

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MURID  
KELAS V SD NEGERI SUNGGUMINASA III  
KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**NUR SUCI RAMADHANI B**

**NIM 10540968415**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2019**

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MURID  
KELAS V SD NEGERI SUNGGUMINASA III  
KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**NUR SUCI RAMADHANI B**

**NIM 10540968415**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2019**



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **NUR SUCI RAMADHANI B, NIM 10540 9684 15** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 131/Tahun 1440 H/2019 M, tanggal 20 Dzulhijjah 1440 H / 21 Agustus 2019 M. Sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari sabtu tanggal 31 Agustus 2019.

Makassar, 30 Dzulhijjah 1440 H  
31 Agustus 2019 M

**Panitia Ujian :**

1. Pengawas Umum : H. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.D., M.M. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : H. Dr. Nurullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji :
  1. H. Dr. Sunnirah, M.Pd. (.....)
  2. Dr. Fauzan A. Arief, S.Pd., M.Pd. (.....)
  3. Yachien Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....)
  4. Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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

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

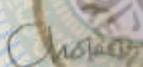
**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **NUR SUCI RAMADHANI B**  
NIM : 10540 9684 15  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan  
Membaca Pemahaman Murid Kelas V SD Negeri  
Sungguminasa III Kabupaten Gowa**

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

Makassar, Agustus 2019

Pembimbing I

  
**Dr. Sitti Aida Aziz, S.Pd.**

Dekan FKIP  
UMM Makassar

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

Pembimbing II

  
**Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.**

Ketua Prodi PGSD

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



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

*Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp (0411) 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221*

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nur Suci Ramadhani B**  
Nim : 10540 9684 15  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa

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

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

Makassar, Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan

**Nur Suci Ramadhani B**



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

*Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp (0411) 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221*

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nur Suci Ramadhani B**

Nim : 10540 9684 15

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa

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

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

Makassar, Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan

**Nur Suci Ramadhani B**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### *Belajar, Berjuang, dan Bertaqwa*

*Tidak akan tumpul suatu benda jikalau tidak menempanya,*

*seperti pandai besi mempertajam sebuah tombak*

*Tidak akan berlubang sebuah batu*

*jikalau bukanlah ombak yang menghempasnya berulang-ulang kali.*

*Maka seabodoh apapun kita, kalau hendak belajar terus – menerus*

*Maka tentulah akan berilmu dan berpengetahuan. Dan tidak ada yang tak bisa*

*Selagi kita menyadarinya. Niscaya kita akan mampu meraihnya.*

*Dan begitulah demikian dalam Qs. Ar-Ra'd ayat 11.*

*.... بِأَنْفُسِهِمْ يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ ۖ إِنَّ اللَّهَ إِنَّ...*

*artinya: “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah apa apa yang pada diri mereka ”*

*Kupersembahkan karya ini buat ;*

*Kedua orang tuaku, saudaraku, sahabatku, dan keluargaku semua. Atas keikhlasan serta do'anya yang menjadi titik terang bagi penulis, sehingga dapat terwujud tulisan ini penuh harapan.*

*Dan tak lupa pula kepada Yang Maha Kuasa, kpujanjatkan sanjung puja yang telah membekali diri ini, yang tak lain hanyalah terdiri dari seonggok daging yang bernyawa atas karunianya, yang terlimpahkan kepada kita semua untuk menyadarinya. “Maka Nikmat Tuhan-Mu Yang Manakah Yang Engkau Dustakan?” (Qs Ar – Rahman)*

## ABSTRAK

**Nur Suci Ramadhani B. 2019.** *Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Sitti Aida Aziz dan pembimbing II Tasrif Akib.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pemahaman murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa .

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen jenis *one group pre-test post-test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa dengan jumlah 32 orang. Karena jumlah populasi yang diteliti kurang dari 100 siswa, dalam penelitian ini digunakan sampel total (*total sampling*). Artinya seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini, yaitu 32 sampel. Untuk mendapat data yang akurat dalam penelitian ini, digunakan soal sebagai instrumen penelitian. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif dan teknik analisis inferensial (eksperimen) jenis analisis *uji t* untuk menguji hipotesis.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dan data tentang aktivitas murid juga dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar murid.

Hasil analisis statistic deskriptif metode *Permainan Ular Tangga* murid positif, hasil belajar murid dengan menggunakan metode *Permainan Ular Tangga* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik daripada sebelum diterapkan metode *Permainan Ular Tangga*. Hasil analisis statistic inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai  $t_{Hitung}$  yang diperoleh adalah 16,18 dengan frekuensi  $db = 32 - 1 = 31$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{Tabel} = 2,04$ . Jadi,  $t_{Hitung} > t_{tabel}$  atau hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap kemampuan membaca pemahaman murid SDN Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa.

**Kata kunci:** Permainan Ular Tangga, Membaca Pemahaman

## KATA PENGANTAR



Allah Maha Penyayang dan pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga dengan tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua Baharuddin dan Normah yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga khususnya saudara penulis Kumalasari dan Murjiatul Jihada yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan terkhusus kepada Dr. Sitti Aida Aziz, M.Pd., Pembimbing I dan Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II, yang ditengah kesibukannya masih dapat meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan seta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

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

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, dan staf SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa yang telah memberikan izin dan bantuan selama melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2015 khususnya 15D dan terkhusus juga kepada sahabat dan teman-teman penulis Muh. Fadli, Muh.Khairul Azwar, Chandra Wijaya, Syahrul Fitri, Sunarto, Ahmad Reski, Setia Murti Makmur, Nurmalasari, Rustinah, Nina Ayurisna, Riskayanti, Sri Nenowati, Nur Ariska, Rizka Haryanti, Alradyatul Umrah S, Helmiana, Nurhaya Hadu, Rahmi Nur, terima kasih atas kebersamaan, motivasi,

saran dan bantuannya kepada saya yang telah memberikan warna dalam perjalanan menuju sarjana.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan Ikatan Mahasiswa Pelajar Soppeng Koordinator Perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar khususnya Muhammad Alim, Nurjaya, Wiwin Zuhdhi Hamka, Andi Adnan Kasogi, Andi Baso Mappaoddang, Andi Nur Asiah, Rina Hervina, Rina Sri Dewi, Rina Masriana, Fifiani dan Himpunan Mahasiswa Jurusan PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar atas segala pengalaman dan pelajaran selama berada dalam organisasi tersebut.

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

Makassar, Juli 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Hasil Penelitian yang Relevan .....	10
2. Kajian Permainan Ular Tangga .....	11
3. Hakikat Membaca .....	26
B. Kerangka Pikir.....	31
C. Hipotesis Penelitian.....	33
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian.....	34
B. Populasi dan Sampel .....	35
C. Variabel Penelitian.....	36
C. Defenisi Operasional Variabel.....	37

D. Instrument Penelitian .....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data .....	39
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	44
B. Pembahasan.....	55
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA .....	60
LAMPIRAN – LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



**DAFTAR GAMBAR/BAGA .....**

<b>Nomor</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Gambar Permainan Ular Tangga .....	23
2.2	Kerangka Pikir .....	38
2.3	Desain Penelitian .....	40



## DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Keadaan Populasi.....	36
3.2	Keadaan Sampel .....	38
3.3	Distribusi Frekuensi Skor .....	41
4.1	Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest.....	45
4.2	Tingkat Hasil Belajar Pretest.....	47
4.3	Deskripsi ketuntasan hasil belajar murid.....	47
4.4	Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai posttest.....	50
4.5	Tingkat hasil belajar posttest.....	50
4.6	Deskripsi ketuntasan hasil belajar murid.....	51

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab I pasal (1):

“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 keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Terkait dengan pencapaian sasaran yang diamanatkan undang-undang tersebut, maka diperlukan proses pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan metode pembelajaran yang vreatif dan inovatif, agar murid lebih mudah dalam belajar. Menurut teori belajar behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon. Untuk itu agar aktivitas belajar murid di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal maka stimulus harus dirancang menjadi menarik dan spesifik, sehingga mudah direspon oleh murid (Anni, 2007: 106).

Pendidikan tingkat dasar atau sekolah dasar merupakan langkah awal murid untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Melalui pendidikan sekolah dasar murid akan memperoleh ilmu, pendidikan karakter dan pengalaman yang bisa diterapkan dikemudian hari. Pembelajaran diperlukan interaksi yang baik antara guru, murid dan lingkungan sekolah. Peran guru sangatlah penting untuk

menanamkan kebiasaan baik kepada murid agar dapat meningkatkan kompetensi-kompetensi kemampuan murid.

Mendidik merupakan suatu aktifitas yang memiliki tujuan yang hendak dicapai. Dalam suatu sistem pendidikan, mendidik berada dalam suatu proses yang berkesinambungan pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Di setiap jenjang pendidikan di Indonesia terdapat mata pelajaran mengenai bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang mempunyai peran penting di dalam berkomunikasi yang tidak terlepas dari kehidupan manusia baik secara lisan maupun tulisan. Dalam berkomunikasi tidak hanya ditentukan sampai tidaknya pesan pembicara atau penulis kepada pendengar atau pembaca, melainkan ditentukan oleh baik dan benar atau tidaknya bahasa yang digunakan dalam komunikasi tersebut.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi Republik Indonesia yang dijadikan sebagai bahasa pengantar dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa murid untuk berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah bentuk standar bahasa Melayu yang dijadikan bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa perasatuan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia juga merupakan bahasa yang resmi yang digunakan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia di SD murid diharapkan mampu menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat komponen keterampilan berbahasa yang terdiri atas: (1) keterampilan menyimak (*listening skills*); (2.) keterampilan berbicara (*speaking skills*); (3.) keterampilan membaca (*reading skills*); (4.) keterampilan menulis (*writing skills*). Setiap keterampilan tersebut saling berkaitan dengan keterampilan yang lainnya (Yunus: 2011).

Membaca termasuk salah satu keterampilan yang penting dikuasai oleh semua orang. Bagi sebagian orang membaca adalah kegiatan yang membosankan dan hanya menyita waktu, tenaga, dan pikiran. Padahal, banyak manfaat yang didapat dari membaca. Mulai dari menerima informasi, memperdalam pengetahuan, dan meningkatkan kecerdasan, Membaca pada hakikatnya adalah memahami teks bacaan yang berarti kegiatan membaca dilakukan bersama-sama oleh mata dan otak. Membaca merupakan jendela pengetahuan dunia, dengan membaca terbukalah hati dan pikiran kita untuk menerima informasi-informasi penting dan pengetahuan-pengetahuan yang berguna. Keterampilan membaca mempunyai makna yang sangat penting bagi keperluan proses membaca.

Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Membaca semakin penting dalam kehidupan masyarakat yang semakin kompleks. Setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Orang yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup di masa yang akan datang, Burns, dkk (Rahim: 2007).

Kemampuan membaca sangat penting dimiliki setiap murid karena banyak kegiatan yang menuntut keterampilan membaca murid. Membaca mempunyai manfaat yang penting dikarenakan dengan membaca dapat memperluas wawasan dan pengetahuan seseorang. Membaca perlu diterapkan saat anak masih sedini mungkin, ketika anak memasuki lembaga pendidikan formal. Dengan membaca murid diharapkan akan memperoleh berbagai informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan.

Membaca pemahaman adalah suatu kegiatan membaca yang dilakukan pembaca agar tercipta suatu pemahaman terhadap isi yang terkandung dalam bacaan. Dalam membaca pemahaman, seorang harus mampu menangkap pokok-pokok pikiran yang lebih tajam hingga setelah selesai membaca, ia betul-betul memahami makna dan tujuan bacaan (Fajri dan Senja, 2010: 949). Munaf (2008:25), menyatakan bahwa yang ditekankan dalam kegiatan membaca pemahaman adalah penangkapan dan pemahaman terhadap isi atau gagasan yang terdapat dalam bacaan. Jadi, tujuannya adalah memahami isi yang terdapat dalam bacaan. Tujuan utama membaca pemahaman adalah memahami isi yang terdapat dalam bacaan.

Hal yang dapat dilihat hingga saat ini adalah masih rendahnya keterampilan membaca murid, karena masih banyak murid yang malas untuk membaca. Memasuki era globalisasi, bangsa Indonesia mengalami perubahan yang berdampak pada bidang teknologi, komunikasi, budaya, pendidikan, dan sebagainya. Perubahan tersebut membawa pengaruh positif dan negative bagi masyarakat Indonesia, khususnya bagi para pelajar Indonesia. Salah satu

contohnya adalah internet, para murid dapat menemukan informasi terkini secara cepat dengan mengakses situs-situs edukatif di internet. Akan tetapi, yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari adalah murid lebih suka menggunakan internet untuk bermain game atau untuk mengakses jejaring sosial. Murid seharusnya lebih banyak dihadapkan dengan berbagai ragam bacaan yang bertujuan untuk meningkatkan dan menumbuhkan minat baca murid. Guru harus memberi materi bacaan yang menarik sehingga murid dapat termotivasi dan semangat murid untuk membaca dengan sungguh-sungguh.

Kurangnya minat membaca murid dalam proses pembelajaran biasa juga diakibatkan karena model, metode, strategi, atau teknik yang digunakan kurang menarik sehingga proses pembelajaran tersebut kurang menarik bagi murid. Selama ini proses pembelajaran di dalam kelas masih banyak menggunakan metode ceramah. Dimana dalam pelaksanaan metode tersebut pembelajaran berpusat pada guru sehingga murid lebih pasif. Dalam proses metode ini murid hanya menyimak, mendengarkan, dan juga mencatat hal-hal yang dianggap penting, sehingga murid lebih cepat bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana kelas juga menjadi tidak kondusif, murid tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran. Dalam hal ini bukan berarti bahwa metode ceramah ini tidak baik hanya saja jika dilakukan secara terus menerus murid juga akan merasa bosan jika hanya duduk, diam, dan mendengarkan penjelasan dari guru.

Guru dapat menggunakan berbagai macam model, metode, strategi dan teknik yang menarik dalam setiap proses pembelajaran di kelas untuk

meningkatkan minat belajar murid. Dengan menggunakan berbagai model, metode, strategi dan teknik dalam pembelajaran diharapkan murid juga mampu menguasai keterampilan berbahasa dengan baik, khususnya keterampilan membaca. Kurangnya minat baca pada murid juga karena murid sulit untuk memahami isi dari bacaan tersebut.

Keberhasilan belajar murid akan tercapai apabila terjadi interaksi dua arah antara guru dengan murid sudah dapat berjalan dengan baik. Dari semua faktor penyebab rendahnya minat baca murid dapat berpengaruh pada tingkat pemahaman murid terhadap isi bacaan. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan murid dalam memahami bacaan adalah dengan menyajikan pembelajaran dengan menyajikan pembelajaran dengan metode, model, strategi yang menarik sehingga murid lebih mudah memahami isi bacaan. Untuk itu dalam kegiatan pembelajaran menekankan kerjasama antar murid.

Rendahnya nilai keterampilan membaca murid khususnya membaca pemahaman melalui cerita menunjukkan ada kelemahan yang dihadapi murid dalam belajar. Masalah ini banyak dijumpai dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, perlu menerapkan permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dapat membantu murid memahami materi ajar.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa, keterampilan murid kelas V dalam membaca pemahaman masih rendah. Rendahnya keterampilan murid dalam membaca pemahaman ditandai dengan apabila murid diberi bahan bacaan, kemudian murid

diminta untuk membaca, lalu diberi pertanyaan seputar isi bacaan, maka murid tidak dapat menjawab dengan cepat dan harus membuka kembali bahan bacaan yang telah dibacanya.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti akan melakukan tindak lanjut untuk meningkatkan keterampilan membaca yang dialami murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa dengan menggunakan sebuah metode permainan. Dalam hal ini metode yang akan digunakan adalah metode permainan ular tangga. Metode permainan diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Maka dari itu, sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan.

Seperti kita ketahui bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang sangat digemari oleh anak-anak khususnya anak-anak yang tengah duduk di sekolah dasar, permainan ular tangga dapat menarik minat belajar murid sehingga murid tidak hanya aktif dalam proses pembelajaran melainkan juga paham dengan pembelajaran yang diajarkan. Ciri khas dari permainan ini yaitu adanya ular dan tangga dalam kotak permainan tersebut.

Dengan penggunaan permainan ular tangga sebagai metode pembelajaran, pembelajaran di sekolah tidaklah membosankan akan tetapi proses pembelajaran yang berlangsung akan menyenangkan sehingga anak akan dapat menyimpan memori dalam jangka panjang. Penggunaan permainan ular tangga ini diharapkan mampu menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik dapat menarik minat belajar murid sehingga murid tidak hanya antusias dalam menerima pembelajaran melainkan murid juga mudah paham dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru, hal inilah pada akhirnya membuat peneliti berharap bahwa permainan ular tangga adalah salah satu metode yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman seorang murid dengan sebuah permainan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pemahaman pada murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa ?”

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pemahaman pada murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, untuk memberikan sumbangan yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan pengembangan ilmu pendidikan dan wujud dari sumbangan tersebut yaitu ditemukannya hasil penelitian-penelitian baru tentang pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pemahaman murid sekolah dasar.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:
  - a. Bagi murid, permainan ular tangga yang digunakan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan sarana pendamping bagi murid, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman murid terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia.
  - b. Bagi guru, memberikan inspirasi kepada guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih variasi dalam meningkatkan hasil belajar murid terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia.
  - c. Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah pemberian metode pembelajaran di Sekolah Dasar
  - d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan proses pengajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman murid terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hasil Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan penulis, terdapat beberapa hasil penelitian yang akan dibahas oleh penulis, diantaranya:

- a. Jurnal berjudul “Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Murid Kelas 3 SDN Pujokusuman 2 Yogyakarta”, karya Ranti Purnanindya, Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi ular tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran TIK untuk sekolah dasar. Hal yang perlu diperbaiki dalam game edukasi ular tangga tersebut adalah: 1) pengadaan timer untuk menentukan lamanya waktu permainan, 2) pertanyaan yang diberikan bukan hanya berupa pilihan ganda tetapi bisa ditambahkan pertanyaan berupa isian, dan 3) adanya resume di akhir permainan dengan menghitung jumlah jawaban benar dan salah dari pertanyaan yang diberikan kemudian dibahas jawaban yang benar, dan pemberian skor nilai untuk setiap pemain.
- b. Skripsi berjudul “Permainan Ular Tangga Meningkatkan Motivasi belajar murid dalam Pembelajaran Bilangan Bulat murid Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang” karya Nanik Agustina, Program Studi S1 PGSD, Universitas Negeri Malang, tahun 2008. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga berhasil

meningkatkan motivasi belajar murid dalam pembelajaran operasi bilangan bulat pada murid kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang, yaitu murid yang tuntas belajar adalah 97,8%, sedangkan murid yang belum tuntas belajar adalah 2,2%. Hal yang perlu diperbaiki dalam penemuan penelitian tersebut adalah dalam meningkatkan motivasi belajar murid perlu memperhatikan perkembangan mental anak yaitu tahap operasi konkret dan dengan menggunakan metode permainan harus sesuai dengan tahap-tahap dalam menanamkan konsep matematika, sehingga murid diharapkan dapat menerima konsep dengan mudah, dan ketuntasan belajar murid mencapai 100%.

## **2. Kajian tentang Permainan Ular Tangga**

### **a. Pengertian Permainan Ular Tangga**

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (M. Husna A, 2009: 145).

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang sering dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif (Zuhdi, 2010:192).

Menurut Yudha (dalam Zuhdi, 2010:192), permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma (Rahman Faizal, 2010:10). Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Satya yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama.

Permainan ular tangga ini ringan jika dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif (Satya, 2012).

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, terbagi dalam 10 baris dan 10 kolom. Permainan ular tangga memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya.

#### **b. Sejarah Permainan Ular Tangga**

Sejarah mengenai permainan ular tangga yang dikutip dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/28400/5/Chapter%20I.pdf> yaitu permainan diciptakan pada abad ke-2 sebelum masehi dengan nama “Paramapada Sopanam (Ladder to Salvation)”. Berkaitan dengan hal tersebut permainan ular

ular tangga pada awalnya telah dimainkan di India dan ditemukan oleh guru spiritual agama Hindu, dikenal dengan nama Moksha Patamu. Moksha Patamu dikaitkan dengan filsafat tradisional agama Hindu yakni “Karma dan Kama” yang diartikan sebagai Takdir dan Keinginan dari kehidupan manusia di dunia (Luqmanul Hakim, 2012: <http://www.carigold.com/portal/forums/archive/index.php/t-371618.html>).

Sesuai dengan pendapat tersebut, Luqmanul Hakim menambahkan bahwa pada zaman dahulu di India permainan ular tangga memiliki beberapa nama, yaitu Leela yang berarti bahwa permainan ini mencerminkan kesadaran dalam agama Hindu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di Andhra Pradesh permainan ular tangga dimainkan dengan nama Vaikuntapali, sedangkan Nama lain dari ular tangga ini adalah Tangga Keselamatan. Berdasarkan sejarah, selanjutnya permainan ular tangga dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892.

Pada tahun 1943 permainan ini masuk ke Amerika dikenalkan oleh pembuat mainan bernama Milton Bradley dan diberi nama “Snakes and Ladders” yang berarti “Ular Tangga” (Luqmanul Hakim, 2012: <http://www.carigold.com/portal/forums/archive/index.php/t-371618.html>).

Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai masuknya permainan ular tangga tersebut ke Indonesia. Pada zaman dulu, banyak anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga, sehingga membuat permainan ini menjadi sangat populer di

masyarakat (Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>).

Berdasarkan sejarah permainan ular tangga tersebut, maka dapat diketahui bahwa permainan ini berasal dari India yang diajarkan oleh guru spiritual agama Hindu, dengan maksud untuk mengajarkan manusia dalam berbuat kebaikan dan meninggalkan kejahatan.

### **c. Karakteristik Metode Permainan Ular Tangga**

Ular tangga termasuk metode permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman (2003: 75), bahwa permainan (games) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

- a. Adanya pemain-pemain.
- b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- c. Adanya aturan-aturan main.
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

Ular tangga termasuk metode permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan ular tangga, seperti gambar ular dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema ular tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011: 41).

Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi. Hal itu sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa media berbentuk visual dapat berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011: 87)

Satya menjelaskan bahwa dalam permainan ular tangga terdapat sebuah papan atau karton bergambar petak-petak, biasanya berukuran 10x10 petak. Tiap petak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 pada baris kedua sampai nomor 20, dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Petak-petak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan, ada pesan atau perbuatan baik dan ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke petak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk dihukum dengan cara turun ke petak yang lebih rendah dengan melewati ular (Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>).

Pendapat tersebut kontradiksi dengan pendapat Jannah (dalam Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>) yang mengemukakan bahwa tidak ada bentuk standar dari papan ular tangga. Sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda sesuai keinginan setiap pemain. Berkaitan dengan uraian tersebut, maka karakteristik permainan ular tangga yaitu:

- a. Permainan ular tangga dilakukan di atas papan.

- b. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.
- c. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil.
- d. Di beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular.
- e. Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain.
- f. Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu.
- g. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.
- h. Bila bidak pemain berada di dasar tangga maka dapat langsung naik keujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor ular maka harus turun hingga kepala ular.
- i. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir.

Berdasarkan karakteristik permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa ular tangga termasuk media visual berbentuk permainan. Komponen permainan sesuai dengan permainan ular tangga, yaitu adanya dua pemain atau lebih; adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi yaitu permainan dilakukan di atas papan kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya; adanya aturan main yaitu permainan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain, pemain memulai dari petak pertama dan bergiliran melemparkan dadu, bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul, bidak yang berada di dasar

tangga langsung naik ke ujung tangga, dan bidak yang di ujung ular langsung turun menuju kepala ular; adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai yaitu pemenang permainan adalah pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir.

#### **d. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga**

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan dalam permainan ular tangga, yaitu:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- c. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.
- d. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- e. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang. Pada beberapa papan permainan terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.

- f. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- g. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.
- h. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- i. Bila pemain mendapat angka 6 dari pelemparan dadu maka pemain tersebut tidak menjalankan bidaknya terlebih dahulu, kemudian melempar dadu kembali sehingga didapatkan angka terakhir pada dadu, selanjutnya bidak dijalankan.

Namun, dalam hal ini M. Husna A, dalam bukunya memaparkan peraturan yang berbeda dari pendapat Rahman, yaitu jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali (M. Husna A, 2009: 145)

- a. Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
- b. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik ke petak yang bergambar puncak tangga tersebut.
- c. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.

- d. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100 atau petak terakhir (Rahman dalam Satya, 2012: <https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>).

Berdasarkan kedua pendapat mengenai peraturan permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan ular tangga yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 30.
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- c. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.
- d. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- e. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang.
- f. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- g. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1.

- h. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- i. Jika dadu menunjukkan angka 6, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan melempar dadu kembali.
- j. Boleh terdapat lebih dari satu bidak pada satu petak.
- k. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka bidak tersebut langsung naik pada petak puncak tangga tersebut.
- l. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang bergambar ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- m. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang mendapatkan senyum (tanda jawaban yang benar) terbanyak, dan permainan berakhir jika terdapat pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak nomor 30.

**e. Manfaat Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran**

Pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.

- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (Andang Ismail dalam Iva Rifa, 2012: 12).

Selain terkait dengan pembelajaran, permainan juga terkait dengan perkembangan murid, antara lain:

- a. Melatih kemampuan motorik
- b. Melatih konsentrasi
- c. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi)
- d. Melatih keterampilan berbahasa
- e. Menambah wawasan
- f. Mengembangkan kemampuan untuk problem solving
- g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan
- h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- i. Meningkatkan rasa percaya diri (Iva Rifa, 2012: 15).

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Mulyati (2008: dalam [http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_paud\\_0803563](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0803563)) menyatakan bahwa secara khusus media permainan ular tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
2. Lebih merangsang murid dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok.

3. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian murid menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin murid.
4. Struktur kognitif yang diperoleh murid sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan murid untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

Berkaitan dengan hal tersebut tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar murid belajar secara menyenangkan. Selain itu dapat juga melatih murid tentang sikap jujur dan mengerti peraturan (Iva Rifa, 2012: 95).

Berdasarkan uraian mengenai manfaat permainan ular tangga tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa pada dasarnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional murid, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap murid mengenai peraturan.

#### **f. Rancangan Permainan Ular tangga**

Dalam penelitian ini, permainan ular tangga dirancang sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan murid dalam memahami suatu bacaan dan murid mampu membuat serta menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Di dalam konteks penelitian ini berdasarkan karakteristik yang dibahas terlebih dahulu ada beberapa perubahan seperti, papan permainan ular tangga yang digunakan memiliki 30 petak, dan papan ular tangga tersebut nantinya akan berisi tentang pertanyaan- pertanyaan ataupun gambar yang sesuai dengan tema materi yang akan diajarkan

Rancangan permainan ular tangga dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Nama media : ular tangga
- b. Bahan : kertas karton



**Gambar 2.1 : Papan ular tangga**

Adapun petunjuk penggunaan permainan ular tangga dalam penelitian ini adalah :

1. Guru menunjukkan media ular tangga yang akan digunakan dan disimpan di satu meja.
2. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang murid.

3. Guru menjelaskan tentang peraturan permainan ular tangga tersebut.
4. Guru membagikan teks kepada semua murid dalam setiap kelompok tersebut sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Sebuah cerita).
5. Guru memberikan waktu 5 menit kepada setiap murid untuk membaca teks tersebut. Karena teks yang dibaca oleh murid adalah jawaban yang dari pertanyaan yang akan dimunculkan dalam permainan ular tangga.
6. Lalu, setiap kelompok akan mendapatkan 1 pion.
7. Murid dalam kelompok tersebut secara bergiliran maju ke depan, apabila teman kelompoknya selesai memainkan dan menjawab pertanyaan dari ular tangga tersebut
8. Kemudian, murid melempar dadu. Jika dadu menunjukkan angka 6 berarti pemain memasuki star dan boleh melempar kembali dadu dan maju sesuai dengan jumlah angka yang terdapat pada dadu.
9. Angka satu berada di start, artinya murid mulai berjalan dengan pionnya ketika dadu berhenti pada angka yang ditunjukkan pada dadu.
10. Dalam permainan ular tangga tersebut, apabila murid tepat berada dalam kotak yang berisikan kepala ular maka pion kelompok tersebut harus turun mengikuti badan sampai dimana ekor ular tersebut berada. Dan jika mendapat tangga maka pion kelompok

tersebut akan mengikuti tangga tersebut dan berhenti pada kotak yang dituju.

11. Setiap kotak media akan diisi dengan kertas soal dan kertas arahan permainan.

12. Setiap murid dengan pion berhenti pada kotak berisi kertas diwajibkan membaca isi kotak tersebut atau melakukan arahan yang tertera.

13. Apabila isi kertas adalah soal, maka dalam satu kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang di dapatkan. Apabila kertas berisi arahan permainan murid diwajibkan mematuhi arahan permainan.

14. Kertas soal yang terdapat pada kotak ular tangga tersebut, berisikan soal- soal atau pertanyaan mengenai teks cerita yang telah dibagikan kepada murid.

15. Apabila murid dapat menjawab pertanyaan yang ada pada kotak, maka kelompok tersebut akan mendapatkan bintang biru. Sedangkan jika murid menjawab salah, maka kelompok tersebut akan mendapatkan bintang hitam.

16. Untuk menentukan pemenang 1,2,3, dan seterusnya, maka guru dapat melihat dari jumlah bintang biru yang didapat oleh setiap kelompok.

17. Permainan dengan media ular tangga diakhiri dengan mengumpulkan soal LKS

### **3. Hakikat 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, berpikir, psikomotorik, dan metakognitif (Rahim, 2007 : 2).

Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca (Dalman, 2014: 5).

Membaca merupakan penerapan seperangkat keterampilan kognitif untuk memperoleh pemahaman dari tuturan tertulis yang dibaca. Membaca dapat pula dartikan sebagai proses berpikir dan bernalar, atau sebagai proses pengolahan bahasa. Membaca adalah suatu cara untuk mendapatkan informasi dari sesuatu yang tertulis. Bahkan ada pengertian yang memandang membaca sebagai proses pemberian makna kepada simbol-simbol visual (Sukirno, 2009:2).

Somadayo (2011:1), membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting disamping tiga keterampilan berbahasa lainnya. Hal ini karena membaca merupakan sarana untuk mempelajari dunia lain yang

diinginkan sehingga manusia bisa memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan menggali pesan tertulis dalam bahan bacaan. Walaupun demikian, membaca bukanlah suatu pekerjaan yang mudah. Membaca adalah sebuah proses yang bisa dikembangkan dengan menggunakan teknik-teknik yang sesuai dengan tujuan membaca tersebut.

Sedangkan menurut Tarigan (2008: 7), membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan yang tersirat akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

Berdasarkan beberapa definisi tentang membaca yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses yang digunakan untuk memperoleh pesan yang akan disampaikan penulis melalui bahasa tulis.

#### **b. Pengertian Membaca Pemahaman**

Somadayo (2011: 7) mengemukakan bahwa membaca pemahaman adalah proses intelektual yang kompleks yang mencakup dua kemampuan utama, yaitu penguasaan makna kata dan kemampuan berpikir tentang konsep verbal. Pendapat ini memandang bahwa dalam membaca pemahaman, secara simultan terjadi konsentrasi dua arah dalam pikiran pembaca dalam melakukan aktivitas

membaca. Pembaca secara aktif merespon dengan mengungkapkan bunyi tulisan dan bahasa yang digunakan oleh penulis. Untuk itu, pembaca dituntut untuk dapat mengungkapkan makna yang terkandung di dalam teks, yakni makna yang ingin disampaikan oleh penulis.

Menurut Dalman (2014:87) membaca pemahaman merupakan keterampilan yang berada pada urutan paling tinggi. Membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca untuk memahami). Oleh sebab itu, setelah membaca teks, pembaca diharapkan dapat menyampaikan hasil pemahaman membacanya dengan cara membuat rangkuman isi bacaan dengan menggunakan bahasanya sendiri dan menyampaikannya baik secara lisan maupun tulisan. Pada hakikatnya membaca merupakan proses memahami makna yang terkandung dalam bahan bacaan. Memahami bacaan berarti bisa menangkap isi dari bacaan tersebut.

Menurut Sukirno (2009:40) membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang dilakukan dalam hati dengan hati-hati dan teliti sekali, serta bersungguh-sungguh sehingga mengerti benar maksud/isi yang ada dalam bacaan.

Menurut Tarigan (2008:56), membaca pemahaman merupakan jenis membaca yang bertujuan untuk memahami standar-standar atau norma kesastraan (literal standars), resensikritis(*critical review*), drama tulis(*printed drama*) serta pola-pola fiksi (*patterns offiction*).

Lebih lanjut, Gilet dan Temple (dalam Somadayo, 2011: 8) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses atau kegiatan yang mengacu pada aktivitas

yang bersifat mental maupun fisik yang melibatkan tiga hal pokok, sebagai berikut:

1. Pengetahuan yang telah dipunyai oleh pembaca
2. Pengetahuan tentang struktur teks
3. Kegiatan menemukan makna

Person dan Jhonson (dalam Somadayo,2011:10) menyatakan bahwa aktivitas membaca pemahaman merupakan suatu kesatuan proses dan serangkaian proses yang mempunyai ciri tersendiri. Membaca pemahaman juga merupakan rekonstruksi pesan yang terdapat dalam teks yang dibaca sehingga dalam proses membaca terjadi interaksi bahasa dan pikiran.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman merupakan suatu proses memperoleh makna yang melibatkan pengetahuan yang dimiliki yang dihubungkan dengan isi bacaan.

#### **c. Tujuan Membaca Pemahaman**

Somadayo (2011: 10) menyatakan bahwa membaca pemahaman memiliki tujuan untuk memahami isi bacaan dalam teks. Tujuan tersebut antara lain:

1. Membaca untuk memperoleh rincian-rincian dan fakta-fakta,
2. Membaca untuk mendapatkan ide pokok,
3. Membaca untuk mendapatkan urutan organisasi teks,
4. Membaca untuk mendapatkan kesimpulan,
5. Membaca untuk mendapatkan klasifikasi, dan
6. Membaca untuk membuat perbandingan atau pertentangan.

#### **d. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Membaca Pemahaman**

Somadayo (2011:27) mengemukakan bahwa factor yang berpengaruh terhadap proses pemahaman murid terhadap suatu bacaan adalah penguasaan struktur wacana/teks bacaan. Setiap jenis wacana (deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi) mempunyai struktur yang khas. Struktur wacana tersebut dibangun berdasarkan apa yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Pemahaman terhadap bacaan sangat ditentukan oleh aktivitas pembaca untuk memperoleh pemahaman tersebut. Artinya proses pemahaman itu tidak datang dengan sendirinya, melainkan memerlukan aktifitas berpikir yang terjadi melalui kegiatan menghubungkan pengetahuan-pengetahuan yang relevan yang dimiliki sebelumnya.

Lamb dan Arnold (dalam Somadayo, 2011:27) menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi membaca pemahaman adalah faktor lingkungan, intelektual, psikologis, dan faktor fisiologis. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi murid untuk belajar, khususnya belajar membaca. Gangguan pada alat bicara, alat pendengar, dan alat penglihatan bisa memperlambat kemajuan belajar membaca murid. Guru hendaknya cepat menemukan tanda-tanda yang disebutkan diatas. Faktor lingkungan mencakup latar belakang, pengalaman murid, dan keadaan sosial ekonomi. Faktor intelektual mencakup metode mengajar guru, prosedur, kemampuan guru dan murid menguasai kosakata. Faktor psikologis mencakup motivasi, minat, kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri, sedangkan faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik dan pertimbangan neurologis.

Ebel (dalam Somadayo, 2011:28) mengungkapkan bahwa faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kemampuan pemahaman bacaan yang dapat dicapai oleh murid dan perkembangan minat bacanya tergantung pada faktor murid yang bersangkutan, keluarganya, kebudayaannya, dan situasi sekolah.

Omagio (dalam Somadayo, 2011:28) berpendapat bahwa pemahaman bacaan bergantung pada gabungan pengetahuan bahasa, gaya kognitif, dan pengalaman membaca.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diketahui banyak faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca pemahaman murid. Faktor tersebut meliputi program pengajaran membaca, kepribadian murid itu sendiri, motivasi dari murid itu sendiri dan dari lingkungannya, kebiasaan membaca murid tersebut, dan lingkungan sosial ekonomi mereka.

#### **e. Tes Keterampilan Membaca Pemahaman**

Cara untuk mengetahui keterampilan membaca pemahaman murid adalah dengan cara melakukan tes membaca pemahaman. Tes membaca pemahaman ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif murid dalam memahami sebuah bacaan atau wacana tertulis. Ranah kognitif dalam hal ini biasanya berkaitan dengan aspek pengetahuan dan kemampuan intelektual murid dalam memahami sebuah wacana tulis.

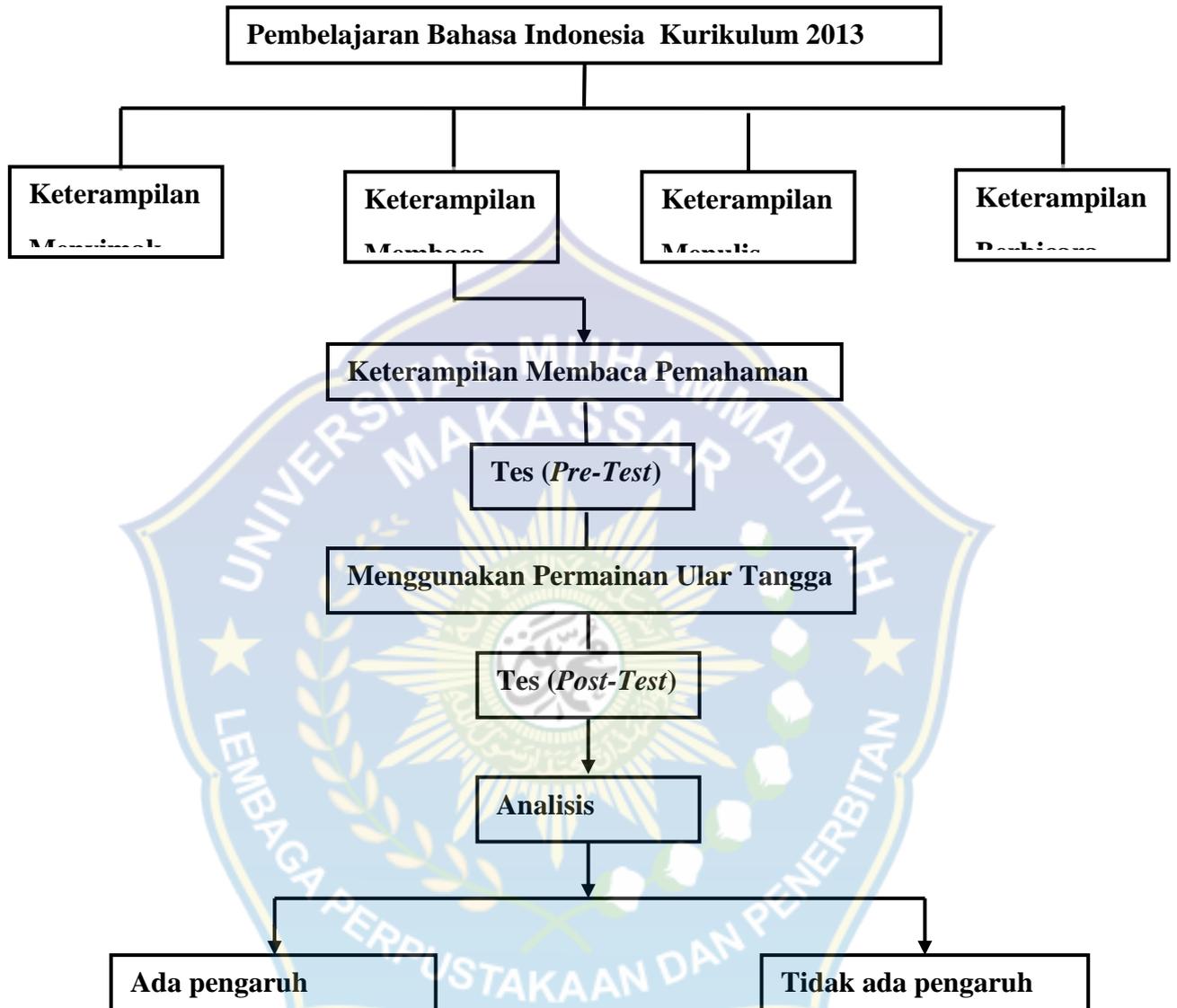
### **B. Kerangka Pikir**

Dalam penelitian ini disusun kerangka pikir untuk memudahkan peneliti. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya seperti IPA, Matematika, IPS, dan mata pelajaran lainnya. Namun dalam hal ini penulis berfokus kepada kemampuan membaca pemahaman murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yakni keterampilan menyimak, menulis, berbicara, dan membaca, namun dalam penelitian ini penulis berfokus pada keterampilan membaca murid yakni keterampilan membaca pemahaman.

Hal yang terlebih dahulu dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan *pretest* kepada subjek yang diteliti sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya kemampuan membaca pemahaman. Selanjutnya peneliti menerapkan permainan ular tangga, kemudian dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar bahasa Indonesia khususnya kemampuan membaca pemahaman setelah diberi perlakuan dengan menerapkan permainan ular tangga. Setelah itu dilakukan analisis atau uji test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dengan menerapkan permainan ular tangga dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Kerangka pikir tersebut dapat digambarkan dengan bagan berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari uraian kajian teoritis dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

- a.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pemahaman murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa.
- b.  $H_1$  : Terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pemahaman murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa.



## 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. Dalam penelitian ini di gunakan desain pra-eksperimen karena hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding.

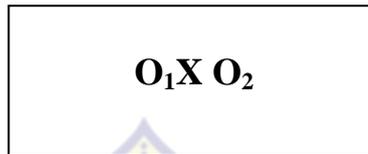
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2015:107), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Dengan demikian, tujuan penelitian eksperimen sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu untuk mencari pengaruh permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa .

##### 2. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:109-114) ada empat jenis penelitian eksperimen. Keempat jenis penelitian itu adalah *pre-eksperimental design*, *true eksperimental design*, *factorial design*, dan *quasi experimental design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental design dengan jenis *one*

*group pre test-post test design* Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.3 desain penelitian



Sumber: Sugiyono, 2015

Keterangan:

$O_1$  = Tes awal (*pretest*)

$O_2$  = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan metode permainan ular tangga

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (Kemampuan membaca pemahaman) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan metode permainan ular tangga
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Sugiyono (2016:117) menyatakan bahwa populasi adalah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa yang berjumlah 32 orang murid.

**Tabel 3.1 Keadaan Populasi**

No.	Kelas	Laki- laki	Perempuan	Jumlah
	Kelas V	19	13	32

Sumber: ( Tata Usaha SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa)

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel peneliti harus jelas dan teknik pengembalian sampel peneliti harus diungkapkan untuk menggambarkan bahwa sampel yang dipilih mewakili karakteristik dari populasi.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *non probability sampling*. Ada beberapa cara pengambilan sampel dengan teknik non probability sampling yaitu *systematic sampling*, *quota sampling*, *accidental sampling*, *purposive sampling*, *sampling jenuh*, dan *snowball sampling*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2016: 122) *sampling jenuh* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan dengan mengambil semua populasi menjadi sampel

Berdasarkan teknik pengambilan sampel yang telah diuraikan di atas maka peneliti menggunakan semua populasi sebagai sampel yaitu sebanyak 32 orang murid.

**Tabel 3.2 Keadaan Sampel**

No.	Kelas	Laki- laki	Perempuan	Jumlah
	Kelas V	19	13	32

*Sumber: ( Tata Usaha SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa)*

### **C. Variabel Penelitian**

Secara teoritis, variabel dapat didefinisikan sebagai “atribut seseorang, atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain” Hatch dan Farhady dalam Sugiyono (2016:60). Atribut tersebut memiliki variasi antara obyek yang satu dengan yang lainnya. Variabel diartikan pula oleh Kerlinger (1973) sebagaimana dikutip oleh Sugiyono (2017:61) sebagai “kontraks atau sifat yang akan dipelajari”. Sifat karakteristik dan atribut tersebut memiliki variasi yang bermacam antara objek yang satu dengan yang lainnya.

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Di dalam Sugiyono (2016:61) variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen. Sehingga variabel ini dapat dikatakan sebagai variabel bebas (X). Sedangkan variabel dependen menurut Sugiyono (2017:61) merupakan “variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini juga disebut sebagai variabel terikat (Y) di mana perubahan variabel ini disebabkan oleh variabel independen.

Variabel bebas (*independen*) pada penelitian ini adalah permainan ular tangga. Sedangkan variabel terikat (*dependen*) dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca pemahaman murid kelas V.

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

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

- a. Permainan ular tangga adalah salah satu metode bermain yang memiliki peraturan sederhana sehingga anak- anak mudah memainkannya .
- b. Kemampuan membaca pemahaman adalah suatu proses memperoleh makna yang melibatkan pengetahuan yang dimiliki yang dihubungkan dengan isi bacaan.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Tes Hasil belajar

Tes hasil belajar dengan jenis pretest dan posttest. *pretest* dilaksanakan sebelum metode pembelajaran permainan ular tangga diterapkan, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran permainan ular tangga.

##### 2. Lembar observasi aktivitas murid

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran permainan ular tangga. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran.

Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti mencari data-data yang dibutuhkan dengan teknik pengumpulan data yaitu tes dan lembar observasi aktivitas siswa. Tes merupakan prosedur sistematis dimana individu yang dites direpresentasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka (Sukardi, 2015:138). Sedangkan menurut Arikunto (2013:67) menjelaskan bahwa tes merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan yang telah ditetapkan.

Pretes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal murid, sedangkan postes untuk mengetahui kemampuan murid setelah diberi perlakuan menggunakan permainan ular tangga. Bentuk tes dalam penelitian ini menggunakan tes essay dengan jumlah soal 10 nomor.

Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi berupa aktivitas siswa yang digunakan untuk mengamati aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai

yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut :

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

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

a. Rata-rata (Mean)

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

b. Presentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P = Angka persentase

F = frekuensi yang dicari persentasenya

N = banyaknya sampel responden

Kriteria yang digunakan untuk menentukan nilai murid adalah skala lima berdasarkan kategorisasi standar hasil belajar yang ditetapkan oleh Depdikbud yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 3 Distribusi Frekuensi Skor**

No	Nilai	Kategori
1	90-100	Sangat Tinggi

2	80-89	Tinggi
3	70-79	Cukup
4	60-69	Rendah
5	0-59	Sangat Rendah

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis inferensial merupakan statistik yang menyediakan aturan atau cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah disusun dan diolah. Sugiyono (2013:209) menyatakan bahwa “statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberikan untuk populasi”. Teknik ini dimaksudkan untuk pengujian hipotesis penelitian.

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t), dengan tahapan sebagai berikut :

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

Keterangan:

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

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

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

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

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

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

N = Subjek pada sampel.

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

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

Keterangan :

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

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

N = Subjek pada sampel

c. Mentukan harga  $t_{Hitung}$  dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

$X_1$  = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

$X_2$  = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

- d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan
- Kaidah pengujian signifikan :Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti penerapan metode pembelajaran *permainan ular tangga* berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa.
- e. Jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, berarti penerapan metode pembelajaran *permainan ular tangga* tidak berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa.
- f. Menentukan harga  $t_{Tabel}$ :  
Mencari  $t_{Tabel}$  dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan
- g. Membuat kesimpulan apakah metode pembelajaran *permainan ular tangga* berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Hasil Pre-Test Murid Kelas V SDN Sungguminasa III Kabupaten Gowa Sebelum Menggunakan Permainan Ular Tangga

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sungguminasa III Kabupaten Gowa pada tanggal 11 Juni 2019 maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes essay yang berjumlah 10 nomor. Dalam mengerjakan soal pre-test, murid terlihat tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut dan harus membuka lagi bacaan yang telah diberikan. Sehingga dapat diketahui kemampuan membaca pemahaman murid berupa nilai dari kelas V SDN Sungguminasa III Kabupaten Gowa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

**Tabel 4.1. Perhitungan untuk Mencari Mean (rata – rata) nilai Pre –test**

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
25	4	100
30	5	150
35	5	175

**Lanjutan tabel 4.1. Perhitungan untuk Mencari Mean (rata- rata) nilai *Pre- Test***

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
40	3	120
45	4	180
50	3	150
55	2	110
60	2	120
65	1	65
70	1	70
75	2	150
<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	<b>1390</b>

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1390$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 32. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1390}{32} \\ &= 43,4 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid membaca pemahaman murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa sebelum penerapan metode Permainan Ular Tangga yaitu 43,4 Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.2. Tingkat Kemampuan Membaca Pemahaman *Pre-test***

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	90-100	-	0,00	Sangat Tinggi
2	80-89	-	0,00	Tinggi
3	70-79	3	9,375	Sedang
4	60-69	3	9,375	Rendah
5	0-59	26	81,25	Sangat Rendah
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100</b>	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 81,25%, rendah 9,375%, sedang 9,375%, tinggi 0,00% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca pemahaman sebelum diterapkan metode *Permainan Ular Tangga* tergolong sangat rendah.

**Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Murid Pre-Test**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	29	90,625
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	3	9,375
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100</b>

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid dalam hal membaca pemahaman yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $70 \geq 75\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar khususnya membaca pemahaman secara klasikal karena murid yang tuntas hanya 9,375% .

## **2. Deskripsi Hasil Belajar Murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa Setelah Menggunakan Metode *Permainan Ular Tangga***

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan adalah belajar sambil bermain, bermain dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai metode pembelajaran. Dalam permainan ular tangga tersebut, setiap kotak berisi pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan. Setelah diberikan perlakuan, maka terjadilah perubahan dalam kelas tersebut. Perubahan tersebut adalah murid mampu menjawab pertanyaan- pertanyaan yang disajikan selama

permainan berlangsung dan pada saat dilakukan post-test. Perubahan tersebut diperoleh setelah diberikan post- test.

Berdasarkan hasil penelitian, maka untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa yaitu:

**Tabel 4.4. Perhitungan untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai Post-Test**

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
65	2	130
70	2	140
75	8	600
80	6	480
85	4	340
90	3	270
95	1	95
100	6	600
<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	<b>2655</b>

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum f \cdot x = 2655$  dan nilai dari N sendiri adalah 32. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

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

$$= \frac{2655}{32}$$

$$= 82,9687$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari kemampuan membaca pemahaman murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa setelah penerapan metode *Permainan Ular Tangga* yaitu 82,9 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5. Tingkat Kemampuan Membaca Pemahaman Murid *Post-Test***

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	90-100	10	31,25	Sangat Tinggi
2	80-89	10	31,25	Tinggi
3	70-79	10	31,25	Sedang
4	60-69	2	6,25	Rendah
5	0-59	-	-	Sangat Rendah
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100</b>	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 31,25%, tinggi 31,25%, sedang 31,25%, rendah 6,25%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan

bahwa kemampuan membaca pemahaman murid setelah diterapkan metode *Permainan Ular Tangga* tergolong sangat tinggi

**Tabel 4.6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Murid**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	2	6,25
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	30	93,75
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100</b>

Apabila Tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid dalam hal membaca pemahaman yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM  $(70) \geq 75\%$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan belajar murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah 93,75% yang bila dibulatkan menjadi 94%

### **3. Deskripsi Aktivitas Belajar Murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa Selama Menggunakan Metode *Permainan Ular Tangga***

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Permainan Ular Tangga* selama 3 kali pertemuan menunjukkan bahwa :

- a. Persentase kehadiran murid

Berdasarkan observasi yang dilakukan yaitu pada poin murid yang hadir pada saat pembelajaran, pada pertemuan pertama jumlah murid yang hadir yaitu 32 orang (hadir semua), pertemuan kedua jumlah murid yang hadir yaitu 32 orang (hadir semua), pertemuan ketiga jumlah murid yang hadir yaitu 32 orang (hadir semua). Jadi, jika di persentasekan murid yang hadir pada saat pembelajaran yaitu sebesar 100 % dan termasuk kategori aktif.

b. Persentase murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik

Berdasarkan observasi yang dilakukan yaitu pada poin murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi, pada pertemuan pertama 22 orang, pertemuan kedua 28 orang dan pertemuan ketiga 30 orang. Hal ini disebabkan karena murid tertarik dengan permainan yang akan dimainkan. Jadi, jika di persentasekan murid yang mampu mengikuti arahan guru sebesar 26,66 % dan termasuk kategori aktif.

c. Persentase murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan

Berdasarkan observasi yang dilakukan yaitu pada poin murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan, pada pertemuan pertama 23 orang, pertemuan kedua 26 orang dan pertemuan ketiga 29 orang. Hal ini dapat dilihat dari antusias murid pada saat guru memulai permainan di kelas sampai berakhirnya permainan. Jadi, jika di persentasekan murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan sebesar 81,25% dan termasuk kategori aktif.

d. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung

Berdasarkan observasi yang dilakukan yaitu pada poin murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung, pada pertemuan pertama 3 orang, pertemuan kedua 1 orang dan pertemuan ketiga 1 orang. Jadi, jika di persentasekan murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung sebesar 5,20 % dan termasuk kategori tidak aktif.

e. Persentase murid yang aktif dalam kegiatan berkelompok

Berdasarkan observasi yang dilakukan yaitu pada poin murid yang aktif dalam kegiatan berkelompok, pada pertemuan pertama 26 orang, pertemuan kedua 29 orang dan pertemuan ketiga 30 orang. Jadi, jika di persentasekan murid yang aktif dalam kegiatan berkelompok sebesar 88,54% dan termasuk kategori aktif.

f. Persentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru

Berdasarkan observasi yang dilakukan yaitu pada poin murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru, pada pertemuan pertama 25 orang, pertemuan kedua 27 orang dan pertemuan ketiga 28 orang. Jadi, jika di persentasekan murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru sebesar 83,33 % dan termasuk kategori aktif.

g. Persentase murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes

Berdasarkan observasi yang dilakukan yaitu pada poin murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes, pada pertemuan pertama 18 orang, pertemuan kedua 28 orang dan pertemuan ketiga 30 orang. Jadi, jika di

persentase murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes sebesar 79,16% dan termasuk kategori aktif.

- h. Persentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan

Berdasarkan observasi yang dilakukan yaitu pada poin murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan, pada pertemuan pertama 24 orang, pertemuan kedua 28 orang dan pertemuan ketiga 31 orang. Jadi, jika di persentasekan murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan sebesar 86,45 % dan termasuk kategori aktif.

- i. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pelaksanaan bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman dengan menggunakan permainan ular tangga yaitu sebesar 77,19%. Karena persentasenya  $\geq 70\%$ , maka persentase aktivitas murid dikategorikan aktif..

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif  $\geq 70\%$  baik untuk aktivitas murid per indikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 77,19% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dengan menggunakan metode *Permainan Ular Tangga* telah mencapai kriteria aktif.

#### 4. Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh *Permainan Ular Tangga* terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{1265}{32} \\ &= 39,5\end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}\sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 55925 - \frac{(1265)^2}{32} \\ &= 55925 - \frac{1600225}{32} \\ &= 55925 - 50007 \\ &= 5918\end{aligned}$$

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

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

$$t = \frac{39,5}{\sqrt{\frac{5918}{32(32-1)}}$$

$$t = \frac{39,5}{\sqrt{\frac{5918}{992}}}$$

$$t = \frac{39,5}{\sqrt{5,96}}$$

$$t = \frac{39,5}{2,44}$$

$$t = 16,18$$

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

Untuk mencari  $t_{\text{Tabel}}$  peneliti menggunakan table distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d.f = N - 1 = 32 - 1 = 31$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,04$ . Setelah diperoleh  $t_{\text{Hitung}} = 16,18$  dan  $t_{\text{Tabel}} = 2,04$  maka diperoleh  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  atau  $16,18 > 2,04$  Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan metode *Permainan Ular tangga* terhadap kemampuan membaca pemahaman murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa

## B. Pembahasan

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

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata kemampuan membaca pemahaman murid 81,25% dengan kategori sangat rendah, 9,375% dengan kategori rendah, 9,375% dengan kategori sedang, kategori tinggi 0,00% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca pemahaman murid sebelum menggunakan metode *Permainan Ular tangga* tergolong sangat rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 93,75 jadi setelah menggunakan metode *Permainan Ular tangga* mempunyai hasil yang lebih baik dibanding dengan sebelum penggunaan metode *Permainan Ular tangga*. Selain itu persentasi kemampuan membaca pemahaman murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 31,25%, tinggi 31,25%, sedang 31,25%, rendah 6,25%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 16,18. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $32 - 1 = 31$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 2,04$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menggunakan metode *Permainan Ular tangga* terhadap kemampuan membaca pemahaman.

Penelitian yang dilakukan peneliti berkedudukan sebagai pelengkap dari penelitian- penelitian sebelumnya. Penelitian- penelitian tersebut meliputi penelitian yang dilakukan oleh Ranti Purnanindya (2013) dan Nanik Agustina (2008).

Relevansi hasil penelitian ini terhadap hasil penelitian sebelumnya, juga menggunakan menggunakan permainan ular tangga sebagai metode atau alat permainan edukatif. Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ranti Purnanindya terdapat persamaan yaitu menggunakan responden atau sampel hanya 1 kelas. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang akan diteliti, peneliti sebelumnya melakukan penelitian pada mata pelajaran TIK sedangkan peneliti sekarang melakukan penelitian pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman, pertanyaan yang diberikan juga berupa essay, pertanyaan dimunculkan secara berulang- ulang, serta adanya perhitungan jumlah jawaban benar dan salah pada setiap kelompok.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nanik Agustina, perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti. Peneliti sebelumnya melakukan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran matematika khususnya dalam pembelajaran bilangan bulat pada murid kelas IV, sedangkan peneliti sekarang melakukan penelitian pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman. Dari hasil perhitungan murid yang tuntas belajar adalah 97,8 %, sedang murid yang belum tuntas adalah 2,2%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat peningkatan hasil belajar murid menggunakan permainan ular tangga.

Penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran menunjukkan perbedaan dengan pembelajaran sebelum diberi tindakan. Pada pembelajaran sebelum tindakan murid mengerjakan soal hanya dari LKS (Lembar Kegiatan Siswa), sedangkan pada pembelajaran saat diberi tindakan murid menjawab soal dari pertanyaan dalam permainan ular tangga.

Penggunaan permainan ular tangga pada bahasa Indonesia khususnya membaca pemahaman ini mewujudkan adanya perbedaan cara guru mengajar dan adanya variasi media pembelajaran untuk menerapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menimbulkan minat belajar pada murid, sehingga membuat murid lebih aktif, antusias, dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu murid terlihat bersemangat dalam belajar karena dapat menjawab pertanyaan dengan benar agar mendapatkan banyak bintang. Hal tersebut menguatkan teori yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama (Satya,2012).

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menggunakan permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pemahaman. murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa .

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

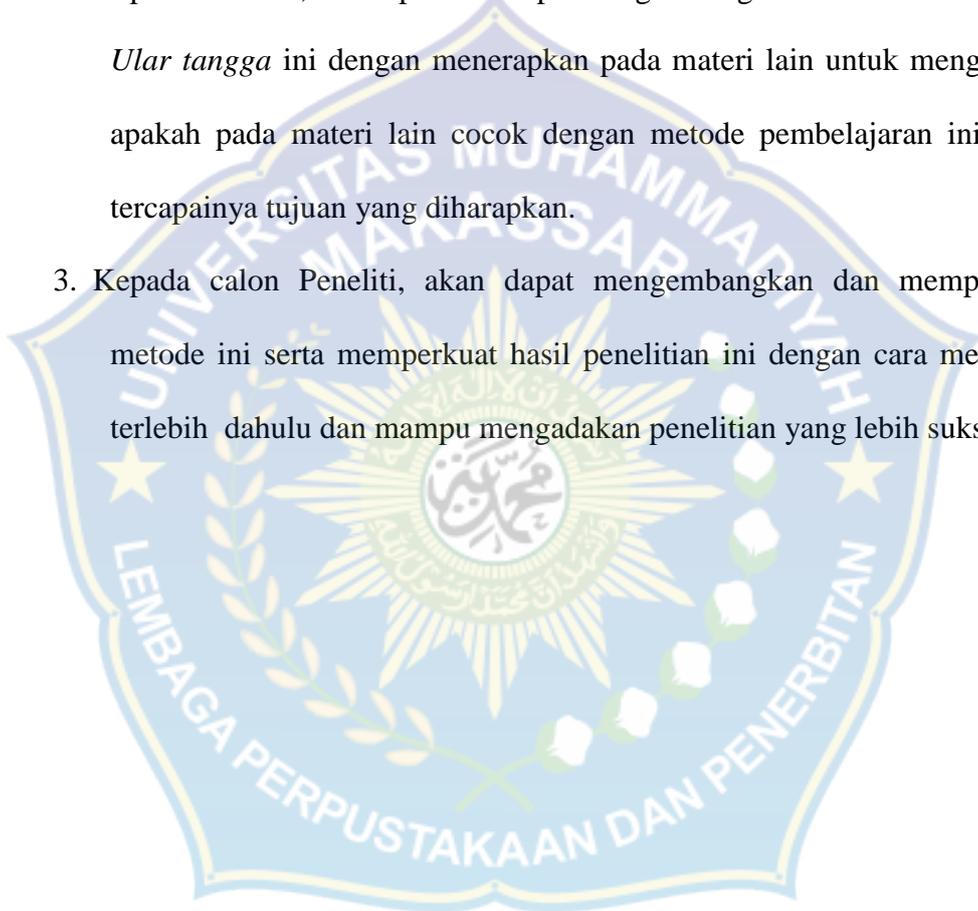
#### A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum kemampuan membaca pemahaman murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa sebelum menggunakan metode *Permainan Ular Tangga* dikategorikan sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar murid 81,25% dengan kategori sangat rendah, 9,375% dengan kategori rendah, 9,375% dengan kategori sedang, kategori tinggi 0,00% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Dan perolehan data setelah menggunakan metode *Permainan Ular Tangga* dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 31,25%, tinggi 31,25%, sedang 31,25%, rendah 6,25%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Jadi, berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Permainan Ular Tangga* berpengaruh terhadap kemampuan membaca pemahaman setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 16,18$  dan  $t_{Tabel} = 2,04$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $16,18 > 2,04$ .

#### B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian *Permainan Ular Tangga* yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman murid kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa, disarankan menerapkan metode *Permainan Ular Tangga* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan membangkitkan minat serta motivasi murid untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan metode *Permainan Ular tangga* ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan metode pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat metode ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anni, C.T. (2007). *Psikologi Belajar*. Semarang :UnnesPress
- Arief S. Sadirman. Et al (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud.(2014). *Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Balai Pustaka
- Fajri dan Senja.2010.*Kamus Lengkap bahasa Indonesia*. Jakarta: Aneka Ilmu
- Husna Ahmad, Muslim. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset
- Junus, Muhammad dkk. 2011. *Keterampilan Berbahasa Tulis*. Makassar :Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar
- Kustandi, C, dan Sutjipto, B.2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Luqmanul Hakim, (2016). *Sejarah Permainan Ular Tangga*, diakses dari (<http://www.carigold.com/portal.forumsarchieve/index.php/t-371618.html>, diakses 03 Februari 2019).
- Martinis Yamin, 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI).
- Munaf, S. 2008. *Kumpulan Kuliah Farmakologi*. Palembang:EGC
- Nanik Agustina. (2008). *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Murid Dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Murid kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang*. Universitas Negeri Malang
- Rahim, Farida.2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*.Jakarta: Bumi Aksara.

- Rahman. (2010). *Pengertian Permainan Ular Tangga*, diakses dari (<http://www.gameseducation.com/portal/forum/archieve/index.php/t-371618.html>), diakses pada 03 Februari 2019).
- Ranti Purnanindya.(2013). *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk murid kelas 3 SDN Pojokuman 2 Yogyakarta. Jurnal Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Riva, Iva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di dalam dan luar Sekolah*. Yogyakarta:Flash Books
- Satya,(2012). *Permainan Ular Tangga* diakses dari <http://sayasatya.files.wordpress.com/2016/05/Pkm-ulartangga>, diakses 04 Februari 2018
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*.Yogyakarta:Graha Ilmu
- Sukardi. 2015. *Merodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukirno.2009. *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*. Purworejo:UMP PRESS.
- Tarigan, Henry, Guntur. 2008. *Membaca Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press.
- Undang - undang Republik Indonesia No.20.(2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud
- Wikipedia.(2016). *Permainan Ular tangga* diakses dari ([https://id.wikipedia.org/wiki/Ular\\_tangga](https://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga)), diakses 04 februari 2019)
- Zuhdi, Ulhaq, dkk.2010. Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris (Vocabulary) pada Mahasiswa S-1 PGSD. *Jurnal Pendidikan Wacana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol:06. Hal. 188-201.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



## Lampiran 1

### Skor Nilai *Pre-Test*

No	Kode Sampel	Nilai
1	501	60
2	502	75
3	503	35
4	504	40
5	505	50
6	506	45
7	507	55
8	508	65
9	509	55
10	510	50
11	511	30
12	512	30
13	513	30
14	514	35
15	515	50
16	516	25
17	517	70

**Skor Nilai Pre-Test**

18	518	40
19	519	45
20	520	60
21	521	45
22	522	45
23	523	35
24	524	25
25	525	25
26	526	35
27	527	30
28	528	30
29	529	40
30	530	75
31	531	25
32	532	35

## Lampiran 2

### Skor Nilai *Post-Test*

No	Kode Sampel	Nilai
1	501	80
2	502	100
3	503	80
4	504	75
5	505	80
6	506	75
7	507	70
8	508	100
9	509	70
10	510	85
11	511	80
12	512	75
13	513	80
14	514	75
15	515	75
16	516	80
17	517	100

**Skor Nilai Post-Test**

18	518	<b>100</b>
19	519	<b>100</b>
20	520	<b>95</b>
21	521	<b>90</b>
22	522	<b>100</b>
23	523	<b>75</b>
24	524	<b>75</b>
25	525	<b>75</b>
26	526	<b>90</b>
27	527	<b>85</b>
28	528	<b>90</b>
29	529	<b>85</b>
30	530	<b>85</b>
31	531	<b>65</b>
32	532	<b>65</b>

### Lampiran 3

#### Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

No	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran		32	32	32		32	100	Aktif
2.	Murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik	P R E - T E S T	22	28	30	P O S T - T E S T	26,66	83,33	Aktif
3.	Murid yang aktif mengikuti kegiatan permainan		23	26	29		26	81,25	Aktif
4.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		3	1	1		1,66	5,20	Tidak Aktif
5.	Murid yang aktif dalam kegiatan kelompok		26	29	30		28,33	88,54	Aktif

### Lanjutan Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

No	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
6.	Murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		25	27	28		26,66	83,33	Aktif
7.	Murid yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes		18	28	30		25,33	79,16	Aktif
8.	Murid yang mampu mengungkapkan perasaandan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		24	28	31		27,66	86,45	Aktif
9	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		24	29	31		28	87,50	Aktif
<b>Rata-rata</b>							<b>77,19</b>	<b>Aktif</b>	

#### Lampiran 4

##### Analisis Skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 ( <i>Pre-test</i> )	X2 ( <i>Post-test</i> )	d = X2 - X1	d <sup>2</sup>
1	60	80	20	400
2	75	100	25	625
3	35	80	45	2025
4	40	75	35	1225
5	50	80	30	900
6	45	75	30	900
7	55	70	15	225
8	65	100	35	1225
9	55	70	15	225
10	50	85	35	1225
11	30	80	50	2500
12	30	75	45	2025
13	30	80	50	2500
14	35	75	40	1600

**Lanjutan Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test***

<b>No</b>	<b>X1 (<i>Pre-test</i>)</b>	<b>X2 (<i>Post-test</i>)</b>	<b>d = X2 - X1</b>	<b>d<sup>2</sup></b>
15	50	75	25	625
16	25	80	55	3025
17	70	100	30	900
18	40	100	60	3600
19	45	100	55	3025
20	60	95	35	1225
21	45	90	45	2025
22	45	100	55	3025
23	35	75	40	1600
24	25	75	50	2500
25	25	75	50	2500
26	35	90	55	3025
27	30	85	55	3025

**Lanjutan Analisis Skor *Pre-test* dan *Post-test***

No	X1 ( <i>Pre-test</i> )	X2 ( <i>Post-test</i> )	d = X2 - X1	d <sup>2</sup>
27	30	85	55	3025
28	30	90	60	3600
29	40	85	45	2025
30	75	85	10	100
31	25	65	40	1600
32	35	65	30	900
	<b>1390</b>	<b>2655</b>	<b>1265</b>	<b>55925</b>

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

**Sekolah** : SD Negeri Sungguminasa III  
**Kelas/Semester** : V/II  
**Tema** : Udara Bersih Bagi Kesehatan  
**Sub tema** : Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan  
**Pembelajaran** : 3  
**Waktu** : 1 Hari

### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

**Muatan : PPKn**

No	Kompetensi	Indikator
1.2	Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Melaksanakan kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat
2.2	Menunjukkan sikap tanggung	2.2.1 Berpartisipasi dalam menjaga

	jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	kebersihan lingkungan masyarakat sebagai perwujudan tanggungjawab warga masyarakat.
3.2	Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Mengetahui hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat.
4.2	Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Membedakan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat.

**Muatan : Bahasa Indonesia**

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	3.2.1 Menuliskan Informasi dari buku kedalam aspek: pertanyaan apa, siapa, kapan, di mana, bagaimana, dan mengapa.
4.2	Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku.	4.2.1 Mempresentasikan informasi dari buku ke dalam aspek: apa, siapa, kapan, di mana, bagaimana, dan bagaimana.

### Muatan : IPS

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	3.2.1 Mengetahui peran ekonomi terhadap kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya.
4.2	Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.2.1 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok

### C. TUJUAN

1. Dengan membaca teks, siswa mampu menjelaskan informasi terkait dengan pertanyaan apa, siapa, kapan, di mana, bagaimana, dan mengapa.
2. Dengan menuliskan jawaban dari pertanyaan, siswa mampu mempresentasikan informasi dari teks bacaan terkait dengan pertanyaan apa, di mana, kapan, siapa, bagaimana, dan mengapa.
3. Dengan berdiskusi, siswa dapat berpartisipasi dalam menjaga kebersihan lingkungan masyarakat sesuai hasil musyawarah sebagai perwujudan tanggung jawab warga masyarakat
4. Dengan membaca teks dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat membedakan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat.
5. Dengan membaca teks bacaan dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok.

#### D. MATERI

1. Teks bacaan
2. Teks bacaan “Jenis-Jenis Usaha Dikelola Sendiri ataupun Berkelompok”
3. Teks bacaan hak, kewajiban, dan tanggung jawab masyarakat

#### E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : Scientific

Strategi : Cooperative Learning (Permainan Ular Tangga)

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa</li><li>2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. <b>(Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).</b></li><li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.</li><li>4. Menyanyikan <b>lagu Garuda Pancasila</b> atau <b>lagu nasional lainnya</b>. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat <b>Nasionalisme</b>.</li><li>5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan</li></ol>	15 menit

	<p><b>kegiatan literasi</b> dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang tergambar pada sampul buku.</li> <li>• Apa judul buku</li> <li>• Kira-kira ini menceritakan tentang apa</li> <li>• Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini</li> </ul>	
<p><b>Inti</b></p>	<p><b>A. Ayo Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tentang materi yang akan diajarkan.</li> <li>• Guru memperlihatkan media ular tangga yang akan digunakan.</li> <li>• Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 murid berkelompok.</li> <li>• Guru menjelaskan tentang peraturan permainan ular tangga.</li> <li>• Siswa diminta untuk membaca teks yang terdapat pada buku siswa.</li> </ul>	<p>140 menit</p>
	<div data-bbox="619 1294 1002 1765" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menandai informasi-informasi penting pada teks bacaan.</li> <li>• Guru memberikan waktu 5 menit kepada setiap murid untuk membaca teks tersebut. Karena teks</li> </ul>	

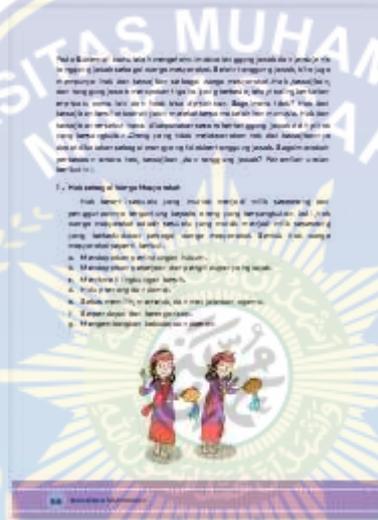
	<p>yang dibaca oleh murid adalah jawaban dari pertanyaan yang akan dimunculkan dalam permainan ular tangga.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Lalu, setiap kelompok akan mendapatkan 1 pion.</li><li>• Untuk menentukan siapa yang main pertama, maka guru menuliskan nomor secara acak pada secarik kertas dan dipilih oleh masing- masing perwakilan kelompok.</li><li>• Kemudian, murid melempar dadu. Jika dadu menunjukkan angka 6 berarti pemain memasuki star dan boleh melempar kembali dadu dan maju sesuai dengan jumlah angka yang terdapat pada dadu.</li><li>• Angka satu pada permainan adalah star dan finish adalah angka 30.</li><li>• Kemudian, murid dalam kelompok tersebut secara bergiliran melakukan permainan tersebut, begitupun dengan kelompok lain.</li><li>• Dalam permainan ular tangga tersebut, apabila murid tepat berada dalam kotak yang berisikan kepala ular maka pion kelompok tersebut harus turun mengikuti ekor ular. Dan jika mendapat tangga, maka pion kelompok tersebut akan naik mengikuti tangga menuju kotak yang dituju.</li><li>• Setiap kotak media akan diisi dengan kertas soal dan arahan permainan.</li><li>• Pion yang berhenti pada kotak berisi kertas, diwajibkan membaca isi kotak tersebut atau melakukan arahan yang tertera.</li><li>• Apabila isi kertas adalah soal, maka murid</li></ul>	
--	--	--

	<p>diwajibkan membaca dan menjawabnya. Apabila kertas berisikan kertas arahan, maka murid diharuskan mengikuti arahan tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soal yang terdapat pada kotak berisikan soal-soal atau pertanyaan dari teks yang cerita yang telah dibaca oleh murid.</li> <li>• Apabila murid dapat menjawab pertanyaan yang ada pada kotak, maka kelompok tersebut akan mendapatkan bintang biru. Sedangkan murid yang menjawab salah akan mendapat bintang hitam.</li> <li>• Untuk menentukan pemenang 1,2,3,4, dan 5 dapat dilihat dari banyaknya bintang biru yang dimiliki oleh kelompok tersebut.</li> <li>• Sebagai kegiatan lanjutan, guru dapat meminta siswa mendiskusikan jawaban setiap pertanyaan.</li> <li>• Siswa melakukan musyawarah tentang menjaga kebersihan di lingkungan kelas. Sebaiknya seluruh siswa berperan serta aktif dalam kegiatan ini.</li> <li>• Siswa menuliskan hasil musyawarah tentang cara menjaga kebersihan kelas dan berusaha melaksanakan hasil musyawarah itu.</li> </ul> <p>Kegiatan ini bertujuan agar siswa memahami materi Bahasa Indonesia KD 3.2 dan 4.2 serta PPKn KD 3.2, 1.2, dan 4.2</p> <p><b>Hasil yang Diharapkan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap cermat dan teliti siswa pada saat membaca teks bacaan.</li> <li>• Pengetahuan tentang menjawab pertanyaan apa, siapa, di mana, kapan, bagaimana, dan mengapa.</li> </ul>	
--	--	--

- Keterampilan siswa dalam menuliskan informasi dari bacaan dan berbicara dalam diskusi.

**B. Ayo Berdiskusi**

- Siswa membaca teks tentang hak dan kewajiban warga masyarakat.
- Siswa menandai informasi-informasi penting pada teks bacaan.



- Siswa diajak bertanya jawab mengenai informasi-informasi penting yang didapat dari bacaan.
- Siswa mendiskusikan topik tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawabnya seperti tertulis pada Buku Siswa. Diskusi dapat dilakukan secara klasikal atau dalam kelompok-kelompok kecil.

Kegiatan ini bertujuan agar siswa memahami materi Bahasa Indonesia KD 3.2 dan 4.2 serta PPKn KD 3.2, 1.2, 2.2, dan 4.2.

**Hasil yang Diharapkan:**

- Sikap cermat dan teliti siswa saat membaca teks bacaan serta sikap aktif saat diskusi.

- Pengetahuan tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab warga masyarakat.
- Keterampilan siswa dalam menuliskan informasi dari bacaan dan berbicara dalam diskusi.

**C. Ayo Berdiskusi**

- Siswa membaca teks bacaan “Jenis-Jenis Usaha Dikelola Sendiri ataupun Berkelompok” untuk mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia yang dikelola sendiri atau berkelompok.



- Siswa menandai informasi-informasi penting dalam bacaan.
- Sebagai kegiatan lanjutan, siswa diajak ber-tanya jawab mengenai informasi-informasi penting dalam bacaan.

Kegiatan ini bertujuan agar siswa paham tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. (KD IPS 3.3 dan 4.3)

	<p><b>Hasil yang Diharapkan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap cermat dan teliti dalam menemukan informasi penting dalam bacaan.</li> <li>• Pengetahuan siswa tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.</li> <li>• Keterampilan siswa dalam menyajikan hasil wawancara dalam bentuk laporan tertulis.</li> <li>• Hasil kegiatan dapat digunakan sebagai data bagi guru dan siswa untuk melihat keberhasilan pembelajaran dan tidak harus masuk dalam buku nilai siswa.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</li> <li>2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan . Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.</li> <li>3. Penugasan dirumah Untuk mengoptimalkan kerja sama, siswa dapat berbagai peran dan tugas dengan orang tuanya.</li> <li>4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi</li> <li>5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</li> </ol>	15 menit

#### **D. PENILAIAN**

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes

pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan bentuk penilaian yaitu tes(essay) dan instrumen penilaian dengan rubric.

#### **E. SUMBER DAN MEDIA**

- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
- Buku, gambar, teks, kertas berpetak, kets hvs

#### ***Refleksi Guru***

Catatan Guru

1. Masalah :
2. Ide Baru :
3. Momen Spesial :

Sungguminasa, Juni 2019

**Guru Kelas V,**

**Mahasiswa,**

**Jufri, S.Pd**  
**NIP. -**

**Nur Suci Ramadhani B.**  
**NIM. 10540 9684 15**

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**  
**SD Negeri Sungguminasa III Kab. Gowa**

**Ramlah, S.Pd., MM**  
**NIP. 19710815 199308 2 002**

## Lampiran 6

### Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian					Jumlah skor	Nilai
		Jawaban	Isi	Prosedur	Penyajian	Sikap		
1								
2								
3								
4								
5								

#### Kriteria Penilaian:

- a. Jawaban lengkap sesuai butir pertanyaan
  - 1) 4 seluruh butir pertanyaan diisi
  - 2) 3 75% butir pertanyaan diisi
  - 3) 2 50% butir pertanyaan diisi
  - 4) 1 tidak sesuai dengan butir pertanyaan
- b. Isi jawaban sesuai pertanyaan
  - 1) 4 seluruh jawaban benar sesuai pertanyaan
  - 2) 3 75% Pertanyaan diisi
  - 3) 2 50% pertanyaan diisi
  - 4) 1 tidak sesuai dengan butir pertanyaan
- c. Melakukan seluruh prosedur
  - 1) 4 Seluruh langkah Permainan dilakukan
  - 2) 375% langkah permainan dilakukan
  - 3) 2 50% langkah permainan dilakukan
  - 4) 1 bermain tanpa memperhatikan prosedur permainan

d. Penyajian

- 1) 4 hasil disajikan dalam bentuk laporan hasil secara menarik dan komunikatif
- 2) 3 hasil disajikan dalam bentuk laporan hasil secara menarik
- 3) 2 hasil disajikan dalam bentuk laporan hasil secara kurang menarik dan kurang komunikatif
- 4) 1 hasil kerja sama kelompok tidak disajikan dalam kelompok

e. Sikap

- 1) 4 kerja sama, komunikatif, demokratis, rasa ingin tahu tanpa bimbingan guru
- 2) 3 kerja sama, komunikatif, demokratis, rasa ingin tahu dan dengan bimbingan guru
- 3) 2 kerja sama, komunikatif, kurang demokratis dengan bimbingan guru
- 4) 1 tidak demokratis, tidak komunikatif

**Pedoman Penilaian :**

Skor maksimal = 20

Skor minimal = 5

Penilaian =  $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

SKOR	KATEGORI
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
70 -79	Sedang
60 - 69	Rendah
0 - 59	Sangat Rendah

## Lampiran 7

### KERJA BAKTI (Pretest)



Pada hari Minggu, warga di daerah tempat tinggal Edo mengadakan kerja bakti. Mereka membersihkan sampah-sampah yang menumpuk. Selama ini bau busuk dari tumpukan sampah telah mencemari udara di lingkungan tempat tinggal itu. Warga harus menutup hidung saat melewati tumpukan sampah yang membusuk itu.

Sebelum melakukan kerja bakti, seminggu sebelumnya warga bermusyawarah untuk mencari pemecahan dari masalah sampah. Selain menggunung dan berbau busuk, kadang-kadang tempat sampah itu terlihat berantakan karena ada beberapa orang yang berusaha mencari botol-botol bekas untuk didaur ulang. Akibatnya, pemandangan dan udara di lingkungan sekitar tempat sampah jadi kotor dan bau.

Setelah bermusyawarah, warga mendapat sebuah penyelesaian. Warga akan menyiapkan dua macam tempat sampah. Satu tempat sampah untuk menampung sampah-sampah yang dapat didaur ulang seperti kertas dan botol-botol bekas. Tempat sampah lainnya digunakan untuk menampung sampah-sampah yang dapat membusuk, misalnya dedaunan dan sisa-sisa sayur.

Selanjutnya sampah-sampah yang dapat membusuk itu akan diolah menjadi pupuk kompos yang dapat digunakan warga untuk memupuk tanaman.

Dalam kegiatan musyawarah dan kerja bakti itu seluruh warga ikut berperan serta. Keikutsertaan warga dalam musyawarah dan kerja bakti merupakan salah satu bentuk tanggung jawab warga dalam menjaga kebersihan lingkungan.

**Jawablah pertanyaan - pertanyaan berikut berdasarkan bacaan “Kerja Bakti”.**

1. Kapan kerja bakti dilakukan ?
2. Di mana kerja bakti dilakukan ?
3. Mengapa kerja bakti dilakukan ?
4. Siapa yang mengikuti kerja bakti ?
5. Apa yang dilakukan warga seminggu sebelum melakukan kerja bakti?
6. Mengapa tempat sampah tersebut terkadang kelihatan berantakan ?
7. Apa akibat dari adanya tumpukan sampah tersebut bagi lingkungan ?
8. Bagaimana hasil musyawarah terkait penyelesaian dari masalah yang dihadapi warga?
9. Mengapa warga menyediakan dua macam tempat sampah?
10. Apa yang dilakukan warga untuk mengatasi masalah sampah- sampah yang membusuk ?

## Lampiran 8

### Pentingnya AIR (Posttest)



Pada hari Senin pagi yang sibuk, mendadak warga desa tempat tinggal Dayu dikejutkan oleh sebuah peristiwa. Air berhenti mengalir! Ternyata, telah terjadi kebocoran pipa air bersih. Kebocoran itu menyebabkan saluran air terpaksa ditutup dari pusat Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM). Betapa gaduhnya pagi itu! Air telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti untuk membersihkan diri setelah buang air, mencuci tangan, memasak, dan kebutuhan lainnya. Air merupakan kebutuhan pokok semua orang. Ketersediaan air bersih untuk kebutuhan Mandi Cuci Kakus (MCK) telah menjadi perhatian warga di desa tempat Dayu tinggal.

Pada hari itu, warga berkumpul untuk membahas rencana pembangunan saluran air yang dapat digunakan untuk kebutuhan MCK. Rapat tersebut dipimpin oleh Kepala Desa dan diikuti oleh sebagian besar penduduk desa. Dalam rapat tersebut, semua peserta berkesempatan menyumbangkan ide dan saran. Hasil kesepakatan dari rapat tersebut adalah semua penduduk desa akan saling membantu dan bergotong-royong membangun saluran air. Saluran itu akan mengalirkan air bersih dari mata air di pegunungan dekat desa mereka ke tempat

MCK umum. Warga dapat menggunakan air bersih tersebut untuk kebutuhan sehari-hari mereka.

**Jawablah pertanyaan - pertanyaan berikut berdasarkan bacaan “Pentingnya AIR“**

1. Peristiwa apa yang terjadi di daerah tempat tinggal Dayu ?
2. Mengapa air berhenti mengalir ?
3. Pada hari apa kejadian tersebut terjadi ?
4. Di mana kejadian tersebut terjadi ?
5. Mengapa air itu penting ?
6. Apa yang dilakukan warga untuk menyelesaikan masalah tersebut ?
7. Apa hasil kesepakatan dari rapat tersebut ?
8. Siapa yang memimpin rapat tersebut?
9. Apa itu MCK ?
10. Dari mana asal air bersih yang mengalir ?

## Lampiran 9

### Hasil Kerja Siswa

Nama : Azzahra (529)  
Kelas : V

KERJA BAKTI  
(Pretest)



Pada hari Minggu, warga di daerah tempat tinggal Edo mengadakan kerja bakti. Mereka membersihkan sampah-sampah yang menumpuk. Selama ini bau busuk dari tumpukan sampah telah mencemari udara di lingkungan tempat tinggal itu. Warga harus menutup hidung saat melewati tumpukan sampah yang membusuk itu.

Sebelum melakukan kerja bakti, seminggu sebelumnya warga bermusyawarah untuk mencari pemecahan dari masalah sampah. Selain menggunung dan berbau busuk, kadang-kadang tempat sampah itu terlihat berantakan karena ada beberapa orang yang berusaha mencari botol-botol bekas untuk didaur ulang. Akibatnya, pemandangan dan udara di lingkungan sekitar tempat sampah jadi kotor dan bau.

Setelah bermusyawarah, warga mendapat sebuah penyelesaian. Warga akan menyiapkan dua macam tempat sampah. Satu tempat sampah untuk menampung sampah-sampah yang dapat didaur ulang seperti kertas dan botol-botol bekas. Tempat sampah lainnya digunakan untuk menampung sampah-sampah yang dapat membusuk, misalnya dedaunan dan sisa-sisa sayur.

Selanjutnya sampah-sampah yang dapat membusuk itu akan diolah menjadi pupuk kompos yang dapat digunakan warga untuk memupuk tanaman.

Dalam kegiatan musyawarah dan kerja bakti itu seluruh warga ikut berperan serta. Keikutsertaan warga dalam musyawarah dan kerja bakti merupakan salah satu bentuk tanggung jawab warga dalam menjaga kebersihan lingkungan.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut berdasarkan bacaan "Kerja Bakti".

1. Kapan kerja bakti dilakukan?  
= hari: minggu
2. Di mana kerja bakti dilakukan?  
= di berbagai tempat masjid
3. Mengapa kerja bakti dilakukan?  
= agar tidak kotor dan bersih
4. Siapa yang mengikuti kerja bakti?  
= warga setempat
5. Apa yang dilakukan warga seminggu sebelum melakukan kerja bakti?  
= melakukan musyawarah
6. Mengapa tempat sampah tersebut terkadang kelihatan berantakan?  
= karena tidak ada tempat sampah
7. Apa akibat dari adanya tumpukan sampah tersebut bagi lingkungan?
8. Bagaimana hasil musyawarah terkait penyelesaian dari masalah yang dihadapi warga?
9. Mengapa warga menyediakan dua macam tempat sampah?
10. Apa yang dilakukan warga untuk mengatasi masalah sampah-sampah yang membusuk?

Jawaban : 2

(1) : 2

Prosedur : 1

Penyajian : 2

Intip : 1

8 +

$$\frac{8}{20} \times 100 = 40$$

Nama : *Allya Rizika* (526)  
Kelas : 5

### Pentingnya AIR (Posttest)



Pada hari Senin pagi yang sibuk, mendadak warga desa tempat tinggal Dayu dikejutkan oleh sebuah peristiwa. Air berhenti mengalir! Ternyata, telah terjadi kebocoran pipa air bersih. Kebocoran itu menyebabkan saluran air terpaksa ditutup dari pusat Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM). Betapa gaduhnya pagi itu! Air telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti untuk membersihkan diri setelah buang air, mencuci tangan, memasak, dan kebutuhan lainnya. Air merupakan kebutuhan pokok semua orang. Ketersediaan air bersih untuk kebutuhan Mandi Cuci Kakus (MCK) telah menjadi perhatian warga di desa tempat Dayu tinggal.

Pada hari itu, warga berkumpul untuk membahas rencana pembangunan saluran air yang dapat digunakan untuk kebutuhan MCK. Rapat tersebut dipimpin oleh Kepala Desa dan diikuti oleh sebagian besar penduduk desa. Dalam rapat tersebut, semua peserta berkesempatan menyumbangkan ide dan saran. Hasil kesepakatan dari rapat tersebut adalah semua penduduk desa akan saling membantu dan bergotong-royong membangun saluran air. Saluran itu akan mengalirkan air bersih dari mata air di pegunungan dekat desa mereka ke tempat MCK umum. Warga dapat menggunakan air bersih tersebut untuk kebutuhan sehari-hari mereka.

Jawablah pertanyaan - pertanyaan berikut berdasarkan bacaan "Pentingnya AIR"

1. Peristiwa apa yang terjadi di daerah tempat tinggal Davu? Peristiwa air berhenti mengalir
2. Mengapa air berhenti mengalir? Karena telah terjadi kebakaran di PA
3. Pada hari apa kejadian tersebut terjadi? Senin pagi
4. Di mana kejadian tersebut terjadi? Di Desa tempat tinggal Davu
5. Mengapa air itu penting? Untuk kehidupan sehari-hari
6. Apa yang dilakukan warga untuk menyelesaikan masalah tersebut? Warga mengadakan rapat
7. Apa hasil kesepakatan dari rapat tersebut? Para penduduk akan membantu dan membangun saluran air
8. Siapa yang memimpin rapat tersebut? Kepala Desa
9. Apa itu MCK? Mandi Cuci Kelas
10. Dari mana asal air bersih yang mengalir? Dari Mata air di Pegunungan Pakut

Deskripsi : 4

Isi : 4

Prosedur : 4

Pengertian : 3

Titik : 3

---

+

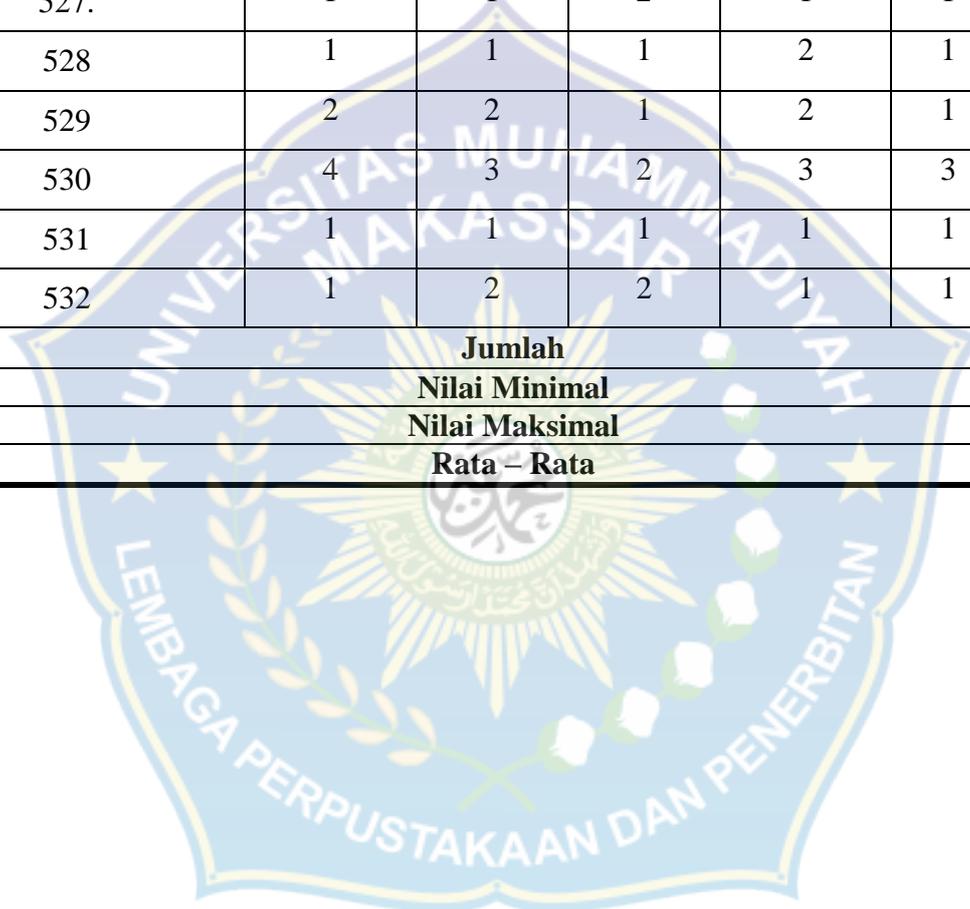
18

$$\frac{18}{20} \times 100 = 90$$

**Lampiran 10****DAFTAR NILAI PRETEST PERMAINAN ULAR TANGGA  
MURID KELAS V SD NEGERI SUNGGUMINASA III  
KABUPATEN GOWA**

No	Kode Sampel	Kriteria Penilaian					Jumlah	Nilai
		Jawaban	Isi	Prosedur	Penyajian	Sikap		
1.	501	2	2	3	3	2	12	60
2.	502	4	3	3	2	3	15	75
3.	503	1	1	2	1	2	7	35
4.	504	2	2	1	1	2	8	40
5.	505	2	2	2	2	2	10	50
6.	506	2	2	1	2	2	9	45
7.	507	2	2	2	3	2	11	55
8.	508	2	3	2	3	3	13	65
9.	509	3	2	2	2	2	11	55
10.	510	3	1	2	1	3	10	50
11.	511	1	1	2	1	1	6	30
12.	512	1	1	2	1	1	6	30
13.	513	1	1		1	1	6	30
14.	514	1	2	3	1	1	7	35
15.	515	2	1	2	2	3	10	50
16.	516	1	1	1	1	1	5	25
17.	517	3	3	3	3	2	14	70
18.	518	2	2	2	1	1	8	40
19.	519	1	2	1	3	2	9	45
20.	520	2	2	3	3	2	12	60
21.	521	2	1	1	2	3	9	45

22.	522	1	1	2	3	2	9	45	
23.	523	1	2	1	1	2	7	35	
24.	524	1	1	1	1	1	5	25	
25.	525	1	1	1	1	1	5	25	
26.	526	1	1	2	2	1	7	35	
27.	527.	1	1	2	1	1	6	30	
28.	528	1	1	1	2	1	6	30	
29.	529	2	2	1	2	1	8	40	
30.	530	4	3	2	3	3	15	75	
31.	531	1	1	1	1	1	5	25	
32.	532	1	2	2	1	1	7	35	
		<b>Jumlah</b>							<b>1390</b>
		<b>Nilai Minimal</b>							<b>25</b>
		<b>Nilai Maksimal</b>							<b>75</b>
		<b>Rata - Rata</b>							<b>43,4</b>



Lampiran 11

**DAFTAR NILAI POSTTEST PERMAINAN ULAR TANGGA  
MURID KELAS V SD NEGERI SUNGGUMINASA III  
KABUPATEN GOWA**

No	Nama murid	Kriteria penilaian					Jumlah	Nilai
		Jawaban	Isi	Prosedur	Penyajian	Sikap		
1.	501	3	4	3	3	3	16	80
2.	502	4	4	4	4	4	20	100
3.	503	3	4	3	3	3	16	80
4.	504	3	3	3	3	3	15	75
5.	505	3	4	3	3	3	16	80
6.	506	3	3	3	3	3	15	75
7.	507	2	3	3	3	3	14	70
8.	508	4	4	4	4	4	20	100
9.	509	3	3	3	2	3	14	70
10.	510	3	4	3	4	3	17	85
11.	511	3	3	3	4	3	16	80
12.	512	3	3	3	3	3	15	75
13.	513	4	3	3	3	3	16	80
14.	514	3	3	3	3	3	15	75
15.	515	3	3	3	3	3	15	75

16.	516	3	3	3	3	4	<b>16</b>	<b>80</b>	
17.	517	4	4	4	4	4	<b>20</b>	<b>100</b>	
18.	518	4	4	4	4	4	<b>20</b>	<b>100</b>	
19.	519	4	4	4	4	4	<b>20</b>	<b>100</b>	
20.	520	4	4	3	4	4	<b>19</b>	<b>95</b>	
21.	521	3	4	4	4	3	<b>18</b>	<b>90</b>	
22.	522	4	4	4	4	4	<b>20</b>	<b>100</b>	
23.	523	3	3	3	3	3	<b>15</b>	<b>75</b>	
24.	524	4	3	3	3	2	<b>15</b>	<b>75</b>	
25.	525	4	3	3	2	3	<b>15</b>	<b>75</b>	
26.	526	4	4	4	3	3	<b>18</b>	<b>90</b>	
27.	527.	3	3	3	4	4	<b>17</b>	<b>85</b>	
28.	528	4	4	3	4	3	<b>18</b>	<b>90</b>	
29.	529	3	4	3	4	3	<b>17</b>	<b>85</b>	
30.	530	3	4	3	4	3	<b>17</b>	<b>85</b>	
31.	531	3	2	3	3	2	<b>13</b>	<b>65</b>	
32.	532	3	3	3	2	2	<b>13</b>	<b>65</b>	
		<b>Jumlah</b>							<b>2655</b>
		<b>Nilai Minimal</b>							<b>65</b>
		<b>Nilai Maksimal</b>							<b>100</b>
		<b>Rata – Rata</b>							<b>82,9</b>

Lampiran 12

Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t

$\alpha$ untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
$\alpha$ untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,01	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
<b>31</b>	0,682	1,309	1,696	<b>2,040</b>	2,453	2,744
32	0,682	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
100	0,677	1,289	1,658	2,980	2,358	2,617
120	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

## Lampiran 13

### Surat Izin Penelitian

  
PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

1 2 0 1 9 1 9 1 4 2 7 6 0 2

Nomor : 17328/S.01/PTSP/2019  
Lampiran :  
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
Bupati Gowa

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1781/05/C.4-VIII/V/1440/2019 tanggal 29 Mei 2019 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **NUR SUCI RAMADHANI B**  
Nomor Pokok : 10540968415  
Program Studi : PGSD  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan Judul :  
**" PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MURID KELAS V SD NEGERI SUNGGUMINASA III KABUPATEN GOWA "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **01 Juni s/d 01 Agustus 2019**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 31 Mei 2019

**A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

**A. M. YAMIN, SE., MS.**  
Pangkat : Pembina Utama Madya  
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth  
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;  
2. Pedhggat.

SIMAP P75P 19-06-2019

  
Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://aimap.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90222



## Surat Izin Penelitian Pemerintah Kab. Gowa



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jln. Mesjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 11 Juni 2019

Nomor : 070/ 727 /BKB.P/2019  
Lamp : -  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada  
Yth. Ka. SD Negeri Sungguminasa III

Di-  
Tempat.

Berdasarkan Surat Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Provinsi Sul-Sel Nomor: 17328/S.01/PTSP/2019 tanggal 31 Mei 2019 tentang Rekomendasi Penelitian

Dengan ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **NUR SUCI RAMADHANI B**  
Tempat/Tanggal Lahir : Watansoppeng, 28 Januari 1997  
Jenis kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Mahasiswi (SI)  
Alamat : Bili-Bili Kab. Gowa

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data Dalam Rangka Penyusunan Skripsi di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul "**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN MURID KELAS V SD NEGERI SUNGGUMINASA III KABUPATEN GOWA** "

Selama : 01 Juni s/d 01 Agustus 2019  
Pengkut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

An.  
  
**DRS. BAHARUDDIN.T**  
Pengkut Pembina Utama Muda  
N I P : 19600124 197911 1 001

- Tembusan :**
1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
  2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Gowa;
  3. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
  4. Yang Bersangkutan ;
  5. Peninggal;

## Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
UPTD DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN SOMBA OPU  
SEKOLAH DASAR NEGERI SUNGGUMINASA III  
*Jl. Andi Baso Erang No. 6, Sungguminasa 92111*

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 078/UPT-DISDIK.SO/SDDN-003/VII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri Sungguminasa III Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa menerangkan bahwa :

Nama : Nur Suci Ramadhani B.  
Tempat dan Tanggal Lahir : Watansoppeng, 28 Januari 1997  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Makassar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Nim : 10540 9684 15

Benar telah mengadakan penelitian di kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa, dengan judul "*Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Murid Kelas V SD Negeri Sungguminasa III Kabupaten Gowa*", pada tanggal 11 sampai 15 Juni 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sungguminasa, 18 Juli 2019

Kepala Sekolah



*Nur Suci Ramadhani B.*  
**Randah, S.Pd., MM**  
NIP. 19720815 199308 2 002

Lampiran 14

DOKUMENTASI







**Lampiran 15**

**Media Ular Tangga**



## RIWAYAT HIDUP



**Nur Suci Ramadhani B**, Dilahirkan di Watansoppeng Kabupaten Soppeng pada tanggal 28 Januari 1997. Anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Ayahanda Baharuddin dan Ibunda Hj. Normah, S.Pd. Penulis masuk Taman Kanak-kanak pada tahun 2001 di TK Negeri Nila

Gading Kabupaten Soppeng tammat pada tahun 2003, tammat SD Negeri 71 Maccini Kabupaten Soppeng tahun 2009, tammat MTs DDI Pattojo pada tahun 2012, tammat SMAN 2 Soppeng pada tahun 2015. Pada tahun yang sama (2015) Penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis juga aktif di dunia organisasi, organisasi yang pernah digeluti oleh penulis yaitu Ikatan Mahasiswa Pelajar Soppeng Koordinator Perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar dan Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar