

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN MENYUSUN KATA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN
MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA**

ARTIKEL

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

TIARA SILVIA
NPM : 2102090133



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2025

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 17 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Tiara Silvia
NPM : 2102090133
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Teknik Permainan Menyusun Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Dengan diterimanya Artikel ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

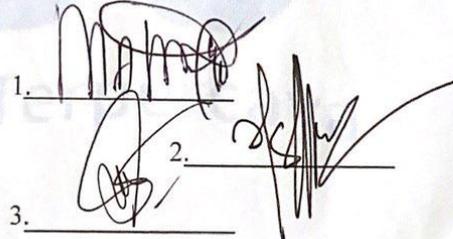

Dra. H. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Mandra Saragih, M.Hum.
2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.


1. _____
2. _____
3. _____



LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artikel ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Tiara Silvia
NPM : 2102090133
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Teknik Permainan Menyusun Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia
Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M. Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN ARTIKEL

Nama Lengkap : Tiara Silvia
NPM : 2102090133
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Teknik Permainan Menyusun Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
12 Februari	1. Masukan Email pembimbing	
13 Februari	2. Masukan Data Siswa	
14 Februari	3. Perbaiki Daftar	
17 Februari	4. Perbaiki Metode	
18 Februari	5. Acc Artikel	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2025

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Tiara Silvia
NPM : 2102090133
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Teknik Permainan Menyusun Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Dengan ini saya menyatakan bahwa artikel saya yang berjudul "Pengaruh Teknik Permainan Menyusun Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Tiara Silvia
NPM: 2102090133

Unggul | Cerdas | Terpercaya

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbilalamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, hidayah, dan kasih sayangnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel dengan judul **“Pengaruh Teknik Permainan Menyusun Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa DiSanggar Bimbingan Kepong Malaysia”**. Tidak lupa shalawat dan salam peneliti hadiakan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menyampaikan Wahyu kepada umat-Nya untuk membimbing umat Islam ke jalan yang telah diridhoi Allah SWT.

Dengan penuh kesadaran penuh dan kerendahan hati, peneliti sampaikan bahwa artikel ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **Ahmad Junaidi** dan Ibunda tercinta **Paijah** yang telah pengasuh, membimbing dan membina serta banyak memberikan pengorbanan berupa materi dan dorongan serta kasih sayangnya kepada penulis untuk penyelesaikan artikel ini.

Dan tidak lupa juga peneliti sampaikan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agusani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.,** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Peneliti yang telah Ikhlas meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi saran, dan masukan yang sangat bermanfaat kepada peneliti agar dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik dan tepat waktu.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.,** Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah membimbing dan memberikan segala ilmu pengetahuan kepada peneliti selama masa perkuliahan.
8. Kepada abang **Mulyadi Syaputra,** istri **Lidya Afriyanti, S.Pd** dan kepada kaka **Intan Novianti, S.Pd,** suami **Dimitri Na Rizki, S.E** terima kasih atas dukungan, arahan, motivasi, doa dan semangat diberikan kepada peneliti.
9. Kepada keponakan tersayang **Zalfa Shabira** dan **Ovinsky Na Rafasya** terima kasih atas kegemasannya sehingga peneliti terhibur saat mengerjakan artikel ini.

10. **Bapak Ikhwan Fauzi Nasution.M.IRKH** selaku kepala sekolah SB Kepong Malaysia dan **Ibu Shalimah** selaku Ibu Sanggar yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia.
11. Terima kasih kepada seluruh Bapak/Ibu Guru Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu peneliti ucapkan beribu ribu terima kasih karena sudah banyak membantu dan menerima peneliti dengan sangat baik.
12. Kepada sahabat peneliti **Nabila Ramadhani, S.Pd** dan **Indah Kemala Sari, S.M.** yang bersedia meluangkan waktunya untuk menghibur peneliti, terima kasih atas segala bantuan, waktu, semangat, motivasi, doa, dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti disaat masa sulit mengerjakan.
13. Kepada **Bripda Rangga Setyawan Pohan**, yang senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan dukungan, motivasi, pengingat dan menemani penulis sehingga artikel ini dapat selesai.
14. **Teman-teman** seperjuangan VII C pagi PGSD Stambuk 21 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang banyak membantu peneliti dalam masa perkuliahan.
15. **Tiara Silvia**,ya! diri saya sendiri terima kasih atas segala semangatnya, tidak pernah menyerah, selalu berdoa dan senantiasa selalu berusaha dalam hal apapun.

Akhirnya tiada kata yang lebih baik yang dapat peneliti sampaikan bagi semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan artikel ini, melainkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Peneliti mendoakan kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti semoga dibalas Allah Swt dengan pahala yang berlimpah dan akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

Wasalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, April 2025
Peneliti

Tiara Silvia
NPM:2102090133

JRPD

p-ISSN: 2615-1723
e-ISSN: 2615-1766

JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR



Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Universitas Muhammadiyah Makassar

JRPD VOL. 1 NO. 2 HAL. 78-165 MAKASSAR p-ISSN: 2615-1723 e-ISSN: 2615-1766

Daftar isi

Artikel

PENERAPAN PEMBELAJARAN IPAS DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR <i>Atika Dwi Evitasari, Tri Dewi Pancasari, Geyol Sugoyanta</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 1-15
TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PROFESI GURU AGAMA ISLAM DI ERA MODERN PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 004 BONTANG SELATAN <i>Usman Ali</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 16-21
PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA DI SDN 003 BONTANG UTARA <i>Abdullah Abdullah</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 22-28
PENGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI 005 BONTANG UTARA <i>Ratna Husain</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 29-35
PENGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 2 BONTANG <i>Syaipullah Syaipullah</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 36-41
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP KETERAMPILAN MENGANALISIS SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN KAMPUNG BARU MALAYSIA <i>Yuli Amalia Hutajulu, Dewi Kesuma Nasution</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 42-49
PENERAPAN METODE KODALY HAND SIGN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA NOTASI ANGKA BAGI SISWA KELAS III SD INPRES BAJAWA <i>Maria Magdalena Beo, Kanzul Fikri, Ferdinandus Bate Dopo, Efrida Ita</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 50-56
IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MADING BERBASIS SASTRA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN NATAKUPE <i>Veronika Yuliana Beku, Yohanes Vianey Sayangan, Dek Ngurah Laba Laksana, Yosefina Uge Lawe</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 57-66
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA MELLUI AKTIVITAS MUSIK BERBASIS NOTASI ANGKA <i>Maria Gratiana Mangko, Ferdinandus Bate Dopo, Sena Radya Iswara Samino</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 67-76
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA ROMA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA <i>Mariyanti Mariyanti, Rien Anitra, Haris Rosdianto</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 77-83
PENGARUH TEKNIK PERMAINAN MENYUSUN KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA <i>tiara silvia, Suci Perwita Sari</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 84-90
PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA <i>Ziana Zahra Fadilah, Dewi Kesuma Nasution</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 91-99
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MELLUI PROGRAM READING CAMP DI SDK NUABOSI <i>Yosefa Kafasin Owa, Pelipus Wungo Kaka, Yohanes Vianey Sayangan, Maria Patrisia Wau</i>	BAHASA INDONESIA: PDF 100-107

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN MENYUSUN KATA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN
MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA**

Tiara Silvia¹, Suci Perwita Sari²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
tiarasilvia12345@gmail.com
suciperwita@umsu.ac.id

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini berkaitan dengan upaya menambah kemampuan literasi peserta didik yang diterapkan dengan metode permainan menyusun kata di jenjang kelas II pusat pembelajaran Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Kajian ini bertujuan untuk memahami seberapa besar dampak dari strategi permainan dalam menyusun kata terhadap kemampuan literasi siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kajian ini mengimplementasikan desain eksperimen melalui pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan melalui validasi ahli (*expert judgement*) serta pengujian hipotesis. Populasi yang berpartisipasi seluruh siswa kelas II terlibat dalam penelitian ini di sanggar pembinaan kepong malaysia, dengan sampel sebanyak 10 siswa yang dilibatkan dalam metode eksperimen. Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi tes kinerja dan dokumentasi. Tahap pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli (*expert judgement*) dan uji hipotesis. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis berbasis kuantitatif. Temuan peneliti mengindikasikan bahwa rata-rata kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan signifikan setelah menerapkan teknik permainan menyusun kata. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa pretest memiliki skor rata-rata sebesar 69,25, sementara posttest memiliki nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 88,25. Selisih nilai ini mengindikasikan adanya peningkatan dalam kemampuan membaca siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan alat permainan menyusun kalimat mempunyai dampak yang signifikan pada kemampuan literasi dasar peserta proses belajar siswa SD kelas II yang belajar di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.

Kata kunci: Teknik Permainan Dalam Merangkai Kata, Kemampuan Membaca, Bahasa Indonesia.

**INFLUENCE GAME TECHNIQUES ORGANIZE WORDS ABOUT ABILITY THE
STUDENT MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA GUIDANCE STUDIO**

ABSTRACT

Main problem in this research associated with additional effort reading ability student word-building game techniques for second-grade students of Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. this study aims to understand how big an impact from strategy drafting game said against literacy skills Students are trained in the Muhammadiyah Kepong Malaysia guidance studio, especially in learning Indonesian. This study implements experimental design through quantitative approach and implemented through expert validation (*expert judgment*) as well as hypothesis testing. population that all students participate class II involved in this research kepong construction studio malaysia, with samples as many as 10 students who are involved in the experimental method. instrument which applied in research This includes tests performance and documentation. collection stage data is carried through validation (*expert judgment*) and hypothesis testing. collected data then analyzed with an analytical approach quantitative based research findings indicate that the average ability Students' reading skills experienced significant improvement after implementing the word-building game technique. based on results data obtained show that pretest has an average value as big as 69,25, while the posttest has average value experienced an increase of 88,25. this value difference indicates its existence improvement in students' reading ability so it can be concluded that utilization drafting game tool sentence has significant impact on the basic literacy skills the basis of students in the process elementary school students learning class II who are studying at the Muhammadiyah Guidance Studio in Kepong Malaysia

Keywords: game technique arrange words, reading ability, Language indonesia

PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan suatu perubahan dalam perilaku. Namun, kita seringkali kesulitan untuk mengamati bagaimana perubahan perilaku tersebut terjadi, karena hal ini berkaitan dengan perubahan pada sistem saraf dan energi, yang keduanya sulit untuk dilihat atau dirasakan. Menurut Ramadhani Asiri et al. (2024) kegiatan proses pembelajaran merujuk pada suatu rangkaian hubungan antara pengajar dan siswa dalam ruang kelas yang merupakan elemen yang tak terpisahkan dari seluruh rangkaian proses pendidikan dan pengajaran, guru memainkan peran yang sangat krusial dimiliki oleh guru bukan hanya sumber informasi pendidikan mereka juga merupakan pusat belajar.

Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang harus diberikan di jenjang pendidikan dasar. Tujuan dari proses belajar bahasa Indonesia adalah guna mengembangkan keterampilan murid dalam mengungkapkan pesan mengaplikasikan. Bahasa Indonesia yang akurat serta sesuai, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis bahasa Indonesia memainkan peran hal ini sangat krusial dalam membangun kebiasaan, tingkah laku, serta keterampilan siswa yang mendukung perkembangan mereka di masa depan. Dalam pembelajaran ini, siswa diajak untuk berkomunikasi memakai Bahasa Indonesia dengan tepat dan mematuhi aturan yang berlaku. Bahasa Indonesia yang tepat berarti dapat menggunakan bahasa dengan sesuai kaidah yang berlaku tersebut secara tepat sesuai dengan kaidah tata bahasa yang berlaku benar sesuai dengan kaidah kebahasaan. Ali (2020) menyatakan bahwa Bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasarnya, Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sangat krusial dalam bidang studi yang berperan dalam mendukung pengembangan aktivitas siswa Sebagai alat komunikasi, bahasa memiliki peran penting dalam proses interaksi. Belajar bahasa berarti juga belajar bagaimana cara berkomunikasi dengan efektif. Seperti pelajaran lainnya tujuan pengajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, kreativitas, serta sikap siswa. Membaca dan menulis, sebagai bagian dari kemampuan berbahasa, yang disampaikan di sekolah dengan harapan agar siswa mampu memahami pesan dimana terdapat pada teks bacaan serta menangkap memahami isi bacaan secara tepat

dan tepat Ali (2021). Pemahaman membaca adalah kemampuan berbahasa yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat pendidikan dasar. Hal ini, guru harus merancang pelajaran membaca dengan tepat untuk mengembangkan kebiasaan menganggap membaca itu menyenangkan. Saat mengajarkan membaca, guru perlu menciptakan suasana belajar melalui aktivitas permainan bahasa, hal ini sejalan dengan sifat anak yang masih memiliki kegembiraan dalam bermain.

Hasil wawancara yang dilakukan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan menyusun kata memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Para pengajar menyatakan bahwa metode ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami konsep membaca dengan lebih baik. Di SBM, para guru telah mengimplementasikan teknik ini dalam pengajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II. Mereka mencatat adanya peningkatan semangat dan motivasi siswa dalam kegiatan membaca. Selain itu, mereka juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif guru dalam memilih metode yang sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Dengan mengaplikasikan teknik permainan menyusun kata, diharapkan siswa tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka, tetapi juga menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap aktivitas membaca. Wawancara ini mengindikasikan bahwa penerapan teknik permainan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong.

Menurut Zubaidah et al.,(2024) Permainan sangat cocok untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena memberikan rasa nyaman kepada siswa dan mendorong mereka untuk lebih bersemangat dalam mengungkapkan ide-idenya. Permainan menyusun kata yang dipakai oleh guru untuk memperbaiki kemampuan membaca siswa guru membacakan kalimat, kemudian siswa diminta untuk mengubah ungkapan-ungkapan membentuk kalimat yang tepat dengan konteks kalimat tersebut yang dibaca. Metode ini sangat cocok untuk proses pengajaran, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Permainan menyusun kata membuat pembelajaran lebih

menyenangkan karena melibatkan permainan. Tujuan permainan adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa (Nento et al., 2019).

Tabel 1 jumlah siswa kelas II SBM kepong.

Kelas	Jumlah Siswa
Kelas II	10

Menurut Rika Widianita (2023) manfaat teknik permainan menyusun kata antara lain: untuk mengembalikan semangat belajar siswa yang mulai menurun. dengan permainan yang menyenangkan ini, diharapkan dapat memotivasi siswa dan mendorong mereka untuk meningkatkan keterampilan mereka. Mengenai pentingnya metode permainan menyusun kata sebagai upaya untuk memperbaiki keahlian membaca siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menilai dampak merangkai kata terhadap peningkatan kemahiran membaca murid di tingkat sekolah dasar dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, penelitian ini memiliki tujuan untuk menawarkan solusi tindakan yang dapat memperbaiki keterampilan membaca siswa. Keterampilan membaca mampu ditingkatkan melalui penerapan metode permainan menyusun kata pada murid kelas II di sanggar pembelajaran Muhammadiyah kepong, Malaysia. Tujuan penggunaan teknik adalah untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, memotivasi siswa, menarik minat mereka, dan memperkuat kemampuan belajar mereka.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Abraham dan Supriyati (2022) menjelaskan bahwa studi ini eksperimen yaitu jenis studi ini bertujuan untuk mengkaji hubungan keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat. ini dikenal sebagai kajian eksperimen terikat. Penelitian ini desain *Pre-ekperimental* model penelitian yang diterapkan dalam studi ini menggunakan desain pretest-posttest dengan satu anggota kelompok yang diteliti meliputi semua siswa dari kelas II di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia yang menjadi sampel ialah siswa kelas II yang terdiri dari 10 orang siswa. Alat ukur dalam penelitian ini diuji validitasnya melalui penilaian ahli (*Expert Judgment*), dan metode analisis data yang diterapkan adalah uji hipotesis.

Analisis Data

1. Uji Validitas Ahli (*Expert Judgment*)

Validitas pada studi ini digunakan untuk menguji perangkat pembelajaran seperti modul ajar, materi ajar, butir soal, dan media pembelajaran. Dalam penelitian pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan kepada dosen di PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara untuk melakukan penilaian terhadap instrumen, guna memastikan apakah instrumen tersebut sudah sesuai dengan konsep yang akan diukur

2. Uji Hipotesis

Analisis hipotesis dalam kajian ini dilakukan dengan menerapkan tes *t* berpasangan (*Paired Sample T Test*) yang diterapkan pada dua kelompok yang saling berhubungan, karena kelompok sampel yang diuji menerima perlakuan yang tidak sama, tetapi berasal dari individu yang serupa. Pengujian ini bertujuan menilai sejauh mana dampak teknik permainan menyusun kata (X) terhadap kemampuan membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Uji Validitas Ahli (*Expert Judgment*)

Pengujian validitas ahli (*expert*) adalah alat ukur yang digunakan benar-benar akurat dalam instrumen yang diterapkan ialah performance test. Untuk mengukur validitas dapat menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Validator dalam instrumen performance test kemampuan membaca permulaan ini dilakukan oleh Bapak Amin Basri, gelar S.Pd., M.Pd., yang bertindak sebagai staf pengajar Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada bulan Januari 2025. Validitas dilakukan untuk mengetahui apakah aspek yang di nilai indikator yang telah ditentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk menyampaikan instrumen.

Hasil validasi antara validator ahli terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu pada indikator pertama memahami tanda-tanda huruf vokal dan konsonan diperoleh skor 4 dari 4 skor maksimal, kemudian indikator kedua yaitu dapat membedakan kata dengan huruf depan yang serupa dengan memperoleh skor 4 dari skor maksimal, selanjutnya indikator yang ketiga yaitu mampu mengenali kata-kata yang memiliki suku kata pertama yang serupa diperoleh skor 4 dari 4 skor maksimal, dan terakhir indikator

keempat yaitu Dapat merangkai suku kata untuk membentuk sebuah kata dengan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4.

Tabel 2. validasi Validasi Instrumen Performace Test

No	Aspek yang diuji validitasnya	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Memahami tanda-tanda huruf vokal dan konsonan.	4	3	2	1
2.	Memiliki kemampuan untuk membedakan kata-kata yang dimulai dengan huruf yang serupa.	✓			
3.	Memiliki kemampuan untuk membedakan kata-kata yang memiliki suku kata pertama yang serupa.	✓			
4.	Memiliki kemampuan untuk merangkai suku kata menjadi kata yang utuh.	✓			

Pada tahap ini, kami akan menyampaikan hasil penelitian dan membahas temuan-temuan utama yang berkaitan dengan dampak metode permainan dalam menyusun kata untuk memperbaiki kemampuan membaca siswa mengidentifikasi sejauh mana teknik tersebut memberikan dampak peningkatan kemampuan membaca siswa yang di harapkan dan memberikan wawasan keefektivitasan penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Membaca.

Statistik sampel berpasangan

	Rata-rata	N	Deviasi Standar	Std. Error Mean
Pretest	69.2500	10	20.54974	6.49840
Posttest	88.2500	10	11.66964	3.69026

Paired Samples Correlation

N	Correlations	Sig
10	.941	.000

Berdasarkan output di atas, terdapat deskripsi data Rata-rata (mean) pada pretest adalah 69,25, sementara pada posttest mencapai 88,25. Selain itu, Nilai signifikan pada *equal*

variances assumed, nilai p yang mencapai ,000 yang kurang dari 0,05 dan mengindikasikan bahwa terdapat variasi yang bersifat bermakna rata-rata subjek penelitian. hal ini mengindikasikan bahwa penerapan media permainan menyusun kata dengan kartu gambar berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Membaca

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	98% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-19.0000	10.35482	3.27448	-26.40739	-11.59261	-5.802	9	.000

Berdasarkan output diatas, nilai nilai signifikansi hasil yang diperoleh nilai hasil uji Nilai dari *Paired samples t-test* adalah 0,000, yang nilainya di bawah ambang 0,05, memperlihatkan Ho ditolak, sementara Ha diterima sebagai hasil analisis. Oleh karena itu secara keseluruhan, mampu disarankan dimana pada kelas II terdapat Pengaruh penerapan teknik permainan menyusun kata terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa di Sanggar Pembelajaran Muhammadiyah, Kepong, Malaysia.

Tabel 5. Hasil Nilai Siswa

Nama Siswa	Pretest	Posttest
Siswa 1	72,5	95
Siswa 2	57,5	82,5
Siswa 3	95	100
Siswa 4	65	92,5
Siswa 5	47,5	75
Siswa 6	35	65
Siswa 7	87,5	97,5
Siswa 8	100	100
Siswa 9	62,5	82,5
Siswa 10	70	92,5

PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul pengaruh teknik permainan menyusun kata terhadap kemampuan literasi siswa di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Berdasarkan temuan uji validasi ahli (*expert judgement*) dalam instrumen performance test Validasi ahli penelitian ini bertujuan untuk menilai kemampuan mengamati teks dasar siswa kelayakan lembar tes kinerja yang akan diterapkan melalui validasi tes kinerja kemampuan membaca dilakukan oleh dosen Di lingkungan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Fakultas Pendidikan dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar bersama Bapak Amin Basri, S.Pd., M.Pd. dilaksanakan pada bulan Januari 2025. Penilaian dilakukan dengan memberikan lembar tes kinerja kemampuan membaca, kriteria penilaian, indikator, dan bahan pengajaran. Hasil penilaian dari validator mengindikasikan bahwa lembar tes kinerja kemampuan membaca dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi.

Berdasarkan hasil uji analisis pada uji statistik *paired samples*, hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran, oleh karena itu terlihat berdasarkan rata-rata nilai pretest yang mencapai 69,25 dan rata-rata skor posttest yang sebesar 88,25. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan keberhasilan siswa dalam membaca setelah penerapan media pembelajaran. Selain itu, hasil Uji t berpasangan mengindikasikan angka nilai uji statistik dengan nilai 0,000, yang lebih rendah dibandingkan dengan tingkat signifikansi 0,05, antara skor pretest dan posttest yang berkaitan dengan keterampilan membaca siswa. Hasil ini memperkuat temuan bahwa pemakaian media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap perbaikan keterampilan membaca siswa, dimana permainan menyusun kata memberikan pengaruh yang signifikan yang memiliki berdampak besar pada kemampuan membaca siswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media permainan menyusun dalam tingkat yang signifikan berpengaruh terhadap keterampilan membaca dasar siswa. Berdasarkan hasil penelitian oleh Setiofani et al., (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode

permainan pembentukan kata yang dapat memperbaiki keterampilan aktivitas proses hasil pembacaan murid kelas I di SD Inpres Cambaya I Kota dalam proses belajar bahasa Indonesia selain itu, hasil penelitian dari Oktaviyanti et al., (2022) menunjukkan dimana pemanfaatan media gambar memiliki dampak dalam hal keterampilan membaca teks dasar siswa tingkat II SD Negeri 23 Ampenan. Aspek-aspek evaluasi yang diperoleh pada kemampuan dasar proses kegiatan membaca siswa kelas II Sanggar Pembelajaran Muhammadiyah, Kepong, Malaysia menunjukkan perbedaan antara siswa. Beberapa siswa menonjol dalam aspek akurasi dan kejelasan dalam pengucapan sementara lainnya lebih terampil dalam kelancaran membaca. Akan tetapi, masih beberapa siswa mengalami tantangan dalam mengenal huruf. Hal ini adalah hal yang wajar, mengingat kemampuan setiap siswa yang bervariasi.

Media permainan ini membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan menyediakan konteks yang relevan dan menarik untuk latihan membaca dan menulis. Penelitian Sari et al. (2022) mengungkapkan bahwa pada penelitian ini diterapkan lembar penilaian demi mengukur keterampilan membaca siswa. Aktivitas ini memfasilitasi pengenalan kosa kata baru dan memperkuat pemahaman struktural Bahasa melalui interaksi langsung dengan media visual. Selain aspek literasi, media permainan ini juga berperan dalam pengembangan kemandirian siswa.

Studi ini dilakukan untuk menguji dampak dari teknik permainan menyusun kata terhadap perkembangan kemampuan literasi murid kelas II di Sanggar pembelajaran Muhammadiyah di Kepong, Malaysia melalui penjelasan dengan pertimbangan, Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktivitas bermain merangkai lebih banyak efisien serta memperbaiki keterampilan Memahami dibandingkan dengan proses belajar konvensional yang cuma mengandalkan pemaparan, yang sering kali membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Penggunaan model pembelajaran dengan metode permainan menyusun kata juga lebih efektif melibatkan siswa pada aktivitas menyusun huruf untuk membentuk kata. Dalam kegiatan ini, siswa dibimbing untuk menghafal huruf dan kosakata, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Oleh karena untuk itu, peneliti berusaha memperkenalkan terobosan baru dengan memanfaatkan media pembelajaran teknik permainan kata. Hasilnya, banyak siswa yang lebih antusias selama pembelajaran dan menjadi lebih aktif dalam belajar membaca, yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan mereka dalam membaca. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwasanya penerapan metode pengajaran dengan metode merangkai kata memberikan dampak pada perkembangan pencapaian kemampuan membaca murid kelas II di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.



Gambar 1. Kegiatan Anak Dalam Permainan Menyusun Kata.

KESIMPULAN

Melalui temuan penelitian dan analisis berdasarkan informasi yang telah disampaikan, bisa disimpulkan bahwa penerapan model pelajaran dengan metode permainan merangkai kata berpotensi agar mampu memperbaiki Kemampuan membaca siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan ceramah, seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat. Ini dari data yang tersedia, dapat terlihat rata-rata skor pretest mencapai 69,25, sementara skor posttest mencapai 88,25 serta nilai signifikansi pada *equal variances assumed* mencapai 0,000, yang nilainya di bawah ambang 0,05. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa penerapan media permainan menyusun kata pada kartu gambar memberi pengaruh positif terhadap keterampilan aktivitas membaca siswa. Selain itu, model pembelajaran ini juga mengajak siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dalam menyusun huruf menjadi kata, sekaligus membantu mereka menghafal huruf dan kosa kata, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Dengan menggunakan media pembelajaran Teknik permainan kata di kelas,

penggunaan metode ini berhasil membangkitkan semangat siswa selama pembelajaran, membuat mereka lebih aktif dalam membaca, yang dapat mendorong peningkatan minat serta keterampilan siswa dalam membaca melalui penggunaan teknik ini, diharapkan siswa dapat berpotensi untuk meningkatkan kemampuan membaca secara berkelanjutan dan menjadi efek positif terhadap siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). KSebuah tinjauan literatur mengenai desain kuasi eksperimen dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia serta sastra di tingkat sekolah dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ali, M. (2021). Meningkatkan keterampilan membaca dan menulis permulaan dengan menggunakan media gambar untuk siswa kelas 2 di SDN 93 Palembang. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 43–51. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>
- Nento, W., Dumako, M. H., & Nursyaida. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan menyusun kata dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas II SD. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019.
- Oktaviyanti, I., Amanatullah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis dampak media gambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>.
- Ramadhani Asiri, F., Simarmata, R., Barella, Y., Jl Profesor Dokter H Hadari Nawawi, J. H., Laut, B., Pontianak Tenggara, K., Pontianak, K., & Barat, K. (2024). Strategi pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255–266. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>
- Rika Widiana, D. (2023). Dampak teknik

permainan menyusun kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SDN 24 Gelumbang. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.

Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas I di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2556–2560.

Setiofani, I., Syamsuri, A. S., & Khaltsun, U. (2023). Peningkatan kemampuan membaca melalui teknik permainan menyusun kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I SD Inpres Cambaya 1 Kota Makassar. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 1(1), 14.

Zubaidah, Arisno, & Faiz, A. (2024). Penerapan Permainan Menyusun Kata dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 254–278.

PENGARUH TEKNIK PERMAINAN MENYUSUN KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA

Tiara Silvia¹, Suci Perwita Sari²

^{1,2} Pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Jl. Kapten Muchtar Basri no 3, Medan Indonesia
tiarasilvia12345@gmail.com
suciperwita@umsu.ac.id

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kemampuan membaca siswa melalui teknik permainan menyusun kata kelas II sd di sanggar bimbingan muhammadiyah kepong Malaysia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknik permainan menyusun kata terhadap kemampuan membaca siswa di sanggar bimbingan muhammadiyah kepong Malaysia pada pembelajaran bahasa indoneisa. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan validitas ahli (Expert judgement) dan uji hipotesis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II Sanggar bimbingan kepong Malaysia, yang berjumlah 10 siswa dengan menggunakan metode eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan adalah performance test dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah uji validitas ahli (Expert Judgement) dan uji hipotesis. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata rata hasil kemampuan membaca siswa meningkat secara signifikan setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan teknik permainan menyusun kata. Hal ini ditunjukkan dengan rata rata pretest sebesar 69,25 dan rata rata posttest 88,25. Perbedaan ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan membaca siswa. Dengan demikian hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan menyusun kata secara signifikan berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kata kelas II sd di sanggar bimbingan muhammadiyah kepong Malaysia.

Kata kunci: Teknik permainan menyusun kata, Kemampuan membaca, Bahasa Indonesia.

THE INFLUENCE OF WORD ARRANGEMENT GAME TECHNIQUES ON STUDENTS' READING ABILITY AT THE MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA GUIDANCE STUDIO

ABSTRACT

The main problem in this research is how to improve students' reading skills through word composing game techniques for class II elementary school at sanggar bimbingan muhammadiyah kepong Malaysia. The aim of this research is to determine the effect of word composing game techniques on students' reading abilities in the Muhammadiyah Kepong Malaysia guidance studio in learning Indonesian. This type of research uses experimental research with a quantitative approach. This research was carried out using expert validity (Expert judgment) and hypothesis testing. The population in this study were all class II students at sanggar bimbingan muhammadiyah kepong Malaysia, totaling 10 students using the experimental method. The research instruments used were performance tests and documentation. The data collection techniques in this research are expert validity testing (Expert Judgment) and hypothesis testing. The collected data was then analyzed using quantitative analysis. The results of this research showed that the average results of students' reading abilities increased significantly after learning using the word composing game technique. This is shown by the pretest average of 69.25 and the posttest average of 88.25. This difference shows that there is an increase in students' reading abilities. Thus, the results of the research can be concluded that the word composing game media significantly influences the beginning reading ability of class II elementary school students in sanggar bimbingan muhammadiyah kepong Malaysia.

Comment [FB1]: Hindari kata tanya dalam pernyataan.

Comment [FB2]: Sd atau SD?? Cek lainnya.

Comment [FB3]: Kata asing diketik miring.

Comment [FB4]:

Keywords: *Word composing game techniques, reading ability, Indonesian Language.*

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Namun demikian kita akan sulit melihat bagaimana proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, oleh karena perubahan tingkah laku berhubungan dengan perubahan sistem syaraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan diraba. Menurut Ramadhani Asiri et al. (2024) Kegiatan belajar mengajar adalah proses interaksi antara pendidik dan siswa dalam suatu kelas. Sebagai bagian dari proses belajar mengajar, guru memainkan peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sumber informasi pendidikan mereka juga merupakan pusat pembelajaran.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada tingkat sekolah dasar. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi Bahasa Indonesia dengan benar dan akurat, baik lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, dan keterampilan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, siswa didorong untuk berkomunikasi dengan bahasa yang baik dan benar. Bahasa Indonesia yang benar berarti dapat menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan. Menurut Ali (2020) Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.

Membaca dan menulis sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa diajarkan di sekolah dengan tujuan agar para siswa dapat mengerti maksud yang terkandung dalam

bacaan sehingga dapat memahami isi bacaan dengan baik dan benar Ali (2021). Pemahaman membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, guru harus merancang pelajaran membaca dengan tepat untuk mengembangkan kebiasaan menganggap membaca itu menyenangkan. Saat belajar membaca, guru perlu menciptakan suasana belajar melalui kegiatan permainan bahasa. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain.

Menurut Zubaidah et al., (2024) Permainan sangat cocok untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena membuat siswa merasa lebih santai dan semangat untuk mengungkapkan ide-idenya. Permainan menyusun kata digunakan oleh guru khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa yakni guru membacakan kalimat dan siswa membacakan kata menjadi kalimat yang sesuai dengan kalimat yang dibaca. Metode ini sangat cocok untuk proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Permainan menyusun kata membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan permainan. Tujuan permainan adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa (Nento et al., 2019)

Menurut Rika Widianita (2023) manfaat teknik permainan menyusun kata sebagai berikut: untuk membangkitkan kembali kegairahana belajar siswa yang sudah mulai lesu, dengan menggunakan permainan ini bentuk permainan yang menyenangkan dapat memacu semangat siswa dan mendorong mereka untuk meningkatkan kemampuan mereka.

Mengenai pentingnya Teknik permainan Menyusun kata dalam meningkatkan kemampuan baca siswa, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh Teknik Menyusun kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa Sekolah Dasar

Comment [FB5]: Masalah penelitian diperteg pada bagian ini. Jelaskan kondisi kemampuan membaca siswa di lokasi penelitian.

Comment [FB6]: Jelaskan kelebihan solusi yang ditawarkan berdasarkan penelitian terdahulu.

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya memberikan tindakan alternatif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui penggunaan teknik permainan menyusun kata bagi siswa kelas II Di sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memicu motivasi, menarik perhatian, dan meningkatkan kemampuan belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Abraham and Supriyati (2022) penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencoba mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel

terikat, dimana variabel bebas sengaja dikendalikan dan dimanipulasi atau percobaan (experiment research) adalah kegiatan percobaan (experiment), yang bertujuan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan tertentu.

Penelitian ini dilakukan dengan validitas ahli (Expert Judgment) dan uji hipotesis, dengan menggunakan kelompok subyek penelitian dari suatu populasi tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia yang menjadi sampel adalah siswa kelas II yang berjumlah 10 siswa dengan menggunakan metode eksperimen dengan diberikan media kartu gambar maka peneliti dapat mengukur sejauh mana kemampuan literasi dan kemandirian siswa terealisasi.

Tabel 1 Jumlah Siswa Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Kelas	Jumlah Siswa
Kelas II	10

Analisis Data

1. Uji Validitas Ahli (Expert Judgement)

Validitas pada penelitian ini digunakan untuk menguji perangkat pembelajaran seperti modul ajar, materi ajar, butir soal, dan media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti meminta bantuan kepada dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara untuk dilakukan telaah terhadap instrument apakah sudah sesuai dengan konsep yang akan diukur.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t (Paired Sample T Test). Uji T Paired Sample ini disebut uji dua sample yang berpasangan. Dikatakan berpasangan karena kelompok sample yang di uji memiliki perlakuan yang berbeda namun merupakan individu yang sama. Uji ini digunakan untuk mengetahui signifikan pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Uji Validitas Ahli (Expert Judgement)

Uji validitas expert (ahli) yaitu instrumen yang digunakan betul-betul tepat mengukur apa yang diukur. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan ialah performance test. Untuk mengukur validitas dapat menggunakan pendapat ahli (expert judgement). Validator dalam instrumen performance test kemampuan membaca permulaan ini di lakukan oleh bapak Amin Basri, S.Pd., M.Pd selaku dosen bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada bulan januari 2025. Validitas dilakukan untuk mengetahui apakah aspek yang di nilai indikator yang telah di tentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk menyampaikan instrumen.

Comment [FB7]: Bagian metode disajikan secara sistematis paling sedikit memuat: Jenis (Desain Penelitian), Sumber data (Populasi dan Sampel), teknik pengumpulan data, instrumen dan analisis data.

Comment [FB8]: Baik diterangkan disertai gambar bentuk desain eksperimen yang digunakan.

Tabel 2 Validasi Instrumen Performace Test

No	Penilaian
----	-----------

	Aspek yang Divalidasi	4	3	2	1
1	Mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan.	✓			
2	Mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama.	✓			
3	Mampu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama.	✓			
4	Mampu menyusun suku kata menjadi sebuah kata.	✓			

Hasil validasi dari validator ahli yang terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu pada indikator pertama Mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan diperoleh skor 4 dari 4 skor maksimal, kemudian indikator kedua yaitu Mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama diperoleh skor 4 dari skor maksimal, selanjutnya indikator yang ketiga yaitu Mampu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama diperoleh skor 4 dari 4 skor maksimal, dan terakhir indikator keempat yaitu Mampu menyusun suku kata menjadi

sebuah kata diperoleh skor 4 dari 4 skor maksimal.

Pada bagian ini, kami akan menyajikan hasil penelitian dan membahas temuan-temuan utama terkait pengaruh teknik permainan menyusun kata terhadap kemampuan membaca siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengungkapkan sejauh mana teknik tersebut berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa yang di harapkan dan memberikan wawasan keefektivitasan penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Membaca

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	69.2500	10	20.54974	6.49840
	Posttest	88.2500	10	11.66964	3.69026

Paired Samples Correlations

	N	Correlations	Sig
	10	.941	.000

Berdasarkan output di atas diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pretest 69,25 sedangkan data posttest yakni 88,25 serta data nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat

disimpulkan bahwa menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antar subjek penelitian dengan menggunakan media permainan menyusun kata pada kartu gambar terhadap kemampuan membaca siswa.

Tabel 4 Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Membaca

	Paired Differences					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	98% Confidence Interval of the		

			Mean	Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest-Posttest	- 19.00000	10.35482	3.27448	- 26.40739	- 11.59261	- 5.802	9	.000

Berdasarkan output diatas diperoleh signifikansi dari uji *paired samples t test* yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H_0 di tolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan dari kelas II

terdapat pengaruh teknik permainan menyusun kata terhadap kemampuan membaca siswa di sanggar bimbingan muhammadiyah kepong malaysia.

Tabel 5 Hasil Nilai Siswa

Nama Siswa	Pretest	Posttest
Siswa 1	72,5	95
Siswa 2	57,5	82,5
Siswa 3	95	100
Siswa 4	65	92,5
Siswa 5	47,5	75
Siswa 6	35	65
Siswa 7	87,5	97,5
Siswa 8	100	100
Siswa 9	62,5	82,5
Siswa 10	70	92,5

Pembahasan

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Teknik Permainan Menyusun Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia”. Berdasarkan hasil uji validasi ahli (expert judgement) dalam instrumen performance test kemampuan membaca permulaan Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan lembar tes kinerja yang akan digunakan. Validasi ahli lembar tes kinerja kemampuan membaca siswa divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara dari Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dosen Prodi PGSD yaitu bapak Amin Basri, S.Pd., M.Pd, yang dilakukan pada bulan Januari 2025. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan lembar tes kinerja Kemampuan membaca, rubrik penilaian,

indikator, dan bahan ajar. Berdasarkan penilaian yang dilakukan validator lembar tes kinerja kemampuan membaca dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil uji analisis hipotesis pada uji *paired samples statistics* pada terlihat bahwa rata-rata hasil kemampuan membaca siswa meningkat secara signifikan setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Hal ini di tunjukkan dengan rata-rata pretest sebesar 69,25 dan rata-rata posttest 88,25. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Selain itu hasil uji paired sampel T-test menunjukkan bahwa nilai signifikans (p-value) sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikan antara pretest dan posttest

Comment [FB9]: Pembahasan dilakukan dengan mengkaitkan studi empiris atau teori ur interpretasi. Jika dilihat dari proporsi tulisan, bagian ini harusnya mengambil proporsi terbanyak, bisa mencapai 50% atau lebih. Bagian ini bisa dibagi menjadi beberapa sub bab, tetapi tidak perlu mencantumkan penomorannya.

pada kemampuan membaca siswa. Hasil ini menguatkan temuan anda bahwa media permainan menyusun kata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan menyusun kata secara signifikan berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Menurut penelitian oleh Setiofani et al., (2023) menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknik permainan menyusun kata dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Cambaya I Kota Makassar pada pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, hasil penelitian dari Oktaviyanti et al., (2022) menunjukkan bahwa ada pengaruh media gambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 23 Ampenan. Adapun aspek-aspek penilaian pada kemampuan membaca permulaan yang di dapatkan siswa kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia berbeda pada masing-masing siswa, ada beberapa siswa yang unggul pada aspek ketepatan dan kejelasan pengucapan, kemudian yang lain unggul dalam kelancaran dalam membaca namun masih ada beberapa siswa yang masih kurang dalam mengenal huruf. Hal tersebut wajar dialami oleh siswa karena kemampuan masing-masing siswa yang berbeda.

Media permainan ini membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan menyediakan konteks yang relevan dan menarik untuk latihan membaca dan menulis. Penelitian Sari et al., (2022) menunjukkan bahwa penelitian menggunakan lembar penilaian siswa untuk mengetahui nilai siswa dalam kemampuan membacanya. Aktivitas ini memfasilitasi pengenalan kosa kata baru dan

memperkuat pemahaman struktural Bahasa melalui interaksi langsung dengan media visual. Selain aspek literasi, media permainan ini juga berperan dalam pengembangan kemandirian siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh teknik permainan menyusun kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas II di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teknik permainan Menyusun kata lebih baik dalam meningkatkan kemampuan membaca dari pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan model pembelajaran ceramah hingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Menggunakan model pembelajaran Teknik permainan Menyusun kata juga lebih aktif dalam Menyusun huruf menjadi kata dan Menyusun kata ini siswa dituntut untuk bisa menghafal huruf dan kosa kata sehingga dapat menumbuhkan kemampuan membaca siswa.

Maka dari itu peneliti mencoba inovasi baru dengan menggunakan media pembelajaran Teknik permainan kata, dan hasil dari penggunaan metode ini banyak anak yang semangat saat pembelajaran, dan anak menjadi lebih aktif saat belajar membaca sehingga dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa untuk membaca.

Berdasarkan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Teknik Menyusun kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas II di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia.

Gambar 1 Kegiatan Anak Dalam Permainan Menyusun Kata



Comment [FB10]: Keterangan gambar di bawah gambar!

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang tersaji sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teknik permainan Menyusun kata dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dari pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan model pembelajaran ceramah yang dapat membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Hal ini dibuktikan Berdasarkan output yang diperoleh dari deskripsi data, bahwa terdapat rata-rata mean pada pretest 69,25 sedangkan data posttest yakni 88,25 serta data nilai signifikan pada *equal variances assumed* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa menunjukkan adanya perbedaan rata-rata antar subjek penelitian dengan menggunakan media permainan menyusun kata pada kartu gambar terhadap kemampuan membaca siswa. Dengan Menggunakan model pembelajaran Teknik permainan Menyusun kata, juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam Menyusun huruf menjadi kata, dan siswa dituntut untuk bisa menghafal huruf dan kosa kata sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Dengan menunggunakan media pembelajaran Teknik permainan kata di kelas, hasil dari penggunaan metode ini membuat siswa menjadi semangat saat pembelajaran, dan anak menjadi lebih aktif saat belajar membaca sehingga dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa untuk membaca. Melalui penggunaan teknik ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca secara berkelanjutan dan menjadi efek positif terhadap siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ali, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada Sdn 93 Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 43–51. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>
- Nento, W., Dumako, M. H., & Nursyaida. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK MELALUI PERMAINAN MENYUSUN KATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SEKOLAH DASAR. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019.
- Oktaviyanti, I., Amanatullah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Ramadhani Asiri, F., Simarmata, R., Barella, Y., Jl Profesor Dokter H Hadari Nawawi, J. H., Laut, B., Pontianak Tenggara, K., Pontianak, K., & Barat, K. (2024). Strategi Belajar Mengajar (Project Based Learning). *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255–266. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>
- Rika Widianita, D. (2023). PENGARUH TEKNIK PERMAINAN MENYUSUN KATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS I SDN 24 GELUMBANG. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–19.
- Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konsuling*, 4(4), 2556–2560.
- Setiofani, I., Syamsuri, A. S., & Khatsum, U. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa

Tiara Silvia, Suci Perwita Sari

Kelas 1 SD Inpres Cambaya 1 Kota Makassar. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(1), 14.

Zubaidah, Arisno, & Faiz, A. (2024). Penerapan Permainan Menyusun Kata dalam Upaya

Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 254–278. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.11287>



[JRPD] Tindak Lanjut Submit Artikel



Kotak Masuk



Jurnal Riset Pendidikan Dasar 3 Mar



kepada saya ▾

Yth Bapak/Ibu Author JRPD

Assalamualaikum Wr. Wb.

Artikel Bapak/Ibu telah sampai di Editor Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), perlu kami informasikan bahwa untuk penerbitan artikel di JRPD, kami mengenakan biaya **Rp.400.000,- (biaya review Rp.200.000,- dan biaya publikasi Rp.200.000)**. Jika Bapak/ibu bekenan melanjutkan publikasi di jurnal kami silakan menyelesaikan biaya review artikel (Rp.200.000,-) agar artikel Bapak/ibu kami tindak lanjuti ke tahap review. proses pembayaran silahkan dikirim melalui **Rek. 1740006455414 (Mandiri) a.n. Fajri Basam**. Silahkan konfirmasi dan mengirimkan bukti transfer via email atau wa (**082343777503**) setelah melakukan pembayaran.

Terimakasih (**Note: Sebelum pembayaran konfirmasi terlebih dahulu via WA**)

Editor

CP. 082343777503 (WA)

Email: jrpd@unismuh.ac.id

← Balas

→ Teruskan





Transaksi Berhasil

03 Mar 2025 • 10:00:14

Nominal Transfer

Rp 400.000

Nama Penerima

FAJRI BASAM

Bank Mandiri •
1740006455414

Rekening Sumber

RANGGA SETYAWAN

POHAN
BSI • *****0578

Catatan

Metode Transfer

BI Fast

Tujuan Transfer

Lainnya

Nominal Transaksi

Rp 400.000

Biaya Transaksi

Rp 2.500

Total

Rp 402.500

Nomor Struk

0310001914769530

Nomor Transaksi

FT25062T9ZQV

Terminal

*****8981

Terima kasih telah menggunakan layanan BYOND. Semoga layanan kami mendatangkan berkah bagi kamu.

done jurnal tiara.docx

by - -

Submission date: 11-Mar-2025 04:36AM (UTC+0600)

Submission ID: 2609542596

File name: done_jurnal_tiara.docx (154.08K)

Word count: 3153

Character count: 20946

4
**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN MENYUSUN KATA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA DI SANGGAR BIMBINGAN
MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA**

Tiara Silvia¹ Suci Perwita Sari²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Jl. Kapten Muchtar Basri no 3, Medan Indonesia

tiarasilvia12345@gmail.com

suciperwita@umsu.ac.id

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini berkaitan dengan upaya menambah kemampuan literasi peserta didik yang diterapkan dengan metode permainan menyusun kata di jenjang kelas II pusat pembelajaran Muhammadiyah Kepong, Malaysia. Kajian ini bertujuan untuk memahami seberapa besar dampak dari strategi permainan dalam menyusun kata terhadap kemampuan literasi siswa di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kajian ini mengimplementasikan desain eksperimen melalui pendekatan kuantitatif dan dilaksanakan melalui validasi ahli (*expert judgement*) serta pengujian hipotesis. Populasi yang berpartisipasi seluruh siswa kelas II terlibat dalam penelitian ini di sanggar pembinaan kepong malaysia, dengan sampel sebanyak 10 siswa yang dilibatkan dalam metode eksperimen. Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi tes kinerja dan dokumentasi. Tahap pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli (*expert judgement*) dan uji hipotesis. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan pendekatan analisis berbasis kuantitatif. Temuan peneliti mengindikasikan bahwa rata-rata kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan signifikan setelah menerapkan teknik permainan menyusun kata. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa pretest memiliki skor rata-rata sebesar 69,25, sementara posttest memiliki nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 88,25. Selisih nilai ini mengindikasikan adanya peningkatan dalam kemampuan membaca siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan alat permainan menyusun kalimat mempunyai dampak yang signifikan pada kemampuan literasi dasar peserta proses belajar siswa SD kelas II yang belajar di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.

4
Kata kunci: Teknik Permainan Dalam Merangkai Kata, Kemampuan Membaca, Bahasa Indonesia.

***INFLUENCE GAME TECHNIQUES ORGANIZE WORDS ABOUT ABILITY THE
STUDENT MUHAMMADIYAH KEPONG MALAYSIA GUIDANCE STUDIO***

ABSTRACT

Main problem in this research associated with additional effort reading ability student word-building game techniques for second-grade students of Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia. this study aims to understand how big an impact from strategy drafting game said against literacy skills Students are trained in the Muhammadiyah Kepong Malaysia guidance studio, especially in learning Indonesian. This study implements experimental design through quantitative approach and implemented through expert validation (*expert judgment*) as well as hypothesis test in population that all students participate class II involved in this research kepong construction studio malaysia, with samples as many as 10 students who are involved in the experimental method. instrument which applied in research This includes tests performance and documentation. collection stage data is carried through validation (*expert judgment*) and hypothesis testing. collected data then analyzed with an analytical approach quantitative based research findings indicate that the average ability Students' reading skills experienced significant improvement after implementing the word-building game technique. based on results data obtained show that pretest has an average value as big as 69,25, while the posttest has average value experienced an increase of 88,25. this value difference indicates its existence improvement in students' reading ability so it can be concluded that utilization drafting game tool sentence has significant impact on the basic literacy skills the basis of students in the process elementary school students learning class II who are studying at the Muhammadiyah Guidance Studio in Kepong Malaysia

Keywords: game technique arrange words, reading ability, Language indonesia

Tiara Silvia, Suci Perwita Sari

PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan suatu perubahan dalam perilaku. Namun, kita seringkali kesulitan untuk mengamati bagaimana perubahan perilaku tersebut terjadi, karena hal ini berkaitan dengan perubahan pada sistem saraf dan energi, yang keduanya sulit untuk dilihat atau dirasakan. Menurut Ramadhani Asiri et al. (2024) kegiatan proses pembelajaran merujuk pada suatu rangkaian hubungan antara pengajar dan siswa dalam ruang kelas yang merupakan elemen yang tak terpisahkan dari seluruh rangkaian proses pendidikan dan pengajaran, guru memainkan peran yang sangat krusial dimiliki oleh guru bukan hanya sumber informasi pendidikan mereka juga merupakan pusat belajar.

Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang harus diberikan di jenjang pendidikan dasar. Tujuan dari proses belajar bahasa Indonesia adalah guna mengembangkan keterampilan murid dalam mengungkapkan pesan mengaplikasikan. Bahasa Indonesia yang akurat serta sesuai, baik dalam bentuk lisan maupun tertulis bahasa Indonesia memainkan peran hal ini sangat krusial dalam membangun kebiasaan, tingkah laku, serta keterampilan siswa yang mendukung perkembangan mereka di masa depan. Dalam pembelajaran ini, siswa diajak untuk berkomunikasi memakai Bahasa Indonesia dengan tepat dan mematuhi aturan yang berlaku. Bahasa Indonesia yang tepat berarti dapat menggunakan bahasa dengan sesuai kaidah yang berlaku tersebut secara tepat sesuai dengan kaidah tata bahasa yang berlaku benar sesuai dengan kaidah kebahasaan. Ali (2020) menyatakan bahwa Bahasa Indonesia di tingkat pendidikan dasarnya, Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sangat krusial dalam bidang studi yang berperan dalam mendukung pengembangan aktivitas siswa Sebagai alat komunikasi, bahasa memiliki peran penting dalam proses interaksi. Belajar bahasa berarti juga belajar bagaimana cara berkomunikasi dengan efektif. Seperti pelajaran lainnya tujuan pengajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, kreativitas, serta sikap siswa. Membaca dan menulis, sebagai bagian dari kemampuan berbahasa, yang disampaikan di sekolah dengan harapan agar siswa mampu memahami pesan dimana terdapat pada teks bacaan serta menangkap memahami isi bacaan secara tepat

dan tepat Ali (2021). Pemahaman membaca adalah kemampuan berbahasa yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat pendidikan dasar. Hal ini, guru harus merancang pelajaran membaca dengan tepat untuk mengembangkan kebiasaan menganggap membaca itu menyenangkan. Saat mengajarkan membaca, guru perlu menciptakan suasana belajar melalui aktivitas permainan bahasa, hal ini sejalan dengan sifat anak yang masih memiliki kegemaran dalam bermain.

Hasil wawancara yang dilakukan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia, menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan menyusun kata memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Para pengajar menyatakan bahwa metode ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami konsep membaca dengan lebih baik. Di SBM, para guru telah mengimplementasikan teknik ini dalam pengajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II. Mereka mencatat adanya peningkatan semangat dan motivasi siswa dalam kegiatan membaca. Selain itu, mereka juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif guru dalam memilih metode yang sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Dengan mengaplikasikan teknik permainan menyusun kata, diharapkan siswa tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka, tetapi juga menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap aktivitas membaca. Wawancara ini mengindikasikan bahwa penerapan teknik permainan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong.

Menurut Zubaidah et al., (2024) Permainan sangat cocok untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena memberikan rasa nyaman kepada siswa dan mendorong mereka untuk lebih bersemangat dalam mengungkapkan ide-idenya. Permainan menyusun kata yang dipakai oleh guru untuk memperbaiki kemampuan membaca siswa guru membacakan kalimat, kemudian siswa diminta untuk mengubah ungkapan-ungkapan membentuk kalimat yang tepat dengan konteks kalimat tersebut yang dibaca. Metode ini sangat cocok untuk proses pengajaran, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Tiara Silvia, Suci Perwita Sari

Permainan menyusun kata membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan permainan. Tujuan permainan adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa (Nento et al., 2019).

Tabel 1 jumlah siswa kelas II SBM kepong.

Kelas	Jumlah Siswa
Kelas II	10

Menurut Rika Widianita (2023) manfaat teknik permainan menyusun kata antara lain: untuk mengembalikan semangat belajar siswa yang mulai menurun. dengan permainan yang menyenangkan ini, diharapkan dapat memotivasi siswa dan mendorong mereka untuk meningkatkan keterampilan mereka. Mengenai pentingnya metode permainan menyusun kata sebagai upaya untuk memperbaiki keahlian membaca siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menilai dampak merangkai kata terhadap peningkatan kemahiran membaca murid di tingkat sekolah dasar dalam konteks pembelajaran bahasa indonesia, penelitian ini memiliki tujuan untuk menawarkan solusi tindakan yang dapat memperbaiki keterampilan membaca siswa. Keterampilan membaca mampu ditingkatkan melalui penerapan metode permainan menyusun kata pada murid kelas II di sanggar pembelajaran muhammadiyah kepong, malaysia. Tujuan penggunaan teknik adalah untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, memotivasi siswa, menarik minat mereka, dan memperkuat kemampuan belajar mereka.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Abraham dan Supriyati (2022) menjelaskan bahwa studi ini eksperimen yaitu jenis studi ini bertujuan untuk mengkaji hubungan keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat. ini dikenal sebagai kajian eksperimen terikat. Penelitian ini desain *Pre-experimental* model penelitian yang diterapkan dalam studi ini menggunakan desain pretest-posttest dengan satu anggota kelompok yang diteliti meliputi semua siswa dari kelas II di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia yang menjadi sampel ialah siswa kelas II yang terdiri dari 10 orang siswa. Alat ukur dalam penelitian ini diuji validitasnya melalui penilaian ahli (*Expert Judgment*), dan metode analisis data yang diterapkan adalah uji hipotesis.

Analisis Data

1. Uji Validitas Ahli (*Expert Judgement*)

Validitas pada studi ini digunakan untuk menguji perangkat pembelajaran seperti modul ajar, materi ajar, butir soal, dan media pembelajaran. Dalam penelitian pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan kepada dosen di PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara untuk melakukan penilaian terhadap instrumen, guna memastikan apakah instrumen tersebut sudah sesuai dengan konsep yang akan diukur

2. Uji Hipotesis

Analisis hipotesis dalam kajian ini dilakukan dengan menerapkan tes t berpasangan (*Paired Sample T Test*) yang diterapkan pada dua kelompok yang saling berhubungan, karena kelompok sampel yang diuji menerima perlakuan yang tidak sama, tetapi berasal dari individu yang serupa. Pengujian ini bertujuan menilai sejauh mana dampak teknik permainan menyusun kata (X) terhadap kemampuan membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Uji Validitas Ahli (*Expert Judgement*)

Pengujian validitas ahli (*expert*) adalah alat ukur yang digunakan benar-benar akurat dalam instrumen yang diterapkan ialah performance test. Untuk mengukur validitas dapat menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*). Validator dalam instrumen performance test kemampuan membaca permulaan ini di lakukan oleh Bapak Amin Basri, gelar S.Pd., M.Pd., yang bertindak sebagai staf pengajar Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada bulan januari 2025. Validitas dilakukan untuk mengetahui apakah aspek yang di nilai indikator yang telah di tentukan, serta untuk mengetahui saran dan masukan untuk menyampaikan instrumen.

Tiara Silvia, Suci Perwita Sari

Tabel 2. validasi Validasi Instrumen Performace Test

No	Aspek yang diuji validitasnya	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Memahami tanda-tanda huruf vokal dan konsonan.	4	3	2	1
2.	Memiliki kemampuan untuk membedakan kata-kata yang dimulai dengan huruf yang serupa.	✓			
3.	Memiliki kemampuan untuk membedakan kata-kata yang memiliki suku kata pertama yang serupa.	✓			
4.	Memiliki kemampuan untuk merangkai suku kata menjadi kata yang utuh.	✓			

Hasil validasi antara validator ahli terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu pada indikator pertama memahami tanda-tanda huruf vokal dan konsonan diperoleh skor 4 dari 4 skor maksimal, kemudian indikator kedua yaitu dapat membedakan kata dengan huruf depan yang serupa dengan memperoleh skor 4 dari skor maksimal, selanjutnya indikator yang ketiga yaitu mampu mengenali kata-kata yang memiliki suku kata pertama yang serupa diperoleh skor 4 dari 4 skor maksimal, dan terakhir indikator keempat yaitu Dapat merangkai suku kata untuk membentuk sebuah kata dengan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4.

Pada tahap ini, kami akan menyampaikan hasil penelitian dan membahas temuan-temuan utama yang berkaitan dengan dampak metode permainan dalam menyusun kata untuk memperbaiki kemampuan membaca siswa mengidentifikasi sejauh mana teknik tersebut memberikan dampak peningkatan kemampuan membaca siswa yang di harapkan dan memberikan wawasan keefektivitasan penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Membaca.**Statistik sampel berpasangan**

	Rata-rata	N	Deviasi Standar	Std. Error Mean
Pretest	69.2500	10	20.54974	6.49840
Posttest	88.2500	10	11.66964	3.69026

Paired Samples Correlation

N	Correlations	Sig
10	.941	.000

Berdasarkan output di atas, terdapat deskripsi data Rata-rata (mean) pada pretest adalah 69,25, sementara pada posttest mencapai 88,25. Selain itu, Nilai signifikan pada *equal variances assumed*, nilai p yang mencapai ,000 yang kurang dari 0,05 dan mengindikasikan bahwa terdapat variasi yang bersifat bermakna rata-rata subjek penelitian. hal ini mengindikasikan bahwa penerapan media permainan menyusun kata dengan kartu gambar berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Membaca

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	98% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest-Posttest	-19.0000	10.35482	3.27448	-26.40739	-11.59261	-5.802	9	.000

Berdasarkan output diatas, nilai nilai signifikans hasil yang diperoleh nilai hasil uji Nilai dari *Paired samples t-test* adalah 0,000, yang nilainya di bawah ambang 0,05, memperlihatkan H_0 ditolak, sementara H_a diterima sebagai hasil analisis. Oleh karena itu secara keseluruhan, mampu disarankan dimana pada kelas II terdapat Pengaruh penerapan teknik permainan menyusun kata terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa di Sanggar Pembelajaran Muhammadiyah, Kepong, Malaysia.

Tabel 5. Hasil Nilai Siswa

Nama Siswa	Pretest	Posttest
Siswa 1	72,5	95

Tiara Silvia, Suci Perwita Sari

Siswa 2	57,5	82,5
Siswa 3	951	100
Siswa 4	65	92,5
Siswa 5	47,5	75
Siswa 6	35	65
Siswa 7	87,5	97,5
Siswa 8	100	100
Siswa 9	62,5	82,5
Siswa 10	70	92,5

PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul pengaruh teknik permainan menyusun kata terhadap kemampuan literasi siswa di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia. Berdasarkan temuan uji validasi ahli (*expert judgement*) dalam instrumen performance test Validasi ahli penelitian ini bertujuan untuk menilai kemampuan mengamati teks dasar siswa kelayakan lembar tes kinerja yang akan diterapkan melalui validasi tes kinerja kemampuan membaca dilakukan oleh dosen Di lingkungan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Fakultas Pendidikan dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar bersama Bapak Amin Basri, S.Pd., M.Pd. dilaksanakan pada bulan Januari 2025. Penilaian dilakukan dengan memberikan lembar tes kinerja kemampuan membaca, kriteria penilaian, indikator, dan bahan pengajaran. Hasil penilaian dari validator mengindikasikan bahwa lembar tes kinerja kemampuan membaca dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi.

Berdasarkan hasil uji analisis pada uji statistik *paired samples*, hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan membaca siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran, oleh karena itu terlihat berdasarkan rata-rata nilai pretest yang mencapai 69,25 dan rata-rata skor posttest yang sebesar 88,25. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan keberhasilan siswa dalam membaca setelah penerapan media pembelajaran. Selain itu, hasil Uji t berpasangan mengindikasikan angka nilai uji statistik dengan nilai 0,000, yang lebih rendah dibandingkan dengan tingkat signifikansi 0,05, antara skor pretest dan posttest yang berkaitan dengan keterampilan membaca siswa. Hasil ini memperkuat temuan bahwa pemakaian media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap perbaikan keterampilan

membaca siswa, dimana permainan menyusun kata memberikan pengaruh yang signifikan yang memiliki berdampak besar pada kemampuan membaca siswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media permainan menyusun dalam tingkat yang signifikan berpengaruh terhadap keterampilan membaca dasar siswa. Berdasarkan hasil penelitian oleh Setiofani et al., (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode permainan pembentukan kata yang dapat memperbaiki keterampilan aktivitas proses hasil pembacaan murid kelas I di SD Inpres Cambaya I Kota dalam proses belajar bahasa Indonesia selain itu, hasil penelitian dari Oktaviyanti et al., (2022) menunjukkan dimana pemanfaatan media gambar memiliki dampak dalam hal keterampilan membaca teks dasar siswa tingkat II SD Negeri 23 Ampenan. Aspek-aspek evaluasi yang diperoleh pada kemampuan dasar proses kegiatan membaca siswa kelas II Sanggar Pembelajaran Muhammadiyah, Kepong, Malaysia menunjukkan perbedaan antara siswa. Beberapa siswa menonjol dalam aspek akurasi dan kejelasan dalam pengucapan sementara lainnya lebih terampil dalam kelancaran membaca. Akan tetapi, masih beberapa siswa mengalami tantangan dalam mengenal huruf. Hal ini adalah hal yang wajar, mengingat kemampuan setiap siswa yang bervariasi.

Media permainan ini membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan menyediakan konteks yang relevan dan menarik untuk latihan membaca dan menulis. Penelitian Sari et al. (2022) mengungkapkan bahwa pada penelitian ini diterapkan lembar penilaian demi mengukur keterampilan membaca siswa. Aktivitas ini memfasilitasi pengenalan kosa kata baru dan memperkuat pemahaman struktural Bahasa melalui interaksi langsung dengan media visual. Selain aspek literasi, media permainan ini juga berperan dalam pengembangan kemandirian siswa.

Studi ini dilakukan untuk menguji dampak dari teknik permainan menyusun kata terhadap perkembangan kemampuan literasi murid kelas II di Sanggar pembelajaran Muhammadiyah di Kepong, Malaysia melalui penjelasan dengan pertimbangan, Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktivitas bermain merangkai lebih banyak efisien serta memperbaiki keterampilan Memahami

Tiara Silvia, Suci Perwita Sari

dibandingkan dengan proses belajar konvensional yang cuma mengandalkan pemaparan, yang sering kali membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Penggunaan model pembelajaran dengan metode permainan menyusun kata juga lebih efektif melibatkan siswa pada aktivitas menyusun huruf untuk membentuk kata. Dalam kegiatan ini, siswa dibimbing untuk menghafal huruf dan kosakata, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Oleh karena untuk itu, peneliti berusaha memperkenalkan terobosan baru dengan memanfaatkan media pembelajaran teknik permainan kata. Hasilnya, banyak siswa yang lebih antusias selama pembelajaran dan menjadi lebih aktif dalam belajar membaca, yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan mereka dalam membaca. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwasanya penerapan metode pengajaran dengan metode merangkai kata memberikan dampak pada perkembangan pencapaian kemampuan membaca murid kelas II di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong, Malaysia.



Gambar 1. Kegiatan Anak Dalam Permainan Menyusun Kata.

KESIMPULAN

Melalui temuan penelitian dan analisis berdasarkan informasi yang telah disampaikan, bisa disimpulkan bahwa penerapan model pelajaran dengan metode permainan merangkai kata berpotensi agar mampu memperbaiki Kemampuan membaca siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan ceramah, seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat. Ini dari data yang tersedia, dapat terlihat rata-rata skor pretest mencapai 69,25, sementara skor posttest mencapai 88,25 serta nilai signifikansi pada *equal variances assumed* mencapai

0,000, yang nilainya di bawah ambang 0,05. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa penerapan media permainan menyusun kata pada kartu gambar memberi pengaruh positif terhadap keterampilan aktivitas membaca siswa. Selain itu, model pembelajaran ini juga mengajak siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dalam menyusun huruf menjadi kata, sekaligus membantu mereka menghafal huruf dan kosa kata, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Dengan menggunakan media pembelajaran Teknik permainan kata di kelas, penggunaan metode ini berhasil membangkitkan semangat siswa selama pembelajaran, membuat mereka lebih aktif dalam membaca, yang dapat mendorong peningkatan minat serta keterampilan siswa dalam membaca melalui penggunaan teknik ini, diharapkan siswa dapat berpotensi untuk meningkatkan kemampuan membaca secara berkelanjutan dan menjadi efek positif terhadap siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). KSebuah tinjauan literatur mengenai desain kuasi eksperimen dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia serta sastra di tingkat sekolah dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ali, M. (2021). Meningkatkan keterampilan membaca dan menulis permulaan dengan menggunakan media gambar untuk siswa kelas 2 di SDN 93 Palembang. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 43–51. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>
- Nento, W., Dumako, M. H., & Nursyaida. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan menyusun kata dalam pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas II SD. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019.

Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis dampak media gambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>.

Ramadhani Asiri, F., Simarmata, R., Barella, Y., Jl Profesor Dokter H Hadari Nawawi, J. H., Laut, B., Pontianak Tenggara, K., Pontianak, K., & Barat, K. (2024). Strategi pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255–266. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>

Rika Widianita, D. (2023). Dampak teknik permainan menyusun kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SDN 24 Gelumbang. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–19.

Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas I di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2556–2560.

Setiofani, I., Syamsuri, A. S., & Khaltsun, U. (2023). Peningkatan kemampuan membaca melalui teknik permainan menyusun kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I SD Inpres Cambaya 1 Kota Makassar. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 1(1), 14.

Zubaidah, Arisno, & Faiz, A. (2024). Penerapan Permainan Menyusun Kata dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 254–278. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.11287>

Jurnal Riset Pendidikan Dasar, xx (x), Januari 20xx (x-x)

Tiara Silvia, Suci Perwita Sari

done jurnal tiara.docx

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	2%
2	journal.unismuh.ac.id Internet Source	2%
3	repository.uksw.edu Internet Source	1%
4	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	1%
5	indo-intellectual.id Internet Source	<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Tiara Silvia
Tempat /Tgl Lahir : Desa Dalam, 07 Oktober 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Dusun Damai Desa Dalam Kecamatan Karang Baru
Kabupaten Aceh Tamiang
Anak Ke : 3 dari 3 bersaudara

Nama Orang Tua

Ayah : Ahmad Junaidi
Ibu : Paijah
Alamat : Dusun Damai Desa Dalam Kecamatan Karang Baru
Kabupaten Aceh Tamiang

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 2 Desa Bundar
2. SMP Negeri 4 Percontohan
3. SMA Negeri 1 Kejuruan Muda
4. Kuliah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, April 2025


TIARA SILVIA