



## Pengaruh Metode Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Wa Ode Umi Kalsum<sup>1</sup>, Nadir La Djamudi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: [umywaode000@gmail.com](mailto:umywaode000@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan bahasa dan penyelesaian cerita dengan keterampilan membaca anak kelas III SD Negeri 1 Lawela yang terletak di Desa Lawela Selatan Kecamatan Batauga Buton Selatan. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Lawela yang berjumlah 20 orang. Seluruh anggota populasi dijadikan objek penelitian. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Penelitian menggunakan dua sumber data yaitu Sumber data primer, dan skunder. Penelitian menggunakan metode observasi, Dalam analisis data, langkah pertama pengumpulan data, selanjutnya adalah direkapitulasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 20 siswa SD Negeri 1 Lawela dimana sebelum dilakukan metode permainan bahasa melengkapi cerita (10%) siswa mendapatkan nilai 40, ada (20%) siswa mendapatkan nilai 60, ada (55%) siswa mendapatkan nilai 50 dan (15%) siswa mendapat nilai 70. Setelah diberikan metode permainan bahasa melengkapi cerita (5%) siswa mendapatkan nilai 60, kemudian (30%) siswa mendapat nilai 70, selanjutnya (60%) mendapatkan nilai 80 dan ada (5%) siswa mendapat nilai 90.

**Kata Kunci:** Metode Permainan, Bahasa Indonesia, Melengkapi Cerita

### ABSTRACT

*This research aims to determine the relationship between language games and story completion with the reading skills of class III children at SD Negeri 1 Lawela located in South Lawela Village, Batauga District, South Buton. The research method uses quantitative research. In this study, the population was 20 class III students at SD Negeri 1 Lawela. All members of the population are used as research objects. The data used in this research is qualitative and quantitative. The research uses two data sources, namely primary and secondary data sources. The research uses the observation method. In data analysis, the first step is data collection, then recapitulation. Based on the results of research conducted on 20 students at SD Negeri 1 Lawela where before the language game method was used to complete the story (10%) students got a score of 40, there were (20%) students got a score of 60, there were (55%) students got a score of 50 and (15%) students got a score of 70. After being given the language game method to complete the story (5%) students got a score of 60, then (30%) students got a score of 70, then (60%) got a score of 80 and there were (5%) students got a value 90.*

**Keywords:** Game Method, Indonesian, Completing the Story

© 2024 Universitas Muhammadiyah Buton

Under the license CC BY-SA 4.0



## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Dengan “usaha sadar” dimaksudkan bahwa pendidikan diselenggarakan berdasarkan rencana yang matang, mantap, jelas, lengkap, menyeluruh, berdasarkan pemikiran rasional-objektif. Fungsi pendidikan adalah menyiapkan peserta didik. Dimana Menyiapkan diartikan bahwa peserta didik pada hakikatnya belum siap, tetapi perlu disiapkan dan sedang menyiapkan dirinya sendiri. Hal ini menunjuk pada proses yang berlangsung sebelum peserta didik itu siap.

Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri, karena pendidikan merupakan salah satu fondasi yang menentukan ketangguhan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh sebab itu permasalahan di dunia pendidikan tidak akan pernah selesai karena hakikatnya manusia yang selalu berkembang mengikuti dinamika kehidupannya. Kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh sistem pendidikannya. Oleh karena itu, pemerintah sangat memperhatikan sektor pendidikan. Reformasi pendidikan perlu dilakukan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan karena sistem pendidikan nasional diharapkan mampu menjamin peningkatan mutu dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menjawab tantangan sesuai dengan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global.

Penyelenggaraan pendidikan memerlukan prosedur dalam rangka memaksimalkan potensi peserta didik dan memenuhi persyaratan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Nomor 20 Pasal 1 Ayat 1. Proses ini diklaim melibatkan pembelajaran. Dibutuhkan kerja keras untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut. Penerapan proses yang terukur diperlukan untuk menghasilkan hasil pembelajaran yang efektif. Itulah sejumlah latihan belajar mengajar yang dapat mendukung siswa dalam mencapai potensi penuh dan mengejar minatnya. Salah satu faktor yang menentukan seberapa baik siswa diajar adalah proses belajar. Mengingat proses pembelajaran terbimbing akan memungkinkan tercapainya tujuan belajar siswa.

Membaca permulaan merupakan tahapan dalam proses belajar membaca. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan, menguasai teknik membaca, dan secara efektif menangkap informasi bacaan. Akibatnya, guru harus merancang pembelajaran membaca untuk menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai sesuatu yang menyenangkan. Saat belajar membaca, lingkungan belajar harus dikembangkan melalui kegiatan permainan bahasa. Hal ini sesuai dengan ciri anak-anak yang masih senang bermain. Bermain sangat penting untuk perkembangan kognitif dan sosial anak. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah dasar dalam bahasa Indonesia.

Wahid (2022: 217) mengatakan bahwa bahasa adalah ungkapan perasaan yang disampaikan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan tertentu. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat berperan dalam banyak segi kehidupan siswa. Dengan bahasa, siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan informasi. Oleh karena itu, guru sebagai

pelaksana dan pengelola pembelajaran di sekolah dituntut untuk dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan siswa. Kemampuan berkomunikasi secara tepat dan benar tergantung pada konteks waktu, tujuan, dan lingkungan di mana komunikasi terjadi. Standar kompetensi bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, kemampuan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Standar kompetensi yang dimaksud adalah agar anak dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta menimbulkan rasa hormat terhadap karya sastra.

Anak-anak sekolah dasar harus memiliki keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan bahasa tulis reseptif mereka untuk berkomunikasi secara tertulis. Akibatnya, tugas pengajaran bahasa Indonesia, khususnya membaca, di sekolah dasar menjadi sangat penting. Pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, yang difokuskan pada keterampilan dasar membaca dan menulis, juga harus mengarah pada kompetensi wacana. Siswa di sekolah dasar harus menguasai keterampilan membaca dan menulis, khususnya keterampilan membaca, karena keterampilan ini terkait erat dengan seluruh proses belajarnya. Penguasaan keterampilan membaca menentukan keberhasilan belajar siswa dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Siswa yang tidak mampu membaca dengan mahir akan kesulitan untuk berpartisipasi dalam semua kegiatan pembelajaran. Siswa akan berjuang untuk menangkap dan memahami informasi yang ditawarkan dalam buku teks, buku bahan tambahan, dan alat pembelajaran tertulis lainnya. Akibatnya, perkembangan belajar mereka juga lebih lambat dibandingkan teman sebayanya yang tidak memiliki tantangan membaca.

Masih terdapat siswa dengan kemampuan membaca yang kurang memadai di lapangan, khususnya di Kelas III SDN Lawela 1. Kefasihan membaca, pelafalan, dan intonasi dalam membaca masih kurang sebagai aspek penyebab kemampuan membaca siswa. Alasan lain yang berkontribusi termasuk kurangnya minat anak-anak dalam membaca serta kurangnya dorongan dan bantuan dari instruktur dan keluarga. Permainan bahasa merupakan salah satu kemungkinan yang peneliti cari untuk mengoptimalkan perkembangan membaca permulaan pada siswa kelas III SD Negeri 1 Lawela.

Kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan kegiatan yang melatih otot-otot alat bicara agar nantinya pengucapan kata menjadi lebih baik. Anak-anak belajar berinteraksi sosial, berbagi dengan orang lain, memperoleh toleransi sosial, dan mengambil posisi aktif dalam memberikan kontribusi sosial kepada kelompoknya melalui bermain.

## **2. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain pretest-posttest One Group digunakan dalam pekerjaan ini untuk membuat desain penelitian kuasi-eksperimental. *One Group pretest-posttest Design* merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan hanya pada satu kelompok dimana kegiatan penelitiannya menawarkan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan permainan bahasa dan penyelesaian cerita dengan

keterampilan membaca anak kelas III SD Negeri 1 Lawela yang terletak di Desa Lawela Selatan Kecamatan Batauga Buton Selatan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Lawela di Desa Lawela Selatan Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan. Penelitian ini akan dilakukan pada tahun akademik Juni-Agustus 2023. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Metode Observasi, dimana kegiatan penelitian memberikan tes awal (pretest) sebelum pemberian terapi, kemudian dilakukan tes akhir (posttest) setelah pemberian treatment. Pengolahan data pada komputer menggunakan aplikasi SPSS 21.0.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil Penelitian

Setelah materi diajarkan dari pertemuan pertama dan kedua, maka langkah selanjutnya adalah melakukan observasi terkait metode permainan. Dalam pencapaian hasil belajar post test siswa dapat dilihat tabel berikut:

**Tabel 1.1** Hasil Analisis Statistik Deskriptive

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. deviatoin
Pre test	20	40	70	54.00	8.826
Post test	20	60	90	76.50	6.708

Tabel diatas menjelaskan bahwa menurut statistik deskriptif statistik nilai rata-rata pretest siswa adalah 54,00. Rata-rata nilai posttest siswa adalah 76,50. Hasilnya, nilai rata-rata pretest dan posttest siswa mengalami peningkatan.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

TEST OF NORMALITY	Sig
PRE TEST	0,27
POST TEST	0,15

Tabel diatas menjelaskan bahwa hasil uji normalitas pada data pretest dan posttest pada tabel di atas diperoleh nilai sig pretest 0,27 dan nilai sig posttest 0,15. Hal ini menunjukkan bahwa data terdistribusi secara teratur ketika nilai sig lebih besar dari 0,05.

**Tabel 3.** Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T-Test

Uji hipotesis	Sig
PRE TEST - POST TEST	0,000

Tabel diatas menjelaskan bahwa pengujian hipotesis pretest-posttest dengan menggunakan paired sample T-test menghasilkan hasil sig sebesar 0,000 yang lebih kecil dari nilai sig sebesar 0,005 yang menunjukkan bahwa hipotesis H1 diterima dimana metode permainan bahasa penyelesaian cerita memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca siswa.

### 3.2. Pembahasan

Menurut temuan penelitian yang dilakukan terhadap 20 anak SDN Lawela 1, sebelum metode permainan bahasa digunakan untuk menyelesaikan dongeng, 10% siswa mendapat skor 40, 20% mendapat skor 60, 55% mendapat skor 50, dan 15% mendapat skor 70. Setelah menggunakan pendekatan permainan bahasa untuk menyelesaikan dongeng, 5% siswa mendapat skor 60, 30% mendapat skor 70, 60% mendapat skor 80, dan 5% mendapatkan skor 90. Berdasarkan uji statistik uji T sampel berpasangan dengan taraf signifikansi ( $= 0,05$ ) terhadap nilai siswa sebelum diberikan metode permainan bahasa untuk menyelesaikan cerita diperoleh nilai rata-rata 54,00 dan setelah diberikan metode permainan bahasa untuk menyelesaikan cerita. cerita diperoleh nilai rata-rata 76,50 dengan memperoleh hasil yang signifikan yaitu ( $= 0,000$ ) yang berarti nilai 0,05, menunjukkan bahwa metode permainan bahasa melengkapi cerita memiliki pengaruh.

Uji normalitas dilakukan sebelum mengevaluasi hipotesis. Hasil analisis uji normalitas pada hasil belajar siswa kelas III SD menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dengan nilai signifikan 0,15 yang diperoleh pada posttest siswa kelas III, menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih besar dari yang telah ditentukan. tingkat signifikan 0,05. Nilai posttest siswa kelas III SD diperoleh nilai signifikansi 0,000-0,005 berdasarkan temuan analisis pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa hipotesis ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis ( $H_1$ ) diterima. Berdasarkan rumusan hipotesis dalam penelitian ini, ditentukan bahwa pendekatan permainan bahasa melengkapi dongeng dan berpengaruh besar terhadap kemampuan membaca siswa dengan menerima  $H_1$  atas penggunaan hipotesis.

### 4. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa metode permainan bahasa melengkapi cerita berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas III SD Negeri 1 Lawela dimana berdasarkan uji statistik uji T sampel berpasangan dengan taraf signifikansi ( $= 0,05$ ) terhadap nilai siswa sebelum diberikan metode permainan bahasa untuk menyelesaikan cerita diperoleh nilai rata-rata 54,00 dan setelah diberikan metode permainan bahasa untuk menyelesaikan cerita. cerita diperoleh nilai rata-rata 76,50 dengan memperoleh hasil yang signifikan yaitu ( $= 0,000$ ) yang berarti nilai 0,05, menunjukkan bahwa metode permainan bahasa melengkapi cerita memiliki pengaruh.

### Daftar Pustaka

- Abbas, Saleh. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Agusalim, (2021). *Konsep dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Rendah* Yogyakarta, bintang pustaka madani
- Arsyad, Ashar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada Karya Aksara.
- Aulia. 2011. *Mengajarkan balita anda membaca*. Yogyakarta: Intan Media
- Badudu.J. S. (2016). *Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah*. Yogyakarta: Kanasius



- Djauhar, M. Siddiq. dkk. (2008). *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta:
- Fatmawati, Lia. (2013). *Keefektifan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interporsonal dan Prestasi Belajar Siswa Kelas III di SDN Senden Mungkid Magelang (Skripsi)* Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Firna, Eliza. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Open-Ended Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*. Undergraduate Thesis. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Itina Prabawati. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Kartu Huruf*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Kuntarto, N.M. (2013). *Cerdas Dalam Berbahasa Teliti Dalam Berpikir*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Rahim, Farida. (2005). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rahayu Sri, (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Siswa Kelas I di SDN 1 Bulurejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu (Lampung: IKIP Lampung*
- Rahim, Farida. (2007). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Padang: Bumi Aksara.
- Rokhimah, R. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Operasi Hitung Pecahan pada Peserta Didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) di Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(4), 251-259.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. (2004). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Singarimbun, Masri dan Effendi, Sofian. (1989) *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Sukardi. (2015). *Metodologi Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: BumiAskara
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta
- Djuanda, Dadan. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan*
- Qodratillah, Meity Taqdir. Dkk. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa Depdiknas. Jakarta
- Sadono, Fitria Sri. 2015. *Penerapan Model Concept Sentence dengan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV A SDN Tawangamas 01 Semarang (Skripsi)*. Semarang: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 61-71.

Wahid, La Ode Abdul. 2022. *Kata Baku Dalam Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.