartu sebagai jawaban hasil tebakan anak didik.
- 3) Seringkali siswa beranggapan bahwa model ini bukan untuk mengajar, tetapi hanya sebagai permainan sehingga anak didik merasa ini hanya permainan

belaka. Padahal model ini dilakukan dalam rangka mengikut sertakan komponen tubuh siswa dalam proses pembelajaran, seperti berdiri, duduk dan mencari pasangan

5. Keterkaitan Permainan Tebak Kata dengan Membaca

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan tebak kata. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Permainan tebak kata mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa sebagai materi pelajaran. Bila ada permainan menggembarakan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa, tidak dapat disebut permainan tebak kata. Demikian juga sebaliknya, bila permainan itu tidak menggembarakan, meskipun melatih keterampilan berbahasa tertentu, tidak dapat dikatakan permainan bahasa.

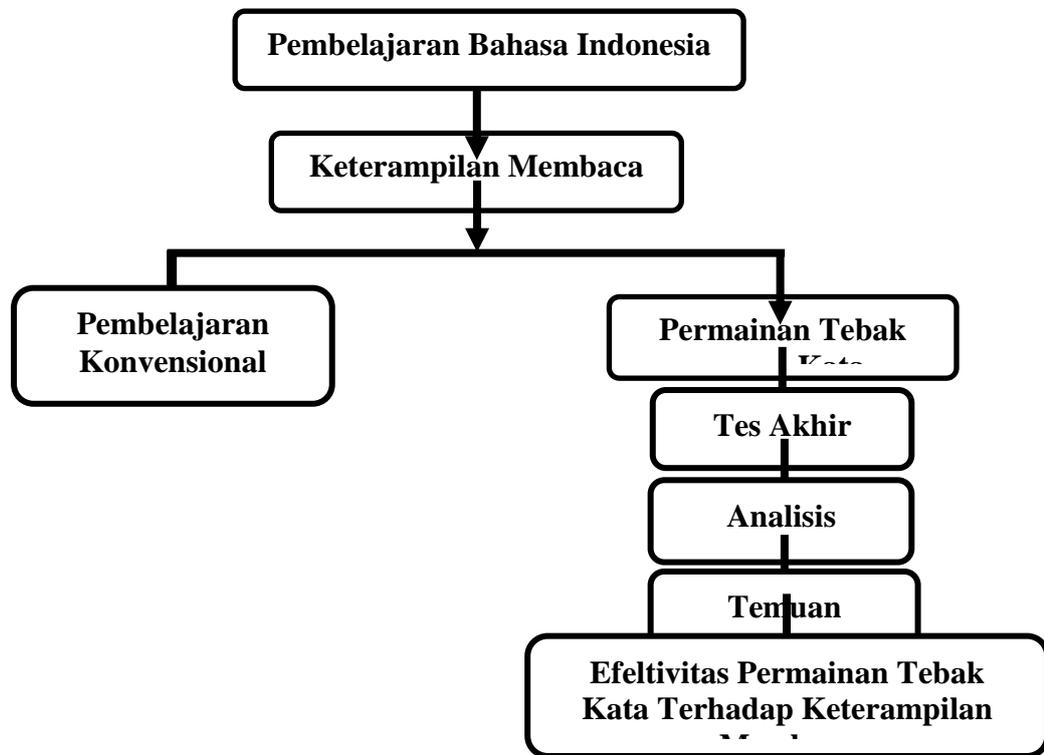
Permainan tebak kata tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Kalaupun dipaksakan, bukan alat evaluasi yang baik, sebab permainan tebak kata tersebut mengandung unsur spekulasi yang cukup besar. Demikian juga siswa yang kalah dalam permainan, belum tentu mencerminkan siswa yang kurang pandai. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu permainan.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir disusun atas dasar terdapatnya masalah pada hasil observasi yang dilakukan. Dimana diketahui bahwa keterampilan membaca siswa masih rendah di bawah KKM. Faktor penyebab dari kemampuan membaca siswa masih kurang, diantaranya kefasihan dalam membaca kurang lancar, pelafalan, dan intonasi dalam membaca belum tepat. Selain itu faktor penyebab lain adalah minat baca siswa masih kurang, bimbingan dari keluarga masih kurang, motivasi yang diberikan kepada siswa baik dari guru maupun keluarga masih kurang, Teknik pembelajaran yang digunakan secara konvensional.

Proses pembelajaran dipandang berkualitas jika berlangsung efektif, bermakna yang ditunjang oleh sumber daya yang baik. proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan efektif ditinjau dari ketuntasan belajar murid, aktifitas murid dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respon murid terhadap pembelajaran. Oleh karena itu guru sebagai pendidik bertanggung jawab merencanakan dan mengelolah kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka sebagai landasan berpikir bahwa dengan menerapkan permainan tebak kata terhadap keterampilan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 165 Bira kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.



BAGAN KERANGKA PIKIR

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir diatas, dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.” Permainan Tebak Kata Efektif dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa di Kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari kabupaten Bulukumba”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013: 107).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental design jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*) selama kurang lebih dua minggu. Adapun desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1

Desain Penelitian



Gambar 3.1

Sumber: Emzir, 2014

Keterangan:

O₁=tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O₂= tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

X = perlakuan yang diberikan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

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

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah hal yang sangat penting dalam subjek suatu penting dalam penelitian. Dalam penggambaran populasi bukan hanya dititik beratkan pada orang, akan tetapi populasi diartikan sebagai kumpulan dari beberapa objek. Secara teknis populasi menurut para statistikawan hanya mencakup individu atau objek dalam suatu kelompok tertentu, sehingga populasi didefinisikan sebagai keseluruhan aspek tertentu dari ciri, fenomena, atau konsep yang menjadi pusat perhatian.

Dari pengertian diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa populasi merupakan seluruh objek yang kemudian akan diteliti. Sehingga yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Kabupaten Bulukumba yang berjumlah 26 orang yang terdiri dari 14 laki-laki dan 12 perempuan

Tabel 3.2 Populasi Siswa Kelas II SDN 165 Bira Kabupaten Bulukumba

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	II	14	12	26
	Jumlah	14	12	26

2. Sampel

Dalam penelitian diperlukan adanya yang dinamakan sampel penelitian atau miniatur dari populasi yang dijadikan sebagai contoh. Dalam hal ini (Sugiyono, 2010:81) mengatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” .

Jadi sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili keseluruhan.Selanjutnya ditentukan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh yaitu semua anggota populasi dijadikan sampel. Berikut ini adalah sampel dalam penelitian yang dilakukan di SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba

Tabel 3.3Sampel Siswa Kelas II SDN 165 Bira Kabupaten Bulukumba

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	II	14	12	26
	Jumlah	14	12	26

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel dan perlakuan yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Ketuntasan hasil belajar murid adalah tingkat ketercapaian hasil belajar bahas Indonesia murid setelah diajar melalui permainan tebak kata terhadap keterampilan membaca murid.
- 2) Aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran adalah kegiatan yang diharapkan mampu dilakukan murid selama mengikuti proses pembelajaran melalui permainan tebak kata terhadap keterampilan membaca murid.
- 3) Aktivitas guru dan mengelola pembelajaran adalah aktivitas guru dalam melaksanakan setiap langkah permainan tebak kata terhadap keterampilan membaca murid.
- 4) Respon murid terhadap pembelajaran adalah tanggapan murid terhadap proses pembelajaran melalui permainan tebak kata terhadap keterampilan membaca murid.

Berdasarkan uraian diatas maka arti dari keseluruhan efektifitas *permainan tebak kata* untuk meningkatkan keterampilan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba adalah untuk melihat hasil belajar keterampilan membaca mata pelajaran bahasa kelas II SDN 165 Bira sebagai subjek penelitian dengan menggunakan metode permainan tebak kata.

D. Instrumen Penelitian

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

Instrument yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tes hasil belajar dengan jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan sebelum permainan tebak kata, sedangkan *Posttest* digunakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan permainan tebak kata. Bentuk-bentuk teks yang digunakan pada saat membaca yaitu:

a) Tes Cloze

Merupakan salah satu tes yang dimanfaatkan untuk mengetes kemampuan membaca (Oller, 1979; Djandoono, 1988), Tes cloze yang pertama kali diperkenalkan oleh Taylor (1953), semula dimanfaatkan untuk mengukur tingkat keterbatasan teks dalam bahasa ibu, namun selanjutnya digunakan untuk mengukur kemampuan membaca, baik dalam bahasa Ibu maupun dalam bahasa kedua atau asing. Secara keseluruhan tes cloze dapat dimanfaatkan untuk keterbacaan dan tingkat kesulitan teks, penilaian kemampuan membaca pemahaman, penelaahan kendala-kendala yang ada

didalam teks ,penilaian kelancaran berbahasa,dan penilaian efektivitas pengajaran.

b) Observasi

Hadi (1986) dalam (Sugiyono, 2010: 203) mengemukakan bahwa,observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dalam observasi dilakukan selama pembelajaran berlangsung dikelas baik kepada guru maupun kepada murid. Observasi murid dilakukan pada saat penggunaan pendekatan keterampilan proses dalam pembelajaran membaca pemahaman. Observasi pembelajaran dilakukan dengan memberi tanda *check list* (√) apabila kriteria atau indicator telah terlihat pada guru maupun peserta didik.

c.) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Angket diberikan untuk mengetahui tanggapan murid terhadap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses. Selain itu, angket juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar diwilayah yang luas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam

penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan teks akhir (*posttest*). Adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Teks awal dilakukan sebelum *treatment*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya model permainan tebak kata.

2. *Treatment* (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan model permainan tebak kata terhadap keterampilan membaca pada mata pembelajaran.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui kemampuan membaca dengan menggunakan model permainan tebak kata.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan nilai yang didapatkan nilai antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

- 1. Analisis Statistik Deskriptif**

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Sugiyono, (2013: 207). Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil matematika, aktifitas dan respon murid pada setiap kelompok yang telah dipilih.

a. Analisis data hasil belajar murid

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar Bahasa Indonesia di SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba sebagai berikut:

Tabel 3.1. Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

NO.	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 54	Sangat Rendah
2	55 – 64	Rendah
3	65 – 79	Sedang
4	80 – 89	Tinggi
5	90- 100	Sangat Tinggi

Sumber: (SDN 165 Bira Kec. Bontobahari)

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba sebagai berikut:

Tabel 3.2. Kriteria Ketuntasan Belajar

Skor	Kategori Ketuntasan Belajar
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas
$65 \leq x < 100$	Tuntas

Berdasarkan hasil *posttest*, hasil belajar pengetahuan dan keterampilan ditentukan ketuntasannya yaitu ketuntasan individual dan klasikal. Secara individual siswa dikatakan tuntas apabila rata-rata ketercapaian indikator yang diwakili tujuan pembelajaran memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran bahasa indonesia di SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba yaitu 65 dengan perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan individual} = \frac{\sum \text{indikator yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah indikator dalam KD}} \times 100\%$$

Ketentuan hasil belajar secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\sum \text{Siswa yang Tuntas}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Pembelajaran secara klasikal dikatakan tuntas apabila $\geq 80\%$ individu tuntas.

b. Analisis data aktivitas murid selama pembelajaran

Data hasil pengamatan aktivitas murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan persentase.

Persentase pengamatan aktivitas murid yaitu:

$$\frac{\text{frekuensi setiap pengamatan}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Aktivitas murid dikatakan berhasil jika minimal 80 % murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik aktivitas yang bersifat fisik maupun mental.

c. Analisis data tentang aktivitas guru dalam mengelolah pembelajaran

Data tentang aktivitas guru dalam mengelolah pembelajaran dianalisis dengan materi rata-rata tiap aspek kegiatan yang dilakukan guru dari beberapa pertemuan sesuai dengan lamanya waktu penilaian, kemudian mencari rata-rata dari keseluruhan aktivitas guru dalam mengelolah pembelajaran. Sedangkan pemberian kriteria aktivitas guru dari nilai rata-rata yang diperoleh digunakan pedoman kriteria aktivitas guru sebagai berikut.

Tabel 3.3. Kriteria Aktivitas Guru dalam Mengelolah Pelajaran

Nilai	Kriteria
$0,00 \leq \text{nilai} < 1,50$	Kurang Baik
$1,50 \leq \text{nilai} < 2,50$	Cukup Baik
$2,50 \leq \text{nilai} < 3,50$	Baik
$3,50 \leq \text{nilai} < 4,00$	Sangat Baik

(Sumber : Angraeni, 2011: 460)

2. Analisis respon siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap perangkat pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang dikembangkan, suasana belajar dan cara guru mengajar. Respon siswa dianalisis secara deskriptis kuantitatif dengan menggunakan presentase, yaitu jumlah respon yang siswa berikan dibagi

jumlah keseluruhan siswa, kemudian dikalikan 100 %. Rumus perhitungan respon siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase respon siswa

$\sum R$: Jumlah respon yang siswa berikan

$\sum N$: Jumlah keseluruhan siswa

(diadaptasi dari Erwinto, 2015)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang hasil belajar siswa melalui penggunaan mediatebak kata yang telah dilaksanakan di SD 165 Bira kecamatan Bontobahari kabupaten Bulukumba. Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan, dimana pertemuan pertama diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan diberikan *posttest* setelah perlakuan

1. Hasil Analisis Statistika Deskriptif

a. Tingkat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Pretest*

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar Bahasa Indonesiasiswa pada kelas II yang dipilih sebagai unit penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar siswa kelas II sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4.1 Deskripsi Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II sebelum diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Pretest*

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	26
Skor Tertinggi	69
Skor Sedang	65
Skor Terendah	21
Skor Ideal	100
Rentang Skor	48
Skor Rata-Rata	48.88
Standar Deviasi	13.970

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar Bahasa Indonesia pada pokok bahasan menulis ceritasebelum perlakuan (*pretest*) adalah 48,88 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 69, skor sedang 65 dan skor terendah 21, dengan standar deviasi sebesar 13.970 yang berarti bahwa skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada *pretest* di SD 165 Biratersebar dari skor terendah 21 sampai skor tertinggi 69.

Skor tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum perlakuan (*Pretest*) ditunjukkan pada Tabel 4.2 berikut

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II sebelum diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Pretest*

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0-54	Sangat Rendah	14	53,84
2.	55-64		7	26,92
3.	65-79	Rendah	5	19,23
4.	80-89		0	0

5.	90-100	Sedang Tinggi Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			26	100

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 26 siswa kelas II SD 165 Bira yang hasil *Pretest*, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar Bahasa Indonesia dalam kategori rendah dengan skor rata - rata 48,88 dari skor ideal 100.

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum perlakuan (*Pretest*) dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IISD 165 Bira pada *Pretest*

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
65– 100	Tuntas	5	19,23
0 – 64	Tidak Tuntas	21	80,76
Jumlah		30	100

Berdasarkan Tabel 4.3 sebelum perlakuan (*Pretest*) dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 5 orang dari jumlah keseluruhan 26 orang dengan persentase 19,23%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 21 orang dari jumlah keseluruhan 26 siswa dengan persentase 80,76%.

b. Tingkat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Setelah Diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Posttest*.

Berikut disajikan deskripsi dan persentase hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas II setelah diberikan perlakuan atau *posttest*.

Tabel 4.4 Deskripsi Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II setelahdiberikan Perlakuan(*Treatment*) atau *Posstest*

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	
Skor Tertinggi	
Skor Sedang	26
Skor Terendah	80
Skor Ideal	65
	50
	100
	30
Rentang Skor	66,88
Skor Rata-Rata	7,825
Standar Deviasi	

Berdasarkan Tabel 4.4 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar Bahasa Indonesia pada pokok bahasan membaca yang diajarkan dengan menggunakan permainan tebak kata adalah 66,88 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 80, skor sedang 65 dan skor terendah 50, dengan standar deviasi sebesar 7,825 yang berarti bahwa skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada *Posttest* kelas II SD 165 Bira tersebar dari skor terendah 50 sampai skor tertinggi 80.

Jika skor tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II setelah diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Posttest*

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-54	Sangat Rendah	1	3,84
2	55-64	Rendah	8	30,76
3	65-79	Sedang	15	57,69
4	80-89	Tinggi	2	7,69
5	90-100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			26	100

Berdasarkan tabel 4.4 dan 4.5 di atas, dapat digambarkan bahwa dari 26 siswa kelas IISD 165 Birayang dijadikan sampel penelitian *Posttest*, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar Bahasa Indonesia dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 66,88 dari skor ideal 100.

Ketuntasan belajar Bahasa Indonesia siswa setelah perlakuan (*Posttest*) dengan menerapkan media gambar seri dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II setelah diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Posttest*

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
65– 100	Tuntas	17	65,38
0 – 64	Tidak Tuntas	9	34,61
Jumlah		26	100

Berdasarkan Tabel 4.6 setelah perlakuan (*Posttest*) dengan menerapkan media gambar seri dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 17 orang dari jumlah keseluruhan 26 orang dengan persentase 65,38%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 9 orang dari jumlah

keseluruhan 26 siswa dengan persentase 34,61%. Apabila tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator ketuntasan hasil belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD 165 Birasetelah menerapkan media tebak katasudah memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

c. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*

Dari pembahasan di atas, apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan perlakuan (*Pretest*) dan setelah dilaksanakan perlakuan (*Posttest*), yang ditunjukkan Tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Distribusi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Ukuran Sampel	26	
Skor Tertinggi	69	
Skor sedang	65	26
Skor Terendah	21	80
Skor Ideal	100	65
Rentang Skor	48	50
Skor Rata-Rata	48,88	100
Standar Deviasi	13.970	30
		66,88
		7,825

Dari Tabel 4.7 di atas digambarkan bahwa skor rata-rata siswa setelah dilaksanakan permainan tebak kata (*Posttest*) lebih tinggi yaitu 66,88 dengan rentang skor 30 dibanding dengan *Pretest* atau sebelum dilaksanakan perlakuan yaitu 48,88

dengan rentang skor 48. Dengan demikian menurut kriteria keefektifan pada Bab III, hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tebak kata.

Tabel 4. 8 Distribusi Nilai *pretest* dan *posttest* Kemampuan menulis cerita siswa kelas IISD 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba

No	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>Posttest</i>)	d = X2-X1	d ²
1	60	75	15	225
2	60	60	0	0
3	52	67	15	225
4	65	71	6	36
5	56	71	15	225
6	65	80	15	225
7	26	62	36	1296
8	45	65	20	400
9	50	60	10	100
10	28	62	34	1156
11	53	70	17	289
12	60	60	0	0
13	69	60	-9	81
14	35	72	37	1369
15	21	70	49	2401

16	65	75	10	100
17	55	75	20	400
18	40	62	22	484
19	65	80	15	225
20	60	65	5	25
21	40	65	25	625
22	40	55	15	225
23	36	66	30	900
24	40	71	31	961
25	55	70	15	225
26	30	50	20	400
JUMLAH	1271	1739	468	12598

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah “ada pengaruh permainan tebak kata digunakan dalam membaca” untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidaknya permainan tebak kata sebelum perlakuan (*pre test*) dan setelah diberi perlakuan (*post test*) digunakan analisis Uji T (*t-test*). Hasil uji akan diuraikan di bawah ini.

Rumus yang digunakan adalah :

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

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan pretest dan posttest

Xd = deviasi setiap subjek (d-Md)

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

N = subjek pada sampel

1. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{468}{26} \end{aligned}$$

$$= 18$$

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

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 12598 - \frac{(468)^2}{26} \\ &= 12598 - 8424 \\ &= 4174 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{hitung}

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

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{18}{\sqrt{\frac{4174}{26(26-1)}}} \\
 &= \frac{18}{\sqrt{6,42}} \\
 &= \frac{18}{2,53}
 \end{aligned}$$

$$t = 7,11$$

4. Menentukan harga t_{tabel} :

Untuk mencari t_{table} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan d.b. = $N - 1 = 26 - 1 = 25$

Berdasarkan tabel t di atas, maka diperoleh $t_{0,05} = 2,060$. Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 7,11$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,060$, maka $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti permainan tebak kata efektif terhadap keterampilan membaca siswa kelas II SD 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut :

$H_0 : t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}} \text{ lawan } H_1 : t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

Berdasarkan nilai yang diuraikan, terlihat bahwa jumlah nilai dari posttest (setelah perlakuan) lebih tinggi dibandingkan pretest

(sebelum perlakuan) yang diperoleh murid kelas II SD 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. Hal ini dapat dilihat pada persentase rata-rata nilai yang diperoleh oleh siswa kelas II setelah perlakuan (posttest) lebih tinggi yakni mencapai 60%. Sedangkan persentase rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebelum perlakuan (pretest) terlihat lebih rendah yakni hanya mencapai 40%. Dengan demikian permainan tebak kata efektif diterapkan untuk meningkatkan keterampilan membaca.

5. Analisis Observasi Aktifitas Siswa

Disamping adanya peningkatan hasil belajar melalui permainan tebak kata, terdapat pula perubahan sikap siswa baik berupa perhatian, motivasi, maupun semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Perubahan tersebut merupakan data kualitatif yang diperoleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan yang dicatat oleh observer. Perubahan ini dapat dilihat dari hal-hal berikut ini.

No	Aktivitas siswa	Jumlah pertemuan	%
1	Mengikuti pelajaran dikelas		
2	Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru		
3	Aktif dalam belajar		
4	Melakukan aktivitas negative dalam proses pembelajaran		

5 Membutuhkan bimbingan dalam
mengerjakan soal

6 Siswa yang saling memotivasi sesama
teman dalam mengerjakan tugas

7 Berpartisipasi dalam pembelajaran

a. Mengikuti pelajaran di kelas.

Persentase siswa yang mengikuti pelajaran sebesar 95,83%,.

b. Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru

Perhatian siswa di kelas dalam menyimak dan mendengarkan penjelasan guru/teman pada saat proses belajar mengajar sangat baik, hal ini terbukti dari 68,33% siswa yang aktif dalam kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

c. Aktif dalam belajar

Pada saat mengerjakan tugas, siswa merasa tidak terlalu canggung dan cemas lagi, hal ini tampak dari 80% siswa aktif mengerjakan tugas.

d. Melakukan aktifitas negatif dalam proses pembelajaran

Tampak bahwa ada 15,83% siswa yang melakukan aktifitas negatif dalam proses pembelajaran.

e. Membutuhkan bimbingan dalam mengerjakan soal

Terdapat 83,33% siswa yang membutuhkan bimbingan dalam mengerjakan soal.

f. Siswa yang saling memotivasi sesama teman dalam mengerjakan tugas

- g. Terdapat 62,5siswa yang saling memotivasi sesama teman dalam mengerjakan tugas
- h. Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
Terdapat 66,67% siswa yang aktif dalam bertanya dan menjawab.

2. Analisis Angket Respon Siswa

Respon siswa dalam pembelajaran menulis ceritamelalui penerapan media gambar seri dapat dilihat dari persentase berikut:

- a. Persentase siswa yang senang membacasebesar 66,67%.
- b. Persentase siswa yang merasa terbantu dengan adanya permainan tebak katasebesar 93,33%.
- c. Persentase siswa yang setuju jika pembelajaran berikutnya guru menerapkan permainan tebak kata sebesar 90%.
- d. Persentase siswa yang merasa ada kemajuan setelah pembelajaran denganpermainan tebak kata sebesar 83,33%.
- e. Persentase siswa yang senang membaca dengan menerapkan permainan tebak kata sebesar 80%.
- f. Persentase siswa yang suka dengan cara guru mengajar sebesar 76,67%.
- g.

B. Pembahasan

Kemampuan membaca di SD tidak diperoleh dari hasil begitu saja akan tetapi memerlukan tahap – tahap pembelajaran yang membutuhkan waktu yang tidak sedikit

tetapi membutuhkan proses yang cukup lama. Proses yang dilakukan oleh siswa dalam melatih membaca dipermulaan yang secara formal dilakukan melalui pembelajaran bahasa Indonesia yang dimulai sejak SD.

Banyak guru Sekolah Dasar mengalami kesulitan untuk membiasakan anak belajar membaca. Penyebabnya adalah kesalahan dalam hal pengajaran yang terlalu kaku sehingga menimbulkan kesan bahwa membaca itu sulit. Selain itu guru SD banyak pula yang belum memahami pentingnya keterampilan membaca.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya meningkatkan keterampilan membaca di kelas II yaitu dengan menggunakan permainan tebak kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Permainan tebak kata adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), yang berupa tiruan tiruan benda, orang atau pandangan yang dihasilkan pada permukaan yang rata dengan adanya rangkaian yang berturut-turut baik itu cerita, buku, peristiwa, dan sebagainya. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan permainan tebak kata untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di kelas II SD 165 Bira.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang hanya melibatkan satu sampel yang kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran permainan tebak kata. Dalam pelaksanaannya, pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi dan melalui tes. Lembar observasi dimaksudkan untuk mengamati seluruh aktifitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung sedangkan dalam pengumpulan

data dengan tes dimaksudkan untuk mengukur tingkat penguasaan membacasiswa. Dalam pemberian tes dilakukan dengan pretest dan posttest, pretest dimaksudkan untuk mengukur tingkat penguasaan membaca siswa sebelum diterapkannya pembelajaran melalui permainan tebak kata dengan asumsi bahwa siswa masih menerapkan model pembelajaran yang diberikan oleh guru sedangkan posttest dimaksudkan untuk mengukur tingkat penguasaan menulis cerita siswa setelah diberi perlakuan melalui permainan tebak kata.

Berdasarkan analisis data deskriptif hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran membaca dengan menggunakan permainan tebak kata menunjukkan bahwa terdapat 21 siswa dari jumlah keseluruhan 26 siswa atau 80,76 % siswa yang tidak mencapai ketuntasan, dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan permainan tebak kata rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Adapun faktor-faktor penyebabrendahnya kemampuan membaca tersebut:

1. Dalam pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanpa ada metode tanya jawab dan pemodelan.
2. Guru kadang kala hanya menyuruh siswa membaca cerita tentang pengalamannya tanpa ada konsep awal yang jelas, tentang membaca cerita dan kurangnya motivasi yang diberikan guru kepada siswa agar keterampilan membacanya dapat berkembang.

3. Guru jarang menggunakan media lain selain papan tulis dalam setiap pembelajaran dan tidak menggunakan media yang sifatnya inovatif dan kreatif yang melibatkan aktifitas mental, fisik maupun emosional.
4. Apabila guru mengajar kurang melibatkan siswa secara langsung dalam KBM yang dilaksanakan dalam kegiatan membaca, baik secara perseorangan maupun secara kelompok sehingga siswa kurang aktif bertanya apabila ada materi yang kurang dimengerti.

Hasil belajar siswa setelah diterapkan permainan tebak kata. Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran membaca dengan menggunakan permainan tebak kata menunjukkan bahwa terdapat 17 siswa atau 65,38% siswa mencapai ketuntasan individu (skor minimal 65) sedangkan siswa yang tidak mencapai ketuntasan minimal atau individu sebanyak 9 atau 34,61%. Hal ini berarti bahwa permainan tebak kata dapat membantu siswa untuk mencapai ketuntasan klasikal.

Peningkatan Hasil belajar siswa setelah pembelajaran. Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan tebak kata menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa setelah diterapkan permainan tebak kata (*Posttest*) mengalami peningkatan yang signifikan atau lebih tinggi yaitu 66,88 dengan rentang skor 30 dibanding dengan *Pretest* atau sebelum dilaksanakan perlakuan yaitu 48,88 dengan rentang skor 48.

Dengan demikian menurut kriteria keefektifan pada Bab III, hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tebak kata

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran membacadengan menggunakan permainan tebak katapada siswa kelas IISD 165 Bira menunjukkan bahwa belum memenuhi kriteria aktif karena sesuai dengan indikator aktivitas siswa bahwa aktivitas siswa dikatakan berhasil/efektif jika sekurang-kurangnya 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil analisis data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dengan pembelajaran menulis cerita dengan menggunakan permainan tebak katayaitu 68,42% dari aktivitas siswa setiap pertemuan.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa belum aktif mengikuti proses pembelajaran BahasaIndonesia melalui permainan tebak kata

Hasil analisis respon siswa pada penerapan permainan tebak kata yaitu siswa yang senang membaca sebesar 66,67%, siswa yang merasa terbantu dengan adanya permainan tebak kata sebesar 93,33%, siswa yang setuju jika pembelajaran berikutnya guru menerapkan permainan tebak kata sebesar 90%, siswa yang merasa ada kemajuan setelah pembelajaran dengan permainan tebak kata sebesar 83,33%, siswa yang senang membaca dengan menerapkan permainan tebak kata sebesar 80% dan siswa yang suka dengan cara guru mengajar sebesar 76,67%

Berdasarkan tabel t di atas, maka diperoleh $t_{0,05} = 2,060$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 7,11$ dan $t_{tabel} = 2,060$, maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti permainan tebak kata efektif terhadap keterampilan membaca siswa kelas II SD 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa dapat lebih aktif memberikan respon pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan permainan tebak kata dan dengan demikian permainan tebak kata efektif diterapkan untuk meningkatkan keterampilan membaca.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui penelitian eksperimen dengan menggunakan permainan tebak kata pada siswa kelas II SD 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Hasil belajar keterampilan membaca siswa kelas II SD 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba sebelum diajar dengan menggunakan permainan tebak kata menunjukkan bahwa skor rata-ratanya adalah 48,88 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 13,970 dan berada pada kategori “sangat rendah”. Hasil belajar membaca siswa kelas II SD 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba setelah diajar dengan menggunakan permainan tebak kata menunjukkan bahwa skor rata-ratanya adalah 66,88 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 7,825 dan berada pada kategori “tinggi”. Dari persentase sebesar 67,50% menunjukkan bahwa rata-rata siswa yang aktif dalam pembelajaran membaca melalui permainan tebak kata lebih efektif diterapkan pada siswa kelas II SD 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. Dari persentase sebesar 81,67% menunjukkan bahwa rata-rata siswa yang memberi respon positif terhadap pembelajaran membaca melalui permainan tebak kata lebih efektif diterapkan pada siswa kelas II SD 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

Berdasarkan tabel t di atas, maka diperoleh $t_{0,05} = 2,060$. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 7,11$ dan $t_{tabel} = 2,060$, maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh permainan tebak kata terhadap keterampilan membaca siswa kelas II SD 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba.

B. Saran

Pembelajaran permainan tebak kata perlu dilaksanakan oleh guru. Karena melalui pembelajaran tebak kata siswa terlatih untuk mengidentifikasi, menganalisis dan mengevaluasi permasalahan dengan cermat sehingga siswa dapat mengembangkan daya nalarnya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Perlu diajukan penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata dalam meningkatkan hasil belajarmembaca pada tingkatanSD.

DAFTAR PUSTAKA

- Amzal 2008, Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Metode Bermain pada Murid kelas I SD Negeri Nepa Mekar Kec. Lakudokab Buton. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Angraeni Dian. 2011. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Project Based Learning pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mattirosompe Kabupaten Pinrang. Skripsi Pinrang.* Universitas Muhammadiyah Makassar
- Astuti, Aprilia. 2011. *Evektivitas Penggunaan Kata Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca.* Grobogan
- Budiasi dan Zuchdi. 1996/1997. *Pedidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dikelas Rendah*, Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Depdikbud. 2002. *Pengertian Pembelajaran.* Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2006, *KurikulumTingkat Satuan Pendidikan, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.* Jakarta
- Djuanda,Dadan 2006 *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan.* Jakarta: Dekdiknas
- Farida, Rahim. 2007, *Pengajaran Membaca disekolah Dasar* Jarkarta: PT Bumi Aksara.
- Hani Nurcholis dan Maffukhi. 2005, *Saya Senang Berbahasa Indonessia.* Jakarta : Erlangga.
- Hasbullah, 2005. *Dasar-dasarIlmuPendidikan.* Jakarta: PT Raja GrafindoPersada
- Ismail, 1998. *KapitaSelektaPembelajaranBahasa Indonesia.* Jakarta: Depdikbud
- [http://www.langkahpembelajaran .com/2015/03/contoh-proposal-meningkatkan-kemampuan.html](http://www.langkahpembelajaran.com/2015/03/contoh-proposal-meningkatkan-kemampuan.html) dikutip dalam tanggal 15 juli 2016
- Mulyadi, 2006. *Model-model PembelajaranInovatif di SD.* Surakarta: FKIP UMS

- Moleong, 2000 *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rusda Karya.
- Nursiah, Andi 2004. Teknik Membaca dalam Pelajaran Bahasa Indonesia pada Murid SD, *Karya Tulis Ilmiah, Watampone*.
- Prima, Pandi. 2010. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Bermain SD Negeri Nupa Mekar Kecamatan Lakunde Kabupaten Buton*
- Semiawan, Conny R dkk. 2002 *Belajar dan pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung Alfabet.
- Sulfiani, Besse. 2011. *Evektivitas Permainan Tebak Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sunarti dan Subana, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesi, Berbagi Pendekatan, Metode, Teknik dan Media Pengajaran*. Bandung. Pustaka Setia
- Suprijono, Agus, 2012. *Metode Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung. Alfabet.
- Supriyadi. 1991. *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Syafe'i, Imam, Dkk. 1998. *Pendekatan Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta Depdiknas.
- Yudha Kurniawan. 2007 *Smart Games*, Jakarta PT. Wahyu Media

**DATA HASIL BELAJAR
PRE TEST DAN POST TEST**

NO	NAMA	PRE TEST	POST TEST
		Skor	Skor
1.	Alkap Alpurkam	70	85
2.	Syafriansyah	70	70
3.	Indri Kurniawan	62	77
4.	Agung Alamsyah	75	81
5.	Irwan Anugrah	66	81
6.	Bassok Lakbarapi	75	90
7.	Iwan Bolong	36	72
8.	Inul Iskandar	55	75
9.	Dedi Ardiansyah	60	70
10.	Andi Gunarsyah	38	72
11.	Ari kurniawan	63	80
12.	Diki Rawal Findi	70	70
13.	Andi Warda	79	70
14.	Amrial Fitrawan	45	82
15.	Resky Sari	31	80
16.	Ernawati	75	85
17.	Dani Ferdaian	65	85
18.	Pandi Prima	50	72
19.	Arsan Arum	75	90
20.	Irsam Senta	70	75
21.	Fajrin	50	75

22.	Mellinda	50	65
23.	Jeri wirawan	46	76
24.	Rahmat Hidayat	50	81
25.	Selfia	65	80
26.	Fatur	40	60
27.	Alkap Alpurkam	36	60
28.	Syafriansyah	75	85
29.	Indri Kurniawan	60	70
30.	Agung Alamsyah	60	70

Contoh kartu tebak kata sebagai berikut:

Aku adalah buah
Bauku sangat harum
Kulitku berduri
Aku disukai banyak orang
Buah apakah aku ?
Aku biasa muncul setelah turun hujan
Warnaku sangat banyak dan indah
Saya tinggal dilangit
Siapakah Aku?

- Pelangi
- Buah durian

Angket Respon Siswa terhadap Penggunaan Permainan Tebak Kata

Nama :
Kelas :
Hari/Tanggal :

PETUNJUK

1. Berilah tanda cek (√) pada kolom pilihan yang sesuai terhadap pertanyaan yang diberikan pada tempat yang disediakan.
2. Respon yang kamu berikan tidak mempengaruhi penilaian hasil belajar.

NO	Aspek yang ditanyakan	Kategori Respon Siswa	
		Senang	Tidak Senang
1.	Bagaimana pendapatmu belajar bahasa Indonesia menggunakan permainan tebak kata dalam proses pembelajaran?		
2.	Bagaimana pendapatmu terhadap suasana belajar dikelas dengan menggunakan permainan tebak kata dalam proses pembelajaran?		
		Menarik	Tidak menarik
3.	Bagaimana menurutmu proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata?		
4.	Bagaimana menurutmu cara mengajar yang diterapkan oleh guru dengan menggunakan permainan tebak kata dalam proses pembelajaran		
		Ya	Tidak
5.	Apakah dengan permainan tebak kata dalam proses pembelajaran, kamu lebih mudah menahami materi dengan baik?		
6.	Apakah belajar melalui permainan tebak kata merupakan hal baru bagi kamu?		
7.	Setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan tebak kata, apakah pelajaran bahasa indonesia merupakan mata pelajaran yang menarik?		

LEMBAR OBSERVASI

Nama Sekolah : SDN 165 Bira
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : II/I

Pokok Pembahasan	: Pengertian Membaca
Waktu	: 3x35 Menit
Pertemuan ke-	: 2

Petunjuk Pengisian :

Amatilah hal-hal yang menyangkut aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran selama berlangsung, Kemudian isilah lembar pengamatan dengan prosedur sebagai berikut:

- Pengamatan dilakukan kepada siswa sejak guru memulai pelajaran
- Pengamatan aktivitas siswa untuk kategori dalam aktivitas kelompok dilakukan pada saat kegiatan siswa (kerja sama) dalam kelompok dilaksanakan.
- Pengamat memberikan tanda *checlist* pada kolom yang sesuai dengan aktivitas siswa yang muncul

Kategori Aktivitas Siswa :

1. Murid yang hadir pada saat proses pembelajaran proses berlangsung.
2. Murid memberikan komentar dan mengajukan pertanyaan tentang yang akan dipelajari.
3. Murid mendengarkan dengan baik.
4. Murid memberi tanda poin- poin yang menarik untuk didiskusikan bersama guru.
5. Murid membaca bagian teks yang berbeda pada bagian paragraph
6. Murid melakukan jeda pada beberapa tempat dalam bacaan
7. Murid terlibat langsung dalam beragam kegiatan kelas selama pembelajaran
8. Murid bertanya tentang hal-hal yang terkait pada materi yang telah dibahas
9. Murid menarik kesimpulan dari pelajaran pada saat itu.

- 21 Fajrin
- 22 Mellinda
- 23 Jeri wirawan
- 24 Rahmat Hidayat
- 25 Selfia
- 26 Fatur

Bira, Agustus 2018

Observer

(.....)

Lampiran Tabel Signifikan T_{table}

Tabel 4. 10 Menentukan T_{table}

d.f.	TINGKAT SIGNIFIKANSI
------	----------------------

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	V 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
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	3,365	3,622
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	3,356	3,611
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601

35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701	3,301	3,544
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698	3,296	3,538
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695	3,291	3,532
44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692	3,286	3,526
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	3,281	3,520
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687	3,277	3,515
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685	3,273	3,510
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682	3,269	3,505
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680	3,265	3,500
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	3,261	3,496

RIWAYAT HIDUP



Muhammad Azwar Akbar, lahir pada tanggal 12 November 1996 di Desa Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumbadan merupakan buah kasih sayang dari pasangan ayahanda Tassa Lewa S.Pd dengan ibu da Bau Nurung S.pd. Penulis menempuh pendidikan di SDN

168 Dang kemulainya tahun 2002 sampai tahun 2008. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Bontobahari dan tamat pada tahun 2011. Pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan di SMAS PGRI Bulukumba, hingga akhirnya tamat tahun 2014.

Kemudian pada tahun

penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dan terdaftar pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, program studi Strata 1 (S1) kependidikan.

Pada tahun 2019 penulis menyelesaikan studi Strata 1 (S1) dan mendapat gelar Sarjana Pendidikan dengan menuliskan kripsi yang berjudul Efektivitas Permainan Tebak Kata terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SDN 165 Bira Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba