

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode penelitian subjek tunggal. Alasan mengapa dipilihnya metode penelitian subjek tunggal karena jumlah subjek dalam penelitian ini terbatas, hanya berjumlah 4 siswa yang memiliki latar belakang kasus yang sama (homogen) yaitu kesulitan belajar membaca di kelas 2 SDN Kebon Gedang II, V dan IX Kota Bandung. Metode ini diketahui sebagai alat ukur dari perlakuan yang diberikan terhadap perubahan perilaku dari subjek yang perlu diobservasi secara detail dan cermat. Pola-pola subjek tunggal adalah adaptasi dari pola dasar rangkaian waktu (time series designs) (Fraenkel & Wellen, 2006:306).

Hasil akhir yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah ada atau tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Perilaku manusia selalu didahului oleh suatu sebab atau *antecedent*. Kemudian suatu perilaku akan memberikan suatu akibat atau *consequence*. Dari sinilah muncul suatu akibat dari sebab-sebab terciptanya suatu perilaku. Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan di lingkungan pendidikan, maka dapat dikatakan bahwa tugas seorang guru adalah memodifikasi perilaku (*behavior modification*) siswa didiknya, seorang guru harus dapat membentuk, membangun, atau mempertahankan perilaku positif dan mencegah atau meniadakan perilaku negatif peserta didik (Sunanto, 2006:1). Hasil penelitian ini akan disajikan dan dianalisis secara individual.

#### **B. Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Desain A-B-A yaitu desain yang menunjukkan adanya kontrol terhadap variabel bebas

**Verina Finsa, 2013**

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang lebih kuat dibandingkan dengan desain lainnya (Tisnasari, 2010:83). Oleh karena itu, validitas internal lebih meningkat sehingga hasil penelitian yang menunjukkan hubungan fungsional antara variabel terikat dan bebas lebih meyakinkan. Desain A-B-A ini dipakai untuk membuktikan keefektifan intervensi (Fraenkel & Wellen, 2008:309).

Sunanto (2006: 44) menjelaskan alur penelitian subek tunggal dengan desain A-B-A dimulai dari perilaku sasaran (*target behavior*) diukur secara kontinu pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B), pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat.

**Baseline (A)-----Intervensi/Treatment (B)-----Baseline (A)**

**Gambar 3.1 Desain A-B-A Subjek Tunggal**

Sunanto (2006:45) menjelaskan bahwa untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik pada saat melakukan penelitian dengan desain A-B-A, peneliti perlu memperhatikan hal-hal berikut ini:

1. mendefinisikan perilaku sasaran (*target behavior*) dalam perilaku yang dapat diamati dan diukur secara akurat;
2. mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A1) secara kontinu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil;
3. memberikan intervensi setelah kecenderungan data pada kondisi *baseline* stabil;

**Verina Finsa, 2013**

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil;
5. Setelah kecenderungan arah dan level data pada kondisi intervensi (B) stabil mengulang kondisi *baseline* (A2).

### C. Target Behavior

Target behavior merupakan tingkah laku yang diharapkan berkembang dalam suatu penelitian. Target behavior dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 2 SDN Kebon Gedang II, V, dan IX. Untuk dapat menghitung keberhasilan target behavior dilakukan secara kuantitatif. Parameter target behavior ini adalah mengukur dan menganalisa indikator kemampuan membaca permulaan, yaitu mengenal dan melafalkan bentuk huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana.

### D. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas 2 SDN Kebon Gedang II, V, dan IX Kota Bandung. Subjek penelitiannya adalah siswa-siswi yang dikategorikan belum lancar membaca. Dari hasil wawancara dengan guru dan observasi di sekolah, ada 4 (empat) siswa-siswi akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Penentuan keempat subjek penelitian ini dikarenakan memiliki masalah yang sama yaitu belum lancar membaca. Kemampuan membaca yang bersifat mekanis dari keempat subjek penelitian ini hanya sebatas pada kemampuan mengenal huruf-huruf abjad, sedangkan membaca suku kata, kata, dan kalimat dikategorikan belum bisa. Berikut ini data identitas dari keempat subjek penelitian ini.

**Tabel 3.1**  
**Data Subjek Penelitian**

| Subjek | Nama | Jenis Kelamin | TTL           | Usia | Asal Sekolah   | Identifikasi Perilaku yang Ingin Diubah |
|--------|------|---------------|---------------|------|----------------|---|
| 1.     | Maya | P             | 04 April 2005 | 8    | Kebon Gedang V | - Sudah bisa mengenal huruf<br>- Belum  |

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|    |        |   |               |   |                 |   |
|----|--------|---|---------------|---|-----------------|---|
|    |        |   |               |   |                 | mampu membaca suku kata dan kata  |
| 2. | Dela   | P | 5 Okt 2005    | 8 | Kebon Gedang IX | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sudah bisa mengenal huruf</li> <li>- Belum mampu membaca suku kata dan kata</li> </ul> |
| 3. | Bilal  | L | 19 Juni 2004  | 9 | Kebon Gedang II | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sudah bisa mengenal huruf</li> <li>- Belum mampu membaca suku kata dan kata</li> </ul> |
| 4. | Rangga | L | 10 Maret 2004 | 9 | Kebon Gedang II | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sudah bisa mengenal huruf</li> <li>- Belum mampu membaca suku kata dan kata</li> </ul> |

### E. Prosedur Penelitian

Pada tahap kualitatif yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data secara kualitatif yang meliputi wawancara dan observasi. Selanjutnya pada tahap kuantitatif dilakukan dengan menggunakan metode subjek tunggal dengan penerapan model Induktif kata bergambar melalui permainan edukatif.

Tahap pelaksanaan prosedur desain A-B-A dalam penelitian ini, yaitu dengan cara menentukan dan menetapkan perilaku yang mau diubah sebagai *target behavior*, yaitu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Pada tahap

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*baseline* (A1) awal yang dilakukan, yaitu menetapkan dan melaksanakan tes kemampuan membaca siswa sebanyak tiga sesi. Selanjutnya, pada tahap intervensi (B) dilakukan pelaksanaan model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif selama empat sesi pertemuan, masing-masing sesi 45 menit. Lalu tahap *baseline* (A2) akhir, dilakukan pengukuran kembali kemampuan membaca siswa setelah mendapat intervensi dengan melakukan tes membaca selama tiga sesi. Lebih rinci prosedur penelitian subjek tunggal digambarkan sebagai berikut.

1. Menentukan dan menetapkan perilaku yang ingin diubah sebagai target behavior, yaitu peningkatan kemampuan membaca siswa.
2. Pada tahap *baseline* (A1) awal ini merupakan gambaran awal kemampuan membaca siswa sebelum diberi perlakuan yang diperoleh sebanyak tiga sesi. Setiap sesinya terjadi dalam satu hari selama 30 menit. *Baseline* ini bertujuan untuk memperoleh data *baseline*. Adapun pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan memberikan tes membaca berupa tes pengenalan dan pelafalan bentuk huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Selanjutnya hasil penilaian kemampuan membaca dicatat dalam tabel data penilaian.
3. Pada tahap intervensi (B), siswa melaksanakan pelatihan membaca dengan menggunakan model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif selama 4 kali pertemuan, masing-masing sesi dilakukan selama 45 menit. Berikut ini adalah rancangan pembelajaran pada tahap pemberian intervensi/*treatment* (B) yang dilakukan selama 4x pertemuan.
  - a. Pembelajaran pada Tahap Intervensi (B) Pertemuan 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MEMBACA  
PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL INDUKTIF KATA  
BERGAMBAR MELALUI PERMAINAN EDUKATIF**

|                  |                                      |
|------------------|--------------------------------------|
| Sekolah          | : Kebon Gedang II, V, dan IX Bandung |
| Bidang Studi     | : Bahasa Indonesia                   |
| Sub-Bidang Studi | : Membaca Permulaan                  |
| Kelas            | : II                                 |

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Waktu : 1x pertemuan  
 Pertemuan ke- : 1  
 Alokasi Waktu : 45 menit

- A. Standar Kompetensi : Mengenal dan membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- B. Kompetensi Dasar : Membaca nyaring huruf, suku kata, kata, dan kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- C. Indikator :
1. Siswa mampu mengidentifikasi nama-nama dari sebuah gambar dalam permainan lintasan alfabet.
  2. Siswa mampu mengenal bagaimana kalimat dari sebuah gambar ditulis kemudian diuraikan menjadi kata, suku kata lalu menjadi bentuk huruf dan merangkainya kembali ke bentuk semula mulai dari huruf, suku kata, kata, kalimat dan melafalkannya dengan intonasi yang benar.
- D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu mengenal dan melafalkan huruf, suku kata, kata, dan kalimat melalui konsep pembelajaran yang menarik yaitu bermain sambil belajar.
- E. Materi Pembelajaran : Kartu bergambar huruf-huruf alfabet A – Z
- F. Model, Metode, dan Media Pembelajaran
1. Model induktif kata bergambar
  2. Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik)
  3. Media permainan edukatif yaitu lintasan alfabetis
- G. Urutan Kegiatan
1. Kegiatan Awal
    - a. Guru mempersiapkan tempat belajar untuk les membaca sekondusif mungkin dengan dilengkapi alat-alat belajar seperti meja duduk dan alat tulis untuk siswa. Dinding-dinding kelas dikreasikan dengan poster-poster alfabet bergambar dan poster-poster belajar membaca sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Suasana kelas dibuat nyaman mungkin dan menyenangkan agar siswa merasa betah belajar baca. Selain itu guru juga mempersiapkan alat-alat perencanaan pembelajaran model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif, yaitu berupa kartu huruf bergambar A – Z , papan tulis, spidol, dan LKS membaca sebagai latihan untuk siswa.
    - b. Berdoa meminta agar proses belajar mengajar lancar dan sesuai dengan yang diharapkan.
    - c. Menumbuhkan motivasi kepada siswa mengenai keuntungannya belajar membaca untuk masa depan siswa. Guru harus dapat menjadi pembimbing dan pembina jalannya pembelajaran membaca permulaan, agar siswa merasa termotivasi dan bersemangat untuk dapat membaca.

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi membaca yang akan dipelajari dan alur permainan yang akan dimainkan. Guru harus dapat meyakinkan siswa bahwa belajar membaca melalui media permainan menyenangkan dengan konsep yang ditawarkan yaitu bermain sambil belajar.
- b. Pada gulungan kertas atau bisa juga pada 26 lembar kertas alfabet bergambar yang direkatkan satu sama lain. Perintahkan kepada siswa untuk menuliskan alfabet secara berurutan sesuai dengan gambar yang tertera dengan menggunakan spidol warna-warni. Letakkan hasil yang sudah jadi di lantai dan mainkan permainan berikut.
  - 1) Lompatilah ke belakang atau menyamping dari satu huruf ke huruf yang lainnya secara teratur.
  - 2) Nyanyikan alfabet dengan menggunakan lirik dari lagu “Balonku” atau “Bintang Kecil” saat mereka melompati lintasan alfabet tersebut.
  - 3) Guru memberikan satu contoh huruf, lalu suruhlah siswa untuk melompati huruf yang dimaksud. Misalnya guru memberikan contoh sebuah huruf ‘a’, lalu siswa melompati huruf yang dimaksud tersebut. Setelah itu guru menanyakan gambar apa yang tertera di huruf yang mereka lompat. Misalnya guru meminta siswa melompat ke huruf ‘b’, dan di lintasan huruf ‘b’ itu bergambar “bebek”. Guru lalu menuliskan kata “bebek” di papan tulis dan menunjukkan kepada siswa bagaimana caranya mengucapkan kata tersebut “be – bek”, lalu menguraikannya ke dalam satuan huruf-huruf menjadi “b – e – b – e – k”. Mintalah siswa untuk mengikuti pengucapan guru secara berulang-ulang sampai siswa paham dan mengerti. Dengan begitu siswa akan mengerti binatang “bebek” dan cara melafalkannya dengan intonasi yang tepat.
  - 4) Permainan lain yang dapat dilakukan adalah dengan menutup mata siswa. Suruhlah siswa berjalan ke huruf yang guru instruksikan. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah mereka dapat mengingat jarak huruf yang dimaksud.
  - 5) Menebak berapa langkah yang dibutuhkan dari satu huruf ke huruf lain. Contohnya, berapa langkah yang dibutuhkan dari huruf ‘a’ ke huruf ‘f’? setelah mereka menebak, instruksikan padanya untuk menghitung berapa langkah yang dibutuhkan.
  - 6) Lompatlah pada huruf-huruf yang merupakan nama siswa, atau benda lain di sekitar mereka.
  - 7) Ajari mereka membaca kata-kata yang mereka lompat seperti contoh di atas.

## 3. Kegiatan Akhir

- a. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran.

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Penilaian latihan membaca (LKS)
- c. Guru mengajak siswa untuk meberikan kesan-kesan selama proses pembelajaran.
- d. Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari esok hari.
- e. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa.

#### H. Penilaian

##### 1. Tes Lisan

- a. Pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat serta pengucapannya

| Huruf                                    | Suku Kata                        | Kata  |  | Kalimat Sederhana   |
|--|----------------------------------|---|--|---------------------|
| b, e, l,<br>i, s, u,<br>m, a, d,<br>j, h | be-li<br>su-su<br>ma-du<br>ja-he | ini<br>ibu<br>beras<br>beli<br>udara<br>peta<br>pepaya<br>ember<br>esa<br>ebi | rumah<br>rusa<br>rapat<br>gaya<br>guna<br>gula<br>kepala<br>kakap<br>apel<br>oma | beli susu madu jahe |

2. Sasaran Penilaian: hasil kemampuan membaca mekanis siswa
3. Aspek Penilaian

#### PENILAIAN LATIHAN MEMBACA PADA TAHAP INTERVENSI (B)

| Pertemuan | Bagian | Jenis Soal                         | Jumlah Soal | Petunjuk   | Skor Total | Nilai |
|-----------|--------|------------------------------------|-------------|--|------------|-------|
| 4         | 1      | Pengenalan huruf dan pengucapannya | 11          | Jika siswa mampu mengenal huruf dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 1. | 11         |       |

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



|  |   |  |    |  |    |  |
|--|---|--|----|--|----|--|
|  | 2 | Pengenalan suku kata dan pengucapannya         | 7  | Jika siswa mampu mengenal suku kata dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 1. | 7  |  |
|  | 3 | Pengenalan kata dan pengucapannya              | 20 | Jika siswa mampu mengenal kata dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 2.      | 40 |  |
|  | 4 | Pengenalan kalimat sederhana dan pengucapannya | 1  | Jika siswa mampu mengenal kalimat dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 4.   | 4  |  |

b. Pembelajaran pada Tahap Intervensi (B) Pertemuan 2

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MEMBACA  
PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL INDUKTIF KATA  
BERGAMBAR MELALUI PERMAINAN EDUKATIF**

Sekolah : Kebon Gedang II, V, dan IX Bandung  
Bidang Studi : Bahasa Indonesia  
Sub-Bidang Studi : Membaca Permulaan  
Kelas : II  
Waktu : 1 x pertemuan  
Pertemuan ke- : 2  
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

- A. Standar Kompetensi : Mengenal dan membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- B. Kompetensi Dasar : Membaca nyaring huruf, suku kata, kata, dan kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- C. Indikator :
1. Siswa mampu mengidentifikasi kalimat dari sebuah gambar dalam permainan bingo.
  2. Siswa mampu mengenal bagaimana kalimat itu diidentifikasi dan diucapkan kemudian diuraikan menjadi kata, suku kata, dan huruf dari gambar tersebut ditulis dan dilafalkan dengan intonasi yang benar, setelah itu dirangkainan kembali ke bentuk semula mulai dari huruf, suku kata, kata, dan kalimat secara tepat.
- D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu mengenal dan melafalkan huruf, suku kata, kata, dan kalimat melalui konsep pembelajaran yang menarik yaitu bermain sambil belajar.
- E. Materi Pembelajaran :
1. Kartu bergambar.
  2. Kartu kalimat yang di dalamnya sesuai dengan potongan kartu bergambar.
- Berikut ini kartu kalimat bergambar yang diajarkan.
- ini obor
  - itu yoyo
  - ini lampu
  - ini kamera
  - ini mangga
- F. Model, Metode, dan Media Pembelajaran
1. Model induktif kata bergambar
  2. Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik)
  3. Media permainan edukatif yaitu permainan bingo
  4. Kartu suku kata bergambar
- G. Urutan Kegiatan
1. Kegiatan Awal

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Guru mempersiapkan tempat belajar untuk les membaca sekondusif mungkin dengan dilengkapi alat-alat belajar seperti meja duduk dan alat tulis untuk siswa. Dinding-dinding kelas dikreasikan dengan poster-poster alfabet bergambar dan poster-poster belajar membaca sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Suasana kelas dibuat nyaman mungkin dan menyenangkan agar siswa merasa betah belajar baca. Selain itu guru juga mempersiapkan alat-alat perencanaan pembelajaran model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif, yaitu berupa kartu kalimat bergambar, papan tulis, spidol, dan LKS membaca sebagai latihan untuk siswa.
- b. Berdoa meminta agar proses belajar mengajar lancar dan sesuai dengan yang diharapkan.
- c. Menumbuhkan motivasi kepada siswa mengenai keuntungannya belajar membaca untuk masa depan siswa. Guru harus dapat menjadi pembimbing dan pembina jalannya pembelajaran membaca permulaan, agar siswa merasa termotivasi dan bersemangat untuk dapat membaca.

## 2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan materi membaca yang akan dipelajari dan alur permainan yang akan dimainkan. Guru harus dapat meyakinkan siswa bahwa belajar membaca melalui media permainan sangat menyenangkan dengan konsep yang ditawarkan yaitu bermain sambil belajar.
- b. Mula-mula, guru mempersiapkan kertas karton untuk dijadikan papan bingo dan digambar kotak-kotak berjumlah 6 atau lebih sesuai dengan jumlah siswa yang akan memainkan permainan ini. Tuliskan potongan kalimat, pada tiap kotak papan bingo. Setelah itu buatlah kartu bingo dari kertas serupa. Buatlah potongan gambar sesuai dengan potongan kalimat yang melukiskan gambar tersebut di papan bingo. Guntinglah kartu bingo agar sesuai dengan kotak-kotak yang ada di papan bingo.
- c. Seluruh kartu harus memiliki potongan-potongan kartu bergambar tersebut. Beri masing-masing pemain satu buah kartu bergambar yang di dalamnya terdapat potongan kalimat yang melukiskan gambar tersebut dan sebuah kancing sebagai penanda. Jika kancing tidak ada bisa diganti dengan batu kerikil, uang koin, dan lainnya.
- d. Ketika guru menyebutkan gambar apa yang terdapat dalam kartu tersebut, mintalah para pemain untuk mencari potongan kalimat yang melukiskan dari gambar itu yang disebutkan oleh guru tadi di dalam papan bingo dengan kancing atau penanda lainnya.
- e. Ketika seluruh potongan kalimat sudah tertutupi kancing, dekati siswa-siswa satu persatu untuk mengecek apakah masih terdapat siswa yang masih memegang kancing dan belum menandai kartu bingo yang masih kosong. Jika ada siswa yang tidak bisa menjawabnya, bantulah

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa tersebut agar menjadi lebih paham.

4. Kegiatan Akhir

- a. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran.
- b. Penilaian latihan membaca (LKS)
- c. Guru mengajak siswa untuk meberikan kesan-kesan selama proses pembelajaran.
- d. Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari esok hari.
- e. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa.

H. Penilaian

1. Tes Lisan

- a. Pengenalan huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana dan pengucapannya

| Huruf                                      | Suku Kata                                | Kata   |  | Kalimat Sederhana       |
|--|--|--|--|-------------------------|
| a, d, e,<br>b, l, i, ,<br>t, g, u,<br>k, r | a-de<br>be-li<br>ti-ga<br>bu-ku<br>ba-ru | misi<br>mega<br>ada<br>adat<br>sedu<br>soto<br>sepeda<br>kayu<br>karet<br>yoyo | yayasan<br>tiru<br>tuju<br>dahi<br>dalam<br>ikan<br>iba<br>pagi<br>perut<br>roma | ade beli tiga buku baru |

2. Sasaran Penilaian: hasil kemampuan membaca mekanis siswa

3. Aspek Penilaian

**PENILAIAN LATIHAN MEMBACA PADA TAHAP INTERVENSI (B)**

| Perte-muan | Bagian | Jenis Soal                         | Jumlah Soal | Petunjuk   | Skor Total | Nilai |
|------------|--------|------------------------------------|-------------|--|------------|-------|
| 5          | 1      | Pengenalan huruf dan pengucapannya | 11          | Jika siswa mampu mengenal huruf dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 1. | 11         |       |

|  |   |  |    |  |    |  |
|--|---|--|----|--|----|--|
|  | 2 | Pengenalan suku kata dan pengucapannya         | 10 | Jika siswa mampu mengenal suku kata dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 1. | 10 |  |
|  | 3 | Pengenalan kata dan pengucapannya              | 20 | Jika siswa mampu mengenal kata dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 2.      | 40 |  |
|  | 4 | Pengenalan kalimat sederhana dan pengucapannya | 1  | Jika siswa mampu mengenal kalimat dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 5.   | 5  |  |

c. Pembelajaran pada Tahap Intervensi (B) Pertemuan 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MEMBACA  
PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL INDUKTIF KATA  
BERGAMBAR MELALUI PERMAINAN EDUKATIF**

Sekolah : Kebon Gedang II, V, dan IX Bandung  
 Bidang Studi : Bahasa Indonesia  
 Sub-Bidang Studi : Membaca Permulaan  
 Kelas : II  
 Waktu : 1 x pertemuan  
 Pertemuan ke- : 3  
 Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

A. Standar Kompetensi : Mengenal dan membaca huruf, suku kata, kata, kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat.

B. Kompetensi Dasar : Membaca nyaring huruf, suku kata, kata, dan kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat.

C. Indikator :

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Siswa mampu mengidentifikasi huruf, suku kata, kata, dan kalimat dari dalam permainan lingkaran kata.
2. Siswa mampu mengenal bagaimana kata-kata tersebut ditulis sebagai sebuah kalimat dan dilafalkan dengan intonasi yang benar kemudian menguraikannya ke dalam bentuk kata, suku kata, huruf, serta merangkainya kembali ke dalam bentuk semula.

D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu mengenal dan melafalkan huruf, suku kata, kata, dan kalimat melalui konsep pembelajaran yang menarik yaitu bermain sambil belajar.

E. Materi Pembelajaran :  
Berikut ini materi yang diajarkan.

- Topi saya baru
- Ada ibu guru
- Itu kaki saya
- Ini udang windu

F. Model, Metode, dan Media Pembelajaran

1. Model induktif kata bergambar
2. Metode SAS (Struktur Analitik Sintetik)
3. Media permainan edukatif yaitu permainan lingkaran kata
4. Kartu kata

G. Urutan Kegiatan

1. Kegiatan Awal
  - a. Guru mempersiapkan tempat belajar untuk les membaca sekondusif mungkin dengan dilengkapi alat-alat belajar seperti meja duduk dan alat tulis untuk siswa. Dinding-dinding kelas dikreasikan dengan poster-poster alfabet bergambar dan poster-poster belajar membaca sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Suasana kelas dibuat nyaman mungkin dan menyenangkan agar siswa merasa betah belajar baca. Selain itu guru juga mempersiapkan alat-alat perencanaan pembelajaran model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif, yaitu berupa kartu suku kata bergambar, papan tulis, spidol, dan LKS membaca sebagai latihan untuk siswa.
  - b. Berdoa meminta agar proses belajar mengajar lancar dan sesuai dengan yang diharapkan.
  - c. Menumbuhkan motivasi kepada siswa mengenai keuntungannya belajar membaca untuk masa depan siswa. Guru harus dapat menjadi pembimbing dan pembina jalannya pembelajaran membaca permulaan, agar siswa merasa termotivasi dan bersemangat untuk dapat membaca.
2. Kegiatan Inti
  - a. Guru menjelaskan materi membaca yang akan dipelajari dan alur permainan yang akan dimainkan. Guru harus dapat meyakinkan siswa bahwa belajar membaca melalui media permainan menyenangkan

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan konsep yang ditawarkan yaitu bermain sambil belajar.

- b. Mula-mula, guru mempersiapkan kertas karton untuk dijadikan papan lingkaran kata berjumlah 9 atau lebih sesuai dengan jumlah siswa yang akan memainkan permainan ini. Tuliskan potongan kartu lingkaran dengan kata-kata pembentuk kalimat.
  - c. Seluruh kartu lingkaran kata harus memiliki potongan-potongan kata tersebut yang dapat dirangkai menjadi sebuah kalimat sederhana.
  - d. Ketika guru menyebutkan setiap kata, mintalah para pemain untuk melompat ke lingkaran kata yang sesuai dengan yang diperintahkan. Begitulah seterusnya sampai kata-kata yang sudah dilompati itu membentuk sebuah kalimat sederhana yang bermakna.
  - e. Ketika seluruh kata yang sudah dilompati membentuk sebuah kalimat sederhana yang bermakna, lalu guru menuliskannya di papan tulis dan memberikan contoh bagaimana kalimat itu diucapkan, kemudian diuraikan menjadi bentuk kata, suku kata, huruf, lalu merangkainya kembali ke bentuk semula seperti prosedur dalam metode SAS.
3. Kegiatan Akhir
- a. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran.
  - b. Penilaian latihan membaca (LKS)
  - c. Guru mengajak siswa untuk memberikan kesan-kesan selama proses pembelajaran.
  - d. Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari esok hari.
  - e. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa.

#### H. Penilaian

1. Tes Lisan
  - a. Pengenalan suku kata terbuka dan tertutup dan pengucapannya

| Huruf                              | Suku Kata                           | Kata   |  | Kalimat Sederhana      |
|------------------------------------|-------------------------------------|--|--|------------------------|
| a, d, n,<br>s, w, r,<br>k, u, i, g | a-da<br>na-nas<br>war-na<br>ku-ning | ada<br>ayam<br>itu<br>iba<br>topi<br>tawa<br>udang<br>usang<br>nasi<br>nanas | ayah<br>abi<br>sana<br>sini<br>wali<br>warna<br>rasa<br>rica<br>kaki<br>kuning | ada nanas warna kuning |

2. Sasaran Penilaian: hasil kemampuan membaca mekanis siswa
3. Aspek Penilaian

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

| <b>PENILAIAN LATIHAN MEMBACA PADA TAHAP INTERVENSI (B)</b> |               |  |                    |  |                   |              |
|--|---------------|--|--------------------|--|-------------------|--------------|
| <b>Pertemuan</b>   | <b>Bagian</b> | <b>Jenis Soal</b>                              | <b>Jumlah Soal</b> | <b>Petunjuk</b>  | <b>Skor Total</b> | <b>Nilai</b> |
| 6  | 1             | Pengenalan huruf dan pengucapannya             | 10                 | Jika siswa mampu mengenal huruf dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 1.     | 10                |              |
|  | 2             | Pengenalan suku kata dan pengucapannya         | 8                  | Jika siswa mampu mengenal suku kata dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 1. | 8                 |              |
|  | 3             | Pengenalan kata dan pengucapannya              | 20                 | Jika siswa mampu mengenal kata dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 2.      | 40                |              |
|  | 4             | Pengenalan kalimat sederhana dan pengucapannya | 1                  | Jika siswa mampu mengenal kalimat dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 4.   | 4                 |              |

d. Pembelajaran pada Tahap Intervensi (B) Pertemuan 4

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MEMBACA  
PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL INDUKTIF KATA  
BERGAMBAR MELALUI PERMAINAN EDUKATIF**

Sekolah : Kebon Gedang II, V, dan IX Bandung  
 Bidang Studi : Bahasa Indonesia  
 Sub-Bidang Studi : Membaca Permulaan  
 Kelas : II  
 Waktu : 1 x pertemuan  
 Pertemuan ke- : 4  
 Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

- A. Standar Kompetensi : Mengenal dan membaca kata dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- B. Kompetensi Dasar : Membaca nyaring kata dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- C. Indikator :
1. Siswa mampu mengidentifikasi kata dari sebuah gambar dalam permainan bingo.
  2. Siswa mampu mengenal bagaimana kata dari gambar tersebut ditulis dan dilafalkan dengan intonasi yang benar tanpa dieja.
- D. Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu mengenal dan melafalkan kata tanpa dieja melalui konsep pembelajaran yang menarik yaitu bermain sambil belajar.
- E. Materi Pembelajaran :
1. Kartu bergambar
  2. Kartu kata yang sesuai dengan gambar
- Berikut ini materi kata yang akan diajarkan
- ini mata
  - ini hidung
  - ini rambut
  - ini dagu
- F. Model dan Media Pembelajaran
1. Model induktif kata bergambar
  2. Media permainan edukatif yaitu permainan bingo
  3. Kartu kata dan kartu gambar
- G. Urutan Kegiatan
1. Kegiatan Awal
    - a. Guru mempersiapkan tempat belajar untuk les membaca sekondusif mungkin dengan dilengkapi alat-alat belajar seperti meja duduk dan alat tulis untuk siswa. Dinding-dinding kelas dikreasikan dengan poster-poster alfabet bergambar dan poster-poster belajar membaca sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Suasana kelas dibuat

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

senyaman mungkin dan menyenangkan agar siswa merasa betah belajar baca. Selain itu guru juga mempersiapkan alat-alat perencanaan pembelajaran model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif, yaitu berupa kartu kata bergambar, papan tulis, spidol, dan LKS membaca sebagai latihan untuk siswa.

- b. Berdoa meminta agar proses belajar mengajar lancar dan sesuai dengan yang diharapkan.
  - c. Menumbuhkan motivasi kepada siswa mengenai keuntungannya belajar membaca untuk masa depan siswa. Guru harus dapat menjadi pembimbing dan pembina jalannya pembelajaran membaca permulaan, agar siswa merasa termotivasi dan bersemangat untuk dapat membaca.
2. Kegiatan Inti
- a. Guru menjelaskan materi membaca yang akan dipelajari dan alur permainan yang akan dimainkan. Guru harus dapat meyakinkan siswa bahwa belajar membaca melalui media permainan menyenangkan dengan konsep yang ditawarkan yaitu bermain sambil belajar.
  - b. Mula-mula, guru mempersiapkan kertas karton untuk dijadikan papan bingo dan digambar kotak-kotak berjumlah 10 atau lebih sesuai dengan jumlah siswa yang akan memainkan permainan ini. Tuliskan potongan kata, pada tiap kotak papan bingo. Setelah itu buatlah kartu bingo dari kertas serupa. Buatlah potongan kartu gambar sesuai dengan kata yang ada di papan bingo. Guntinglah kartu bingo agar sesuai dengan kotak-kotak yang ada di papan bingo.
  - c. Seluruh kartu harus memiliki potongan-potongan kata tersebut. Beri masing-masing pemain sebuah kartu bergambar dan sebuah kancing sebagai penanda. Jika kancing tidak ada bisa diganti dengan batu kerikil, uang koin, dan lainnya.
  - d. Ketika guru menyebutkan setiap gambar dari kartu bergambar, mintalah para pemain untuk mencari potongan kata yang ada di dalam papan bingo dengan kancing atau penanda lainnya.
  - e. Ketika seluruh kata sudah tertutupi kancing, dekati siswa-siswa satu persatu untuk mengecek apakah masih terdapat siswa yang masih memegang kancing dan belum menandai kartu bingo yang masih kosong. Jika ada siswa yang tidak bisa menjawabnya, bantulah siswa tersebut agar menjadi lebih paham.
3. Kegiatan Akhir
- a. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran.
  - b. Penilaian latihan membaca (LKS)
  - c. Guru mengajak siswa untuk meberikan kesan-kesan selama proses pembelajaran.
  - d. Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari esok hari.

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

e. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa.

#### H. Penilaian

##### 1. Tes Lisan

##### a. Pengenalan bentuk kata dan pengucapannya

| Huruf   | Suku Kata   | Kata   |  | Kalimat Sederhana             |
|---|---|--|--|-------------------------------|
| s, i, w,<br>a, p, e,<br>r, g, m,<br>l, h, t, c,<br>n, d, b,<br>o, u | sis-wa<br>per-gi<br>me-li-hat<br>can-di<br>bo-ro-bu-dur | misi<br>mega<br>ada<br>adat<br>sedu<br>soto<br>sepeda<br>kayu<br>karet<br>yoyo | yayasan<br>tiru<br>tuju<br>dahi<br>dalam<br>ikan<br>iba<br>pagi<br>perut<br>roma | ade beli<br>tiga buku<br>baru |

2. Sasaran Penilaian: hasil kemampuan membaca mekanis siswa

3. Aspek Penilaian

#### **PENILAIAN LATIHAN MEMBACA PADA TAHAP INTERVENSI (B)**

| Pertemuan | Bagian | Jenis Soal                             | Jumlah Soal | Petunjuk   | Skor Total | Nilai |
|-----------|--------|--|-------------|--|------------|-------|
| 7         | 1      | Pengenalan huruf dan pengucapannya     | 18          | Jika siswa mampu mengenal huruf dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 1.     | 18         |       |
|           | 2      | Pengenalan suku kata dan pengucapannya | 13          | Jika siswa mampu mengenal suku kata dengan benar dan tepat dalam mengucapkannya diberi skor 1. | 13         |       |
|           | 3      | Pengenalan kata dan pengucapannya      | 20          | Jika siswa mampu mengenal kata dengan benar dan tepat dalam                                    | 40         |       |

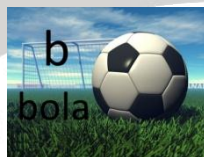
Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|  |   |   |   |  |   |  |
|--|---|---|---|--|---|--|
|  |   |   |   | mengucapkannya<br>diberi skor 2.   |   |  |
|  | 4 | Pengenalan<br>kalimat<br>sederhana dan<br>pengucapannya | 1 | Jika siswa<br>mampu mengenal<br>kalimat dengan<br>benar dan tepat<br>dalam<br>mengucapkannya<br>diberi skor 5. | 5 |  |

Adapun materi kata bergambar dalam tahap intervensi ini adalah sebagai berikut.



ini apel

ini bo-la

ini candi

i-ni a-pel

i-ni bo-la

i-ni can-di

i-n-i a-p-e-l

i-n-i b-o-l-a

i-n-i c-a-n-d-i

i-n-i a-p-e-l

i-n-i b-o-l-a

i-n-i c-a-n-d-i

i-ni a-pel

i-ni bo-la

i-ni can-di

ini apel

ini bola

ini candi

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar-gambar lain yang dipakai dalam pembelajaran ini adalah sebagai berikut.



4. Pada tahap baseline (A2) akhir, dilakukan pengukuran kembali dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan membaca siswa setelah mengalami empat kali sesi intervensi. Setiap sesi dilakukan selama 30 menit. Dengan begitu, akan terlihat keefektifan intervensi. Adapun prinsip pengukuran tahapannya sama dengan tahap baseline (A1) awal.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan tes membaca. Berikut ini peneliti jabarkan satu-persatu.

### **1. Observasi**

Lembar observasi berisikan catatan yang perlu diamati sesuai dengan kebutuhan penelitian. Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan sebelum dan selama pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mengamati keadaan sebelum dan selama pembelajaran berlangsung. Dalam observasi awal dilakukan untuk menentukan tempat dan subjek dalam pengambilan data dan pengumpulan data. Selanjutnya kegiatan observasi selama pembelajaran berlangsung dilakukan untuk mengetahui perkembangan membaca siswa di setiap sesi yaitu berupa pedoman observasi aktivitas guru dan siswa di kelas.

### **2. Wawancara**

Teknik wawancara yaitu percakapan antara peneliti dan narasumber dengan tujuan untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan sesuai dengan penelitian ini. Teknik wawancara dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui perkembangan membaca subjek sebelum dan sesudah penelitian juga untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari model yang diterapkan kepada subjek.

**Verina Finsa, 2013**

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3. Tes Membaca

Teknik ini digunakan untuk mengukur variabel terikat yaitu kemampuan membaca mekanis siswa. Hal yang diukur dalam tes membaca ini adalah pengenalan huruf abjad, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat sederhana. Tes ini dilakukan secara lisan untuk mengukur kemampuan membaca siswa.

### G. Instrumen Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pada tahap kualitatif instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan tes membaca. berikut ini kisi-kisi instrumen penelitian membaca permulaan adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian Membaca Permulaan**

| Masalah   | Tujuan   | Instrumen  | Aspek/Indikator  |
|---|--|--|--|
| Bagaimanakah perencanaan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif pada siswa berkesulitan belajar membaca di kelas 2 SDN Kebon Gedang II, V, dan IX Kota Bandung? | Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif pada siswa berkesulitan belajar membaca di kelas 2 SDN Kebon Gedang II, V, dan IX Kota Bandung. | Pedoman wawancara (guru dan orang tua)           | Memperoleh data tentang kondisi kemampuan membaca siswa.                                   |
|   |  | Alat pembelajaran (RPP, tes, pedoman penilaian). | Menyusu alat-alat pembelajaran yang dibutuhkan untuk mengajar sesuai dengan kondisi siswa. |
| Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan  | Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan  | Lembar pengamatan perkembangan membaca siswa     | Memperoleh catatan perkembangan membaca siswa dari tiap sesi/pertemuan.                    |

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| menggunakan model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif pada siswa berkesulitan membaca di kelas 2 SDN Kebon Gedang II, V, dan IX Kota Bandung?   | menggunakan model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif pada siswa berkesulitan membaca di kelas 2 SDN Kebon Gedang II, V, dan IX Kota Bandung.                                       | Lembar observasi pengamatan aktivitas guru dan siswa di kelas                          | Memperoleh catatan perkembangan membaca siswa dari tiap sesi.  |
|  |  | Alat perencanaan pembelajaran model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif | Penunjang proses pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif, seperti: RPP, bahan ajar, media pendukung, dan tes. |
|  |  | Lembar penilaian   | Berisi indikator penilaian keberhasilan siswa dalam belajar membaca permulaan.   |
| Apakah model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca terhadap siswa berkesulitan belajar membaca di kelas 2 SDN Kebon Gedang II, V, IX Kota Bandung? | Mendeskripsikan keefektifan intervensi berupa model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif terhadap siswa berkesulitan membaca di kelas 2 SDN Kebon Gedang II, V, dan IX Kota Bandung. | tes kemampuan membaca siswa  | Mengetahui hasil kemampuan membaca siswa selama intervensi berlangsung, mengolahnya ke dalam bentuk grafik garis dan uji statistik secara personal.                              |

## 1. Lembar Observasi

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Dalam penelitian ini, lembar observasi yang digunakan berupa lembar observasi kegiatan guru di kelas dan lembar pengamatan aktivitas siswa di kelas. Adapun bentuk lembar observasinya berikut ini.

**Tabel 3.3**  
**Pedoman Observasi Guru**

| No | Pernyataan  | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|---|---|---|---|---|
| 1  | Guru mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif.  |   |   |   |   |
| 2  | Guru melaksanakan tahap/fase pertama model induktif kata bergambar (penjelasan tujuan)<br>a. Guru melakukan kegiatan apersepsi, yaitu mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan materi pembelajaran membaca permulaan yang akan diajarkan.<br>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu siswa dapat mengenal dan membaca unsur-unsur linguistik berupa huruf, suku kata, kata, dan kalimat melalui sebuah permainan yang menyenangkan.<br>c. Guru menyampaikan tentang pelaksanaan model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif.  |   |   |   |   |
| 3  | Guru melaksanakan fase/tahap kedua model induktif kata bergambar (tahap penyajian model)<br>a. Guru menggunakan media gambar melalui permainan edukatif dalam penyajian model induktif kata bergambar.<br>b. Guru mengidentifikasi nama-nama yang terdapat di dalam gambar yang kemudian menuliskannya di papan tulis, lalu memperagakan bagaimana kata itu dieja, dan menyuruh siswa untuk mengikutinya secara berulang. Keseluruhan skenario pembelajaran ini dikemas ke dalam sebuah permainan.<br>c. Guru mendorong kesadaran pengetahuan dan pengalaman siswa dengan cara membangun perkembangan kosa kata dan bentuk-bentuk sintaksis siswa serta memfasilitasi “peralihan” |   |   |   |   |

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|    |   |  |  |  |  |
|----|---|--|--|--|--|
|    | dari tutur menjadi tulisan.<br>d. Guru memanfaatkan media gambar dan permainan edukatif secara efektif dan efisien.   |  |  |  |  |
| 4  | Guru melaksanakan fase/tahap ketiga model induktif kata bergambar (penyajian materi)<br>a. Guru mengenalkan dan membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana secara <i>drill</i> , sampai siswa benar-benar mengenal dan paham.<br>b. Guru memberikan contoh konkret dan bervariasi dari bentuk huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana, sehingga menarik perhatian siswa.   |  |  |  |  |
| 5  | Guru melaksanakan fase/tahap keempat model induktif kata bergambar (memantau dan memeriksa pemahaman dan kemampuan membaca siswa)<br>a. Guru melatih kemampuan membaca siswa secara berulang-ulang.<br>b. Guru mengevaluasi kemampuan membaca siswa tentang huruf, suku kata, kata, dan kalimat yang sudah dilatihkan kepada siswa dan memintanya untuk berlatih membaca yang sudah disiapkan dalam LKS membaca.<br>c. Guru memantau perkembangan membaca siswa secara mendalam dan lebih individual.<br>d. Guru meminta siswa berlatih membaca.<br>e. Guru memberikan perbaikan jika salah membaca.<br>f. Guru menunjukkan sikap terbuka terhadap kesalahan-kesalahan siswa dalam belajar membaca.<br>g. Guru memantau kegiatan siswa selama pembelajaran. |  |  |  |  |
| 6  | Guru dapat menggugah semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.  |  |  |  |  |
| 7  | Guru melakukan evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.  |  |  |  |  |
| 8  | Guru menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar (baik lisan maupun tulisan), suara dan artikulasi yang jelas, serta intonasi dan tempo yang sesuai selama proses pembelajaran.  |  |  |  |  |
| 9  | Guru melakukan refleksi dengan melibatkan siswa   |  |  |  |  |
| 10 | Guru menjelaskan ketercapaian tujuan pembelajaran, menyimpulkan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan melaksanakan tindak lanjut dengan  |  |  |  |  |

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  | memberikan arahan, tugas, dan pengayaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran membaca permulaan yang telah dilaksanakan. |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

Keterangan:

1 = tidak baik; 2 = kurang baik; 3 = baik; dan 4 = sangat baik

**Tabel 3.4**  
**Pedoman Observasi Aktivitas Siswa**

| No | Pernyataan   | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|--|---|---|---|---|
| 1  | Fase/tahap pertama model induktif kata bergambar (penjelasan tujuan)<br>a. Keantusiasan siswa dalam menyimak penjelasan guru.  |   |   |   |   |
| 2  | Fase/tahap kedua model induktif kata bergambar (penyajian model)<br>a. Keantusiasan siswa dalam menyimak penjelasan guru.<br>b. Respons siswa terhadap penjelasan guru.<br>c. Keantusiasan siswa dalam permainan edukatif  |   |   |   |   |
| 3  | Fase/tahap ketiga model induktif kata bergambar (penyajian materi)<br>a. Keantusiasan siswa dalam menyimak penjelasan guru.<br>b. Respons siswa terhadap penjelasan guru.<br>c. Intensitas siswa dalam mengajukan pertanyaan.<br>d. Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan guru   |   |   |   |   |
| 4  | Fase/tahap keempat model induktif kata bergambar (pemantauan dan pemeriksaan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa)<br>a. Partisipasi siswa dalam pembelajaran.<br>b. Keantusiasan dan keaktifan siswa dalam berlatih membaca.<br>c. Keantusiasan siswa dalam mengerjakan LKS membaca.<br>d. Keantusiasan dan keaktifan siswa terlibat dalam permainan edukatif.<br>e. Kegiatan siswa terlihat aktif, kreatif, dan menyenangkan |   |   |   |   |

Keterangan:

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1 = tidak baik; 2 = kurang baik; 3 = baik; dan 4 = sangat baik

## 2. Pedoman Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dalam penelitian membaca permulaan ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap sebelum pembelajaran dan tahap setelah pembelajaran. Wawancara ini akan ditujukan kepada orang tua, guru, dan siswa. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui kemampuan membaca siswa, kehidupan siswa di lingkungan keluarga, sekolah, dan sosial, juga untuk mengetahui pendapat guru mengenai model tersebut. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara sebagai berikut.

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Pedoman Wawancara**

| Masalah   | Tujuan  | Narasumber | Indikator   | No<br>Pertanyaan       |
|---|---|------------|---|------------------------|
| Riwayat hidup subjek (siswa berkesulitan membaca) dan keadaan lingkungan pergaulan subjek dengan keluarga dan temannya di rumah | Memperoleh informasi mengenai riwayat hidup siswa sejak lahir hingga usia sekolah dasar | Orang tua  | 1. Riwayat masa kecil subjek                        | 1                      |
|   |   |            | 2. Riwayat penyakit yang pernah dialami subjek      | 2                      |
|   |   |            | 3. Keadaan ekonomi keluarga dan asal usulnya        | 6, 7, 8                |
|   |   |            | 4. Pengetahuan orang tua tentang pentingnya membaca | 20, 21                 |
|   |   |            | 5. Peran orang tua dalam pendidikan anak            | 14, 15, 16, 17, 18, 19 |
|   |   |            | 6. Bakat dan minat yang dimiliki oleh subjek        | 13                     |
|   |   |            | 7. Sifat dan perilaku subjek                        | 3, 4, 5                |
|   |   |            | 8. Gambaran lingkungan rumah subjek                 | 9, 10                  |

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|   |  |      |   |  |
|---|--|------|---|--|
|   |  |      | 9. Hubungan subjek dengan teman sebayanya dan pergaulan subjek dengan temannya        | 11, 12   |
|   |  |      | 10. Harapan orang tua dalam pendidikan subjek   | 22   |
|   |  |      | 11. Usaha yang ditempuh orang tua dalam pendidikan anak                               | 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38 |
|   |  |      | 12. Tanggapan orang tua mengenai kemampuan membaca anak setelah mengikuti les membaca | 38   |
| Kemampuan membaca subjek dan perkembangan subjek di sekolah | Memperoleh gambaran kemampuan awal dan akhir subjek dan perkembangan belajar subjek di sekolah | Guru | 1. Kemampuan awal subjek dalam membaca  | 39   |
|   |  |      | 2. Sikap belajar subjek di kelas dan sikap subjek dengan guru dan teman sekelas       | 48, 49   |
|   |  |      | 3. Hasil belajar subjek   | 50   |
|   |  |      | 4. Pengetahuan guru tentang membaca permulaan   | 40   |
|   |  |      | 5. Penggunaan model pembelajaran membaca permulaan                                    | 41, 42   |
|   |  |      | 6. Kesulitan yang dihadapi dalam  | 43, 44, 45, 46, 47   |

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|                      |  |                                     |   |   |
|----------------------|--|-------------------------------------|---|---|
|                      |  |                                     | <p>mengajarkan subjek membaca</p> <p>7. Pernah atau tidaknya model tersebut diterapkan</p> <p>8. Keunggulan dan kelemahan model tersebut</p> <p>9. Saran dan masukan untuk perbaikan</p> <p>10. Kemampuan subjek dalam membaca setelah penggunaan model tersebut diterapkan</p> <p>11. Dapatkah model tersebut menjadi obat dalam meningkatkan kemampuan membaca subjek</p> <p>12. Minat membaca siswa terhadap buku-buku di perpustakaan</p> | <p>58</p> <p>59</p> <p>60</p> <p>55, 56, 57</p> <p>59</p> <p>51, 52, 53, 54</p> |
| Minat membaca subjek | Mengetahui ketertarikan subjek dengan bahan bacaan dan sikap belajar subjek di rumah | Subjek (siswa berkesulitan membaca) | <p>1. Minat membaca subjek dan ketertarikan subjek terhadap bahan bacaan</p> <p>2. Kegiatan belajar subjek di rumah dan keterlibatan orang tua atau kakak dalam mendampingi</p>   | <p>67, 68</p> <p>65, 66</p>   |

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|  |  |  |  |                    |
|--|--|--|--|--------------------|
|  |  |  | subjek belajar di rumah                                |                    |
|  |  |  | 3. Kegiatan belajar membaca di sekolah                 | 63, 64, 69, 70     |
|  |  |  | 4. Ketertarikan siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia | 61, 62             |
|  |  |  | 5. Perasaan subjek ketika sudah dapat membaca          | 71, 72, 73, 74, 75 |

### 3. Tes Membaca

Pada tahap kuantitatif, instrumen yang digunakan adalah berupa tes membaca secara lisan. Tes membaca secara lisan ini diberikan untuk memperoleh kemampuan membaca mekanis secara baik dan benar setelah diberikan pembelajaran dengan model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif.

Teknik tes membaca diberikan kepada siswa guna mengetahui kemampuan siswa dalam membaca dan mengetahui hasil akhir dari pembelajaran membaca, apakah terlihat perubahan perilaku sebelum diberi intervensi dan setelah diberi intervensi. Teknik ini bertujuan untuk mengukur variabel terikat dalam hal kemampuan membaca siswa. Teknik ini meliputi pengenalan huruf, membaca suku kata, membaca kata, serta membaca kalimat sederhana. Adapun kisi-kisi instrumen tes membaca ini adalah sebagai berikut.

#### H. Teknik Analisis Data

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain data kualitatif dan data kuantitatif.

##### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif berisi tentang gambaran atau deskripsi mengenai kesulitan membaca siswa dan faktor-faktor sekitar yang membentuknya.

##### 2. Data Kuantitatif

Verina Finsa, 2013

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data kuantitatif berupa hasil penilaian terhadap tes kemampuan membaca ditinjau dari keterampilan mekanis siswa yang diuji secara statistik deskriptif dengan menggunakan metode inspeksi visual untuk membuktikan adanya modifikasi perilaku sebelum diberi pembelajaran dan yang sudah diberi pembelajaran dengan model induktif kata bergambar melalui permainan edukatif.

Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data kuantitatif ini adalah sebagai berikut:

- a. Menskor hasil penilaian pada kondisi baseline-1/baseline A1;
- b. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi/ perlakuan;
- c. Menskor hasil penilaian pada kondisi baseline-2/baseline A2;
- d. Membuat tabel penilaian untuk skor yang telah diperoleh pada baseline-1/baseline A1, intervensi, dan baseline-2/baseline A2;
- e. Membandingkan hasil skor pada kondisi baseline-1/baseline A1, skor pada intervensi, dan skor pada baseline-2/baseline A2;
- f. Membuat analisis dalam bentuk grafik sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi pada ketiga kondisi;
- g. Membuat analisis kondisi dan antarkondisi.

Analisis kondisi meliputi komponen:

- a. panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi yang juga menggambarkan banyaknya sesi dalam kondisi tersebut;
- b. kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis yang sama banyak;
- c. tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan data ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentangan 50% di atas dan di bawah mean;
- d. tingkat perubahan adalah tingkat yang menunjukkan besarnya perubahan data antara dua data atau selisih antara data pertama dengan data terakhir;

**Verina Finsa, 2013**

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- e. jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data yang lain dalam satu kondisi dengan dengan tiga kemungkinan naik, turun, dan datar;
- f. rentang adalah jarak antara data pertama dengan data terakhir sama halnya pada tingkat perubahan.

Adapun analisis antarkondisi meliputi komponen:

- a. variabel yang diubah adalah variabel terikat atau sasaran;
- b. perubahan kecenderungan arah dan efeknya adalah perubahan grafik antara kondisi baseline dan intervensi;
- c. perubahan stabilitas dan efeknya adalah menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data;
- d. perubahan level data adalah perubahan yang menunjukkan seberapa besar data diubah;
- e. data yang tumpang tindih adalah data yang antara dua kondisi terjadi akibat dari keadaan data yang sama pada kedua kondisi.

**Verina Finsa, 2013**

Penggunaan Model Induktif Kata Bergambar Melalui Permainan Edukatif Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)