

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PERMULAAN DENGAN MEDIA *GAMES* BERBASIS *POWERPOINT*
SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Single Subject Research terhadap Siswa Kelas 1 SDN 1 Munjuljaya
Tahun Ajaran 2021/2022)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus di Purwakarta



Oleh:

Erisca Setiandini

1801843

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DI PURWAKARTA

2022

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MEDIA *GAMES* BERBASIS *POWERPOINT* SISWA KELAS 1

Oleh

Erisca Setiandini

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Ilmu Pendidikan

©Erisca Setiandini 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak cipta di lindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya maupaun Sebagian,
Dengan di cetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Erisca Setiandini, 2022

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *GAMES* BERBASIS
POWERPOINT PADA KELAS I SEKOLAH DASAR**

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

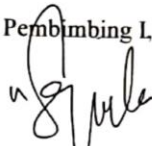
LEMBAR PENGESAHAN

ERISCA SETIANDINI

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PERMULAAN DENGAN MEDIA *GAMES* BERBASIS *POWERPOINT*
SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan Disahkan Oleh Pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Neneng Sri/Wulan, M.Pd.
NIP 198404132010122003

Pembimbing II,



Dra. Puji Rahayu, M.Pd.
NIP 196006011986112001

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 PGSD
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.
NIP 198205162008012015

Erisca Setiandini, 2022

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *GAMES* BERBASIS
POWERPOINT PADA KELAS I SEKOLAH DASAR**

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

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *GAMES* BERBASIS *POWERPOINT* SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

(Penelitian Single Subject Research terhadap Siswa Kelas 1 SDN 1 Munjuljaya Tahun Ajaran 2021/2022)

ABSTRAK

Membaca permulaan merupakan tahapan awal peserta didik yang harus dikuasai ketika di kelas awal dengan tujuan agar peserta didik tidak mengalami kesulitan ketika menghadapi kelas berikutnya. Pada kenyataannya, terdapat peserta didik yang keterampilan membaca permulaannya rendah. Penyebab dari faktor yang mempengaruhi kesulitan peserta didik ini memiliki permasalahan yang bervariasi ketika belajar, sehingga peserta didik kesulitan ketika membaca yang monoton dan kurang sesuai dengan gaya belajar. Oleh sebab itu, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas awal digunakan media *Games* berbasis *Powerpoint* yang didesain sesuai dengan instrument *EGRA* (*Early Grade Reading*). Jenis penelitian ini menggunakan penelitian subjek tunggal (*Single Subject Research*) dengan desain A-B-A' subjek sebanyak 3 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ketika intervensi menunjukkan adanya peningkatan. Pada subjek ke-1 fase *baseline-1* 55 menjadi 85 ketika intervensi (B) dan 95 saat *baseline-2* (A'). Subjek ke-2 *baseline-1* 50 menjadi 80 ketika intervensi (B) dan 90 saat *baseline-2* (A'). Subjek ke-3 *baseline-1* 60 menjadi 85 ketika intervensi (B) dan 95 saat *baseline-2* (A'). Sehingga secara keseluruhan, penggunaan media *Games* berbasis *Powerpoint* memberikan peningkatan terhadap keterampilan membaca permulaan peserta didik.

Kata Kunci: Membaca Permulaan, Media *Games* berbasis *Powerpoint*.

EFFORTS TO IMPROVE INITIAL READING SKILLS BY USING POWERPOINT-BASED MEDIA GAMES FOR GRADE 1 ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

(Single Subject Research on Grade 1 Students of SDN 1 Munjuljaya for the 2021/2022 School Year)

ABSTRACT

Initial reading is the initial stage of students that must be mastered when in the initial class with the aim that students do not experience difficulties when facing the next class. In reality, there are learners whose initial reading skills are low. The causes of the factors that affect the difficulty of these students have varied problems when learning, so that students have difficulty when reading which is monotonous and not in accordance with the learning style. Therefore, aiming to improve initial reading skills in the early grades is used Powerpoint-based Games media designed in accordance with the EGRA (Early Grade Reading) instrument. This type of research uses single subject research (Single Subject Research) with an A-B-A' design of 3 learners. Based on the results of research when the intervention showed an increase. In the 1st subject of baseline-1 phase 55 became 85 when intervention (B) and 95 when baseline-2 (A'). The 2nd subject baseline-1 50 became 80 when the intervention (B) and 90 when baseline-2 (A'). The 3rd subject baseline-1 60 became 85 when the intervention (B) and 95 when baseline-2 (A'). So that overall, the use of Powepoint-based Games media provides an improvement in students' initial reading skills.

Keywords: Reading Beginnings, Powerpoint-based Media Games

Erisca Setiandini, 2022

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMES BERBASIS POWERPOINT PADA KELAS I SEKOLAH DASAR

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

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| LEMBAR PERNYATAAN | i |
| ABSTRAK | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | v |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GRAFIK..... | xi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Manfaat Hasil Penelitian..... | 4 |
| BAB II KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGUNAKAN MEDIA <i>GAMES</i> BERBASIS <i>POWERPOINT</i> | 6 |
| 2.1 Keterampilan Membaca Permulaan..... | 6 |
| 2.1.1 Pengertian Keterampilan Membaca | 6 |
| 2.1.2 Pengertian Keterampilan Membaca Permulaan | 7 |
| 2.2 Kompetensi Dasar Membaca Permulaan di kelas I Sekolah Dasar | 8 |
| 2.3 Penilaian Dalam Membaca Permulaan | 8 |
| 2.4 Media Games Berbasis <i>Powerpoint</i> | 10 |
| 2.4.1 Pengertian Media | 10 |
| 2.4.2 Media Pembelajaran Games berbasis Powerpoint | 11 |
| 2.4.3 Langkah-Langkah bermain Games berbasis Powerpoint..... | 12 |
| 2.5 Kelebihan dan Kekurangan Games berbasis Powerpoint..... | 19 |
| 2.5.1 Kelebihan | 19 |
| 2.5.2 Kekurangan | 19 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 20 |
| 3.1 Jenis Penelitian | 20 |
| 3.2 Prosedur Penelitian | 21 |
| 3.3 Tempat Penelitian | 22 |
| 3.4 Subjek Penelitian | 23 |
| 3.5 Instrumen Penelitian | 23 |
| 3.7 Teknik Pengumpulan Data..... | 29 |

Erisca Setiandini, 2022

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMES BERBASIS POWERPOINT PADA KELAS I SEKOLAH DASAR

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

| | |
|---|------------|
| 3.8 Analisis Data..... | 30 |
| 3.9 Analisis Dalam Kondisi | 30 |
| 3.10 Analisis Antar Kondisi | 31 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 33 |
| 4.1 Temuan | 33 |
| 4.1.1 Analisis Deskripsi Pada Fase Baseline-1 | 33 |
| 4.1.2 Analisis Deskripsi Pada Fase Intervensi | 53 |
| 4.1.2 Analisis Deskripsi Pada Fase Baseline-2 | 71 |
| 4.1.4 Analisis Deskripsi mengenai pelaksanaan Baseline-1, Intervensi dan Baseline-2..... | 88 |
| 4.1.5 Analisis dalam kondisi | 90 |
| 4.1.6 Analisis Antar Kondisi | 93 |
| 4.2 Pembahasan | 97 |
| 4.2.1 Keterampilan membaca permulaan peserta didik sebelum menggunakan media <i>Games</i> berbasis <i>Powerpoint</i> | 97 |
| 4.2.2 Keterampilan membaca permulaan peserta didik sesudah menggunakan media <i>Games</i> berbasis <i>Powerpoint</i> | 99 |
| 4.2.3 Peningkatan media <i>Games</i> berbasis <i>Powerpoint</i> terhadap keterampilan membaca permulaan | 101 |
| 4.1 Keterbatasan Penelitian | 102 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI | 104 |
| 5.1 Simpulan..... | 104 |
| 5.2 Implikasi | 105 |
| 5.3 Rekomendasi | 105 |
| DAFTAR PUSTAKA | 106 |
| LAMPIRAN..... | 108 |
| LAMPIRAN 1 SURAT-SURAT | 109 |
| LAMPIRAN 2 PERANGKAT PEMBELAJARAN | 117 |
| LAMPIRAN 3 DATA HASIL PENELITIAN..... | 144 |
| LAMPIRAN 4 FOTO | 179 |
| RIWAYAT HIDUP..... | 183 |

Erisca Setiandini, 2022

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMES BERBASIS
POWERPOINT PADA KELAS I SEKOLAH DASAR**

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

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni Wulan Sri, A. Y. (2019). Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 181- 193.
- Cerianing, P. P. (2020). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 2339-2258.
- Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali.
- Damaianti Sabariah Vismaia, R. R. (2020). Dimensi Dasar Keterampilan Membaca Dini Sekolah Dasar Mahasiswa di Bandung. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*,39-46.
- Damaianti Sabariah Vismia, R. R. (2020). Dimensi Dasar Keterampilan Membaca Dini Sekolah Dasar Mahasiswa di Bandung. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*,39-46.
- Djuita, K. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 05 Wanggasari Tahun 2014/2015 Melalui Media Gambar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 93-94.
- Henry, T. G. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung:CV Angkasa.
- Khotimah, S. H. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 18.
- Mustikowati. (2016). Meningkatkan semangat membaca dan menulis siswa sekolah dasar dengan permainan kata sambut. *Jurnal riset dan konseptual*, 58.
- Nurmalasari. (2021). peningkatan keterampilan membaca melalui media powerpoint interaktif siswa kelas II SDN Jabon 1 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri. *Jurnal Tindakan Kelas*, 125-126.

Erisca Setiandini, 2022

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMES BERBASIS POWERPOINT PADA KELAS I SEKOLAH DASAR

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

- Oktaviyani, A. N. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5590- 5591.
- Rahma. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak sekolah dasar. *Jurnal Studi Islam*, 87-88.
- Ratnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Selamet, S. d. (2018). Meningkatkan keterampilan berbahasa indonesia. *jurnal pendidikan*, 55.
- Subli. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD N 66/IX Tanjung LanjutKecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi . *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 323-330.
- Tarigan. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Taseman, A. A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Bahrul Ulum Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 153-162.
- Wahyuningtyas, S. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 26-27.
- Yeti, M. (n.d.). Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* , 17-18.
- Muthoharoh. (2019). Media Powerpoint dalam Pembelajaran . *Jurnal Ilmu Pendidikan Agama Islam*, 23-25.

Erisca Setiandini, 2022

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMES BERBASIS POWERPOINT PADA KELAS I SEKOLAH DASAR

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

LAMPIRAN

Erisca Setiandini, 2022

*UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMES
BERBASIS POWERPOINT PADA KELAS I SEKOLAH DASAR*

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