

ABSTRAK

Erni Rofikoh : Meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui teknik permainan bahasa Indonesia melengkapi cerita siswa kelas II sekolah dasar (penelitian quasi eksperimen pembelajaran dan sastra Indonesia pada siswa kelas II SDN 062 Ciujung Kota Bandung)

Pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 062 Ciujung kota Bandung khususnya berbicara, rendahnya kemampuan membaca siswa kelas II disebabkan oleh perasaan takut berpendapat, malu, ragu-ragu, penggunaan bahasa yang belum tepat dan lafalan kalimat yang masih kurang benar. Hal ini dibuktikan dengan kondisi awal nilai kemampuan berbicara siswa masih dibawah nilai KKM, dari 33 peserta didik yang mencapai nilai KKM yaitu 70 berjumlah 4 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas II SDN 062 ciujung kota Bandung. Masalah dalam penelitian ini apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari kemampuan membaca peserta didik kelas II SDN 062 Ciujung kota Bandung dari sebelum dan sesudah mereka mengikuti pembelajaran dengan teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN 062 Ciujung kota Bandung semester I tahun ajaran 2018/2019. Sampel terdiri dari 2 kelas yaitu kelas II A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 33 peserta didik dan kelas II B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 31 peserta didik. Sampel diambil dengan menggunakan sampel random sampling teknik acak kelas dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata didalam populasi itu. Hasil penelitian nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 75,2 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 68,2. Hasil analisa data untuk uji $-t$ yang telah diuraikan bahwa hasilnya 17,268 dengan t_{tabel} adalah 1,6860. Terbukti $t_{hit} > t_{tabel}$ atau dapat dituliskan $17,268 > 1,6860$. Demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan teknik permainan bahasa dengan kemampuan membaca peserta didik kelas II SDN Ciujung kota Bandung.

Kata Kunci : Teknik permainan bahasa dan Kemampuan membaca

ABSTRACT

Erni Rofikoh: Improving the ability to read the beginning through Indonesian language game techniques to complete the story of grade II elementary school students (quasi research experiments and Indonesian literature on class II students of SDN 062 Ciujung Kota Bandung)

Learning Indonesian in SDN 062 Ciujung Bandung in particular speaking, the low reading ability of class II students is caused by feelings of fear of opinion, shame, hesitation, use of inadequate language and pronunciation of sentences that are still incorrect. This is evidenced by the initial conditions the value of students' speaking ability is still below the KKM value, out of 33 students who achieved the KKM value of 70 totaling 4 people. This study aims to determine whether there is an influence of the application of language play techniques to complete the story of the reading ability of class II students of SDN 062 ciujung Bandung. The problem in this study is whether there is a significant influence on the reading ability of grade II students of SDN 062 Ciujung Bandung from before and after they followed the learning by using language game techniques to complete the story. This type of research is a quasi-experimental. The population in this study were students of grade II SDN 062 Ciujung Bandung in the first semester of the 2018/2019 school year. The sample consisted of 2 classes, namely class II A as an experimental class totaling 33 students and class II B as a control class totaling 31 students. Samples were taken using a random sampling technique class random technique from the population carried out randomly without regard to strata in that population. The results of the study the average value of the experimental class was 75.2 and the average value of the control class was 68.2. The results of data analysis for the t-test that has been described that the results are 17.268 with ttable is 1.6860. Proven $t_{hit} > t_{table}$ or can be written $17.268 > 1.6860$. Thus it can be concluded that there is a significant influence between the use of language game techniques and the reading ability of class II students of SDN Ciujung Bandung.

Keywords: Language game techniques and reading ability