

C24. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inklusif PGSD Unram 2020 Hal. 69

by Dra. Siti Rohana Hariana Intiana, M.pd Dra. Siti Rohana Hariana
Intiana, M.pd

Submission date: 20-Jul-2023 02:24AM (UTC-0500)

Submission ID: 2133955960

File name: C24. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inklusif PGSD Unram 2020 Hal. 69.pdf (345.88K)

Word count: 3834

Character count: 24188

Pengaruh Media Permainan Bahasa Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 1 Gerung Selatan Tahun Ajaran 2019/2020

Widia Asmawati^{1*}, Safruddin², Siti Rohana Hariani Intiani³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram
Jl. Majapahit no. 62 Mataram. Telp. (0370) 628370

E-mail: aswidia897@gmail.com

Informasi Artikel:

Article history

Received: February 22th, 2020

Revised: March 20th, 2020

Accepted: May 18th, 2020

Keywords:

learning media, language game and reading skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran permainan bahasa terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas III SDN 1 Gerung Selatan tahun ajaran 2019/2020. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimental tipe nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh. Metode pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi dan tes unjuk kerja. Observasi dapat memberikan berbagai data informasi yang diperlukan dalam penelitian, tes unjuk kerja digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan keterampilan membaca dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data lain yang dari tempat penelitian berupa foto-foto, dan lainnya selama penelitian. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan rumus *t-test polled varians* untuk mengetahui adakah pengaruh dari pembelajaran menggunakan permainan bahasa terhadap keterampilan membaca. Berdasarkan hasil *posttest*, diperoleh nilai rata-rata keterampilan membaca pada kelas eksperimen sebesar 79.29 dan kelas kontrol sebesar 73.40. Hasil pengujian hipotesis diperoleh hasil *t* hitung pada taraf signifikansi 5 % sebesar 3.0439, dan *t* tabel 2.0075 sehingga dapat diketahui *t* hitung > *t* tabel. Hal ini menunjukkan bahwa H_a dinyatakan diterima dan H_o dinyatakan ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari pembelajaran menggunakan permainan bahasa terhadap keterampilan membaca siswa kelas III SDN 1 Gerung Selatan tahun ajaran 2019/2020.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Bahasa dan Keterampilan Membaca

ABSTRACT

This research aims to describe the effect of media learning using games on reading skills in grade III students at SDN 1 Gerung Selatan in the academic year 2019/2020. The results of this study are expected to be useful theoretically and practically. This type of research is an experimental study with a *quasi-experimental design type nonequivalent control group design*. Data collection methods are observation, documentation and performance tests. Observation can provide a variety of data information needed in research, performance tests are used to obtain data related to reading skills and documentation is used to obtain data directly from the research site in the form of photographs, and others during the study. Data analysis was performed with a normality test, a homogeneity test, and a hypothesis test using the *t-test polled variance formula* to determine whether there was an effect of learning using language games on reading skills. Based on the *posttest* results, the average value of reading skills in the experimental class was 79.29 and the control class was 73.40. Hypothesis

testing results obtained results of t arithmetic at a significance level of 5% of 3.0439, and t table 2.0075 so that it can be known t arithmetic > t table. This shows that Ha was accepted and Ho was rejected. Then it can be concluded that there is a positive and significant effect of learning using language games on the reading skills of third grade students at SDN 1 Gerung Selatan in the 2019/2020 school year.

Keyword: Learning Media, Language Game and Reading Skills

1. PENDAHULUAN

Bahasa dipergunakan pada sebagian besar aktivitas manusia, tanpa bahasa manusia tidak dapat mengungkapkan perasaannya, menyampaikan keinginannya, memberikan saran dan pendapat. Salah satu tujuan belajar bahasa adalah untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan efektif baik secara lisan maupun tulisan dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya peranan bahasa itu antara lain bersumber pada ikrar ketiga Sumpah Pemuda 1928 yang berbunyi: “Kami poetera dan poeteri Indonesia mendjoendjoeng bahasa persatoean, bahasa Indonesia” dan pada Undang-Undang Dasar 1945 yang di dalamnya tercantum pasal khusus yang menyatakan bahwa “Bahasa negara ialah bahasa Indonesia” (Alwi, 2010: 1); (Mohammad Archi Mauluda et al., 2019).

Dewasa ini, masih banyak siswa yang masih belum lancar bahkan belum bisa berinteraksi menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang ada, baik dari dalam diri anak maupun dari luar/lingkungan anak (Mohammad Archi Mauluda & Khairunnisa, 2019). Faktor-faktor yang dimaksud seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar seperti faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern adalah yang ada di luar individu yang dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor-faktor tersebut di minimalisir dengan belajar dalam lingkup pendidikan formal, sebagaimana yang kita ketahui bahwa tujuan dari belajar bahasa Indonesia yaitu untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan siswa dalam berinteraksi menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Berdasarkan tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia, para pendidik diuntut untuk memiliki keprofesionalan di bidang ini. Namun kenyataannya, seperti yang kita ketahui pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang cukup membosankan bagi siswa di kelas. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia tidak disajikan dengan menarik. Sebaliknya, bahasa Indonesia disajikan dengan membosankan, jenuh, berputar-putar dan monoton (M. A. Mauluda et al., 2020). Para tenaga pendidik juga lebih banyak menguraikan dan menyajikan teori dibandingkan dengan melibatkan siswa secara langsung baik secara lisan maupun tulisan, seperti meminta siswa untuk membuat cerita atau pun dengan meminta siswa memberikan tanggapan tentang suatu permasalahan. Hal tersebut salah satu alternatif yang dapat diterapkan guru sebagai pengasah keterampilan berbahasa anak. Oleh karena itu, untuk dapat mengatasi berbagai masalah yang sewaktu-waktu dapat terjadi, guru perlu merancang berbagai strategi, metode dan

media pembelajaran untuk menumbuhkembangkan kondisi kelas yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah jenuh. Salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh tenaga pendidik ialah belajar sambil bermain. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa bermain merupakan dunia masa kecil anak-anak.

Kenyataan di lapangan berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada bulan Juli 2019 terhadap wali kelas III SDN 01 Gerung Selatan yakni ibu Siti Halimah, S.Pd yang peneliti lakukan. Peneliti menyimpulkan bahwa guru/wali kelas masih tergolong kurang mampu dalam menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Guru/wali kelas III SDN 01 Gerung Selatan hanya menerapkan beberapa strategi yang cenderung membosankan dan monoton karena metode yang digunakan hanya itu saja dan diterapkan secara berulang-ulang seperti percakapan dan permainan telepon.

Berdasarkan fakta tersebut, guru seharusnya dapat menyumbangkan kreativitas mereka untuk menciptakan suasana belajar anak sambil bermain, dengan membawakan beberapa permainan saat pembelajaran berlangsung sebagai salah satu cara mengembangkan pembelajaran menyenangkan di dalam kelas. Berhubungan dengan kegiatan bermain, Catron dan Allen (dalam Yuliani & Bambang, 2010: 35) berpendapat bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Selain itu, bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas (Indraswati et al., 2020).

Permainan pada dasarnya tidak memiliki tujuan tertentu, permainan akan mencapai tujuannya apabila telah di selesaikan. Tujuan permainan tergantung dari bentuk permainan tersebut, jadi guru perlu menyesuaikan permainan yang cocok dengan kemampuan siswa dan materi yang akan di sampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Berdasarkan uraian latar belakang penelitian ini, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media permainan bahasa terhadap keterampilan membaca siswa kelas III SDN 01 Gerung Selatan tahun ajaran 2019/2020?”. Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh media permainan bahasa terhadap keterampilan membaca siswa kelas III SDN 01 Gerung Selatan tahun ajaran 2019/2020.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian eksperimen ini adalah *Quasi Eksperimen Design* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara tidak random yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas akan diberikan *pretest* setelah itu pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan bahasa sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan dan setelah itu di kedua kelas akan diberikan *posttest*.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Gerung Selatan Kecamatan Gerung, Lombok Barat pada tahun ajaran 2019/2020. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 1 Gerung Selatan yang terdiri dari 2 (dua) kelas (III/A dan III/B) dengan jumlah 53 siswa. Metode penelitian yang dilakukan yakni observasi, dokumentasi dan tes unjuk kerja. Instrumen pada penelitian ini berupa tes keterampilan membaca dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran permainan bahasa. Uji coba instrumen menggunakan uji validitas kontrak melalui *expert judgment*. Validator yang digunakan adalah dosen mata kuliah Bahasa Indonesia di Universitas Mataram. Metode analisis data pada penelitian ini adalah:

1. Uji normalitas menggunakan uji *One Sample KolmogorovSmirnov* dengan langkah-langkah sebagai berikut (Sheskin 2000): 1) mengurutkan data dari nilai terkecil ke terbesar; 2) menghitung harga z, dengan rumus: $z = \left(\frac{x - \bar{x}}{SD}\right)$; 3) membandingkan harga z dengan tabel distribusi normal; 4) menghitung probabilitas kumulatif, dengan rumus: $0,5 \pm p$. Jika nilai z (-) maka 0,5 dikurangi p dan jika nilai z (+) maka 0,5 ditambah p, dengan p = harga z setelah dibandingkan dengan tabel distribusi normal; 5) menghitung probabilitas kumulatif harapan, dengan rumus $\frac{n_i}{n}$; 6) menghitung selisih probabilitas harapan dengan probabilitas kumulatif; 7) menemukan harga M (selisih terbesar probabilitas harapan dengan probabilitas kumulatif); 8) membandingkan nilai K-Shitung dengan K-Stabel ($dk=n, \alpha=0,05$). Jika nilai KShitung < K-Stabel, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai KShitung > K-Stabel, maka data berdistribusi tidak normal.
2. Uji homogenitas menggunakan uji F dengan rumus $F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$. Harga F hitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan dk pembilang $n_a - 1$ dan dk penyebut $n_c - 1$. Jika F hitung lebih besar dari F tabel, maka varian tidak homogen (Sugiyono, 2016: 275).
3. Uji Hipotesis menggunakan rumus t-test. Berikut rumus t test $t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{((n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2)}{n_1+n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$ (Sugiyono, 2016: 273) dengan kaidah pengujian taraf signifikan 5% dan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau sebaliknya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data

Berikut rekapitulasi nilai hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

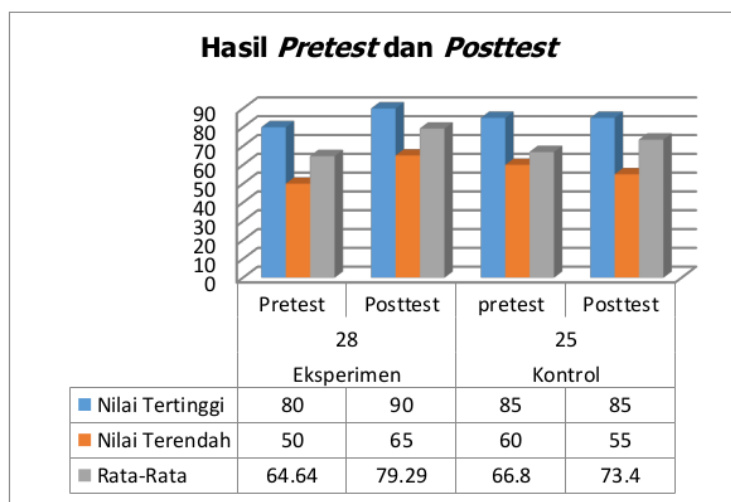
Tabel 1. Rekapitulasi Pretest dan Posttest Keterampilan Membaca Siswa

Kelas	Jumlah siswa	Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Eksperimen	28	Pretest	80	50	64.64

		<i>Posttest</i>	90	65	79.29
Kontrol	25	<i>Pretest</i>	85	60	66.8
		<i>Posttest</i>	85	55	73.4

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berjumlah 28 orang. Sedangkan jumlah siswa yang mengikuti *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol berjumlah 25 orang. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen sebesar 64.64. nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa kelas kontrol sebesar 66,80. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan kelas kontrol dengan selisih sebesar 2,16. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh siswa kelas eksperimen sebesar 79,29. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh kelas kontrol sebesar 73.40. hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan media permainan bahasa lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Nilai tertinggi dan terendah *pretest* kelas eksperimen secara berurutan sebesar 80 dan 50, sedangkan nilai tertinggi dan terendah *pretest* kelas kontrol sebesar 85 dan 60. Nilai tertinggi dan terendah *posttest* kelas eksperimen sebesar 90 dan 65, sedangkan nilai tertinggi dan terendah *posttest* kelas kontrol sebesar 85 dan 55.

Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan tabel di atas dapat disajikan pada Gambar 1.



Sumber: Olahan Peneliti Menggunakan MS Excel

Gambar 1. Diagram Perbandingan Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan membaca siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai *posttest* keterampilan membaca siswa kelas eksperimen setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan bahasa lebih baik dibandingkan dengan nilai *posttest* keterampilan membaca siswa kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Demikian pula untuk nilai rata-rata siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa kelas kontrol.

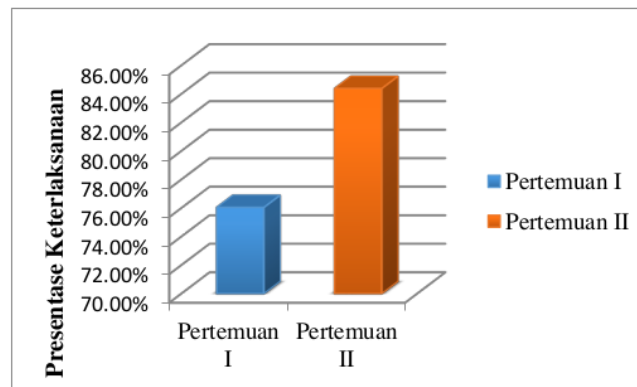
2. Deskripsi Data Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Berikut ini Tabel 2 perbandingan hasil lembar observasi pembelajaran guru kelas eksperimen SDN 1 Gerung Selatan.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi Pembelajaran Guru dengan Permainan Bahasa

Pertemuan	Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	Kriteria
I	76,04 %	Cukup
II	84,38 %	Baik

Hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran guru pada Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa pada pertemuan I diperoleh skor 76,04%, dan pertemuan II sebanyak 84,38%. Maka sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan disimpulkan bahwa pada pertemuan I keterlaksanaan pembelajaran memiliki kriteria cukup dan pertemuan II keterlaksanaan pembelajaran memiliki kriteria baik. Grafik keterlaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran permainan bahasa dapat dilihat pada Gambar 2.



Sumber: Olahan Peneliti Menggunakan MS Excel

Gambar 2. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Permainan Bahasa

Gambar di atas menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran I dan II mengalami peningkatan. Maka dapat dikatakan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan bahasa telah dilaksanakan dengan baik.

3. Hasil Analisis Data

Uji validitas melalui *expert judgment* menyatakan bahwa instrumen yang digunakan sudah valid setelah revisi. Uji normalitas menggunakan uji kolmogorov-smirnov pada $dk = n$ dan $\alpha = 0,05$ didapatkan hasil perhitungan data *pretest* keterampilan membaca untuk kelas eksperimen, yakni $K_{Shirung} = 0,1643$ dimana $K_{Stabel} = 0,250$, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh $K_{Shirung} = 0,2026$ dan $K_{Stabel} = 0,264$. Perhitungan uji normalitas data *posttest* keterampilan membaca untuk kelas eksperimen, yakni $K_{Shirung} = 0,1335$ dimana $K_{Stabel} = 0,250$ sedangkan pada kelas kontrol diperoleh $K_{Shirung} = 0,15$ dan $K_{Stabel} = 0,264$. Sesuai dengan kaidah pengujian yakni jika $K_{Shirung} < K_{Stabel}$ maka data berdistribusi normal. Keempat data $K_{Shirung}$ tersebut lebih kecil dibandingkan K_{Stabel} . Oleh karena itu, keempat data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas data *pretest* diperoleh nilai $F_{hirung} = 1,175$ dan $F_{tabel} = 1,96$ dan data *posttest* diperoleh $F_{hirung} = 1,362$ dan $F_{tabel} = 1,93$, sehingga $F_{hirung} < F_{tabel}$ dan dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen. Hasil uji hipotesis pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan ($dk = n_1 + n_2 - 2$) yakni t_{hirung} sebesar **3,0439** dan t_{tabel} sebesar **2,0075**. Hasil uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan² penggunaan media pembelajaran permainan bahasa terhadap keterampilan membaca siswa kelas III SDN 1 Gerung Selatan tahun ajaran 2019/2020.

PEMBAHASAN

Keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran permainan bahasa berjalan dengan sangat baik tanpa ada yang terlewatkan. Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada kelas eksperimen pertemuan pertama dan kedua secara berurutan termasuk dalam kategori cukup dan baik. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua menunjukkan kemajuan yang dapat dilihat dari persentase keterlaksanaan pembelajaran, yaitu pada pertemuan I persentase keterlaksanaan sebanyak 76,04%, dan pertemuan II sebanyak 84,38%.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan bahasa mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dan pada akhirnya dapat memberikan pengaruh terhadap pembelajaran bahasa, khususnya pada keterampilan membaca siswa. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata kemampuan membaca siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan permainan bahasa lebih tinggi daripada nilai rata-rata siswa yang tidak menggunakan media permainan bahasa. Nilai rata-rata kemampuan membaca siswa pada kelas eksperimen setelah dilaksanakan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran permainan bahasa adalah sebesar 79,29. Sedangkan pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan dengan tidak menggunakan media pembelajaran permainan bahasa nilai rata-rata kemampuan membaca siswa adalah sebesar 73,40.

Nilai rata-rata kemampuan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 64,64 dan pada kelas kontrol sebesar 66,80. Jika dibandingkan, nilai rata-rata kemampuan membaca pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan lebih tinggi daripada kelas eksperimen. Namun setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran

permainan bahasa, nilai rata-rata kemampuan membaca pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji analisis hipotesis (Uji *t poilled varians*) pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan ($dk = n1 + n2 - 2$) dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_s diterima. Pernyataan tersebut didasari oleh pengujian hipotesis, yakni diperoleh t_{hitung} sebesar 3,0439 dan t_{tabel} sebesar 2,0075. Sesuai dengan kriteria pengujian yakni jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan yang diperoleh adalah ada pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media permainan bahasa terhadap keterampilan membaca siswa kelas III SDN 1 Gerung Selatan tahun ajaran 2019/2020.

Adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran permainan bahasa terhadap keterampilan membaca siswa dapat disebabkan oleh beberapa hal yaitu karena ketika pembelajaran menggunakan permainan bahasa siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran dan siswa sangat semangat ketika permainan berlangsung (Hidayati et al., 2020). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suyatno (2005: 1) bahwa dalam pembelajaran itu harus menarik dan menyenangkan, karena pembelajaran yang menarik berarti mempunyai unsur yang menggelitik bagi siswa untuk terus diikuti, siswa mempunyai motivasi untuk terus mengikuti pembelajaran.

Hasil proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan bahasa ini juga sejalan dengan pendapat Tarigan (2002: 33), yang menyatakan bahwa kegiatan bermain sangat penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak. Dampaknya siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran lebih menyenangkan, karena permainan bahasa tidak hanya mengajak untuk berpikir tetapi juga bergerak, seperti bermain, bernyanyi sambil belajar.

4. PENUTUP

Simpulan

Nilai rata-rata tes keterampilan membaca siswa kelas eksperimen adalah 79,29, sedangkan nilai rata-rata tes keterampilan membaca pada siswa kelas kontrol adalah 73,40. Hasil perhitungan statistik menggunakan rumus *t poilled varians* yang menunjukkan dengan menggunakan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan ($dk1 = n1 + n2 - 2$) dengan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil perhitungan t_{hitung} diperoleh nilai sebesar 3,0439 dan lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,0075. Sesuai dengan kriteria pengujian dimana berdasarkan data tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran permainan bahasa terhadap keterampilan membaca siswa kelas III SDN 1 Gerung Selatan tahun ajaran 2019/2020.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan sekaligus uraian penutup skripsi ini :

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bekal untuk terus belajar, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan refleksi untuk mengevaluasi media pembelajaran dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran keterampilan membaca terutama bagi siswa kelas rendah.

c. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam memberikan masukan kepada guru terkait penggunaan media pembelajaran yang efektif.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan refleksi dalam mengadakan penelitian yang lebih luas tentang media pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Arifin. 2017. "Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat. Edu Humaniora" *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 9. No.2 Juli 2017 : Hal 75-83. Jurnal: universitas Pasundan.
- Alwi, Hasan dkk. 2010. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa dan Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawati, Uti. 2018. *Ragam Bahasa Indonesia*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Finoza, Lamuddin. 2010. *Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Nonjurusan Bahasa*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- 3 Hadi, Amirul. 1998. *Metodologi Penelitian Pendidikan untuk UIN, STAIN, PTAIS Semua Fakultas dan Jurusan Komponen MKK*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayati, V. R., Wulandari, N. P., Mauliyda, M. A., Erfan, M., & Rosyidah, A. N. K. (2020). Literasi Matematika Calon Guru Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Masalah PISA Konten Shape & Space. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(3), 1–10.
- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., & Widodo, A. (2020). Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan. *Sosial Horizon*, 7(1), 12–28. <https://doi.org/10.31571/sosial.v7i1.1540>
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Jamil, Sya'ban. 2016. *Permainan Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Swadaya Grup.
- Khobir, Abdul. 2009. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. Pekalongan" *FORUM TARBIYAH* Vol. 7, No. 2, Desember 2009. *Jurnal. Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Pekalongan*.
- 3 Linnusky, Idza Nudia. 2017. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Per³idikan Matematika Realistik pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTs" *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Martaulina, Sintia Diana. 2018. Bahasa Indonesia Terapan. Yogyakarta: Deepublish.
- Martono, Nanang. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Mauliyda, M. A., Rahmatih, A. N., Gunawan, G., Hidayati, V. R., & Erfan, M. (2020). Retroactive Thinking Interference of Grade VI Students: A Study on the Topics of PISA Literacy Lessons. *Journal of Physics: Conference Series*, 1471(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012037>
- Mauliyda, Mohammad Archi, Hidayanto, E., & Rahardjo, S. (2019). Representation of Trigonometry Graph Function Colage Students Using GeoGebra. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 2(4), 1–7.
- Mauliyda, Mohammad Archi, & Khairunnisa, G. F. (2019). Profil kesalahan mahasiswa dalam menggambar grafik fungsi rasional. *MaPan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 7(2), 181–193.
- Musaddat, Saiful. 2015. Buku Ajar Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia. Kementerian Risetek dan Pendidikan Tinggi : PGSD FKIP Universitas Mataram.
- Poerwadarminta, W.J.S. 2002. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahim, Farida. 2011. Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sheskin, D. J. 2000. Handbook of Parametric and Nonparametric Statistical Procedures (2nd ed). Florida: Chapman & Hall/CRC.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjono, Anas. 2014. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sugiarsih, Septi. 2010. "Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar" <http://staff.uny.ac.id>. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2011. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani & Bambang Sujiono. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: PT Indeks.
- Sukardi. 2011. Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Surastina dan Fransisca. 2010. Teknik Membaca. Elmatra Publishing: Yogyakarta.
- Susanti dan Affrida Zulфина. 2018. "Jenis-Jenis Media dalam Pembelajaran. Jurnal. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo" eprints.umsida.ac.id diakses pada 30 April 2019.
- Suyatno. 2005. Permainan Pendukung Bahasa dan Sastra. Jakarta: Gramedia.
- Tarigan, H. 2008. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2002. Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

C24. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inklusif PGSD Unram 2020 Hal. 69

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jipi.unram.ac.id Internet Source	3%
2	www.eprints.unram.ac.id Internet Source	3%
3	jppipa.unram.ac.id Internet Source	2%
4	Intan Sari Ramdhani. "BENEFITS OF FLASHCARD MEDIA IN SPEAKING SKILLS OF STUDENTS WITH SPECIFIC LEARNING DIFFICULTIES", Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, 2022 Publication	2%
5	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On