
Efektivitas Permainan Konstruktif-Aktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar

Pradytia P. Pertiwi & Sugiyanto

Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta

Abstract

The purpose of this study was to measure the effectiveness of active-constructive play to increase second grade elementary students' reading ability. The posttest only design with non equivalent controlled group was used as the experimental design of this research. Thirty subjects, seven year-old second grade elementary students was assign to experimental group (15 subjects) and control group (15 subjects) without randomization. Five kinds of active-constructive play were used to raise cognitive components of reading. Data was analyzed using Analysis of Covariance (ANCOVA) with intelligence as covariable. The result indicated no difference between control group and experimental group in reading ability ($F = 3, 271$; $p = 0,082$). According to the test result, active-constructive play wasn't effective to increase second grade elementary students' reading ability.

Keywords: active-constructive play, reading ability.

Masyarakat gemar membaca merupakan persyaratan terwujudnya masyarakat gemar belajar yang menjadi salah satu ciri masyarakat maju dan

beradab (Riwayat, 2006). Budaya membaca di masyarakat Indonesia, tak terkecuali di kalangan pelajar dan anak-anak, masih jauh dari harapan. Berdasarkan data UNESCO tahun 2004 (Microsoft Encarta Reference Library 2005), angka "melek huruf" di Indonesia adalah 89%. Pada kawasan Asia Tenggara, Indonesia berada di bawah Malaysia (89,4%), Brunei Darussalam (92,3%), Singapura (93,5%), Vietnam (94,2%), Filipina (96,1%), dan Thailand (96,2%). Indonesia hanya berada di atas Kamboja (70,6%), Laos (64,8%), Myanmar (85,9%), dan Timor Leste (43%).

Negara Jepang yang merupakan salah satu negara paling maju dalam bidang ilmu pengetahuan memiliki angka melek huruf 99%. Lebih dari 90% negara-negara di Eropa memiliki angka melek huruf diatas 97%. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat melek huruf sebuah negara, semakin tinggi tingkat perkembangan negara tersebut.

World Bank di dalam salah satu laporan pendidikannya, "*Education in Indonesia - From Crisis to Recovery*" pada tahun 1998, melukiskan begitu

rendahnya kemampuan membaca anak-anak Indonesia. Dengan mengutip hasil studi dari Vincent Greanary (Supriyoko, 2005) nilai kemampuan membaca siswa-siswa kelas enam SD Indonesia yaitu 51,7 berada di urutan paling akhir setelah Filipina (52,6), Thailand (65,1), Singapura (74,0) dan Hongkong (75,5). Artinya, kemampuan membaca siswa di Indonesia memang paling buruk dibandingkan siswa dari negara-negara lainnya.

Membaca secara formal diajarkan di sekolah pada tahun-tahun awal seperti kelas 1 dan 2 SD (Rahim, 2005) sehingga langkah terpenting untuk mengatasi permasalahan kemampuan membaca yang rendah adalah menemukan metode pengajaran yang tepat dan efisien. Perkembangan dunia pendidikan saat ini cukup menggembirakan ditandai dengan munculnya metode-metode pengajaran baru yang lebih Inovatif. Metode pengajaran ini lebih interaktif dan juga tidak hanya menggunakan *setting* di kelas saja. Bahkan metode baru ini sudah disinergikan dengan perkembangan teknologi. Metode-metode baru tersebut secara efektif dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Definisi membaca berbeda-beda menurut para ahli. Matlin (1998) mendefinisikan membaca sebagai aktivitas yang melibatkan sejumlah kerja kognitif, termasuk persepsi dan rekognisi. Sejalan dengan pendapat Matlin, Ampuni (1998) memaknai membaca sebagai proses kognitif yang kompleks untuk mengolah

isi bacaan, yang bertujuan untuk memahami ide-ide dan pesan-pesan penulis serta menjadikannya sebagai bagian dari pengetahuannya. Berdasar definisi-definisi tersebut, membaca berarti proses kognitif penerjemahan simbol-simbol visual ke dalam suara serta mengubahnya menjadi sesuatu yang memiliki makna melalui proses kognitif berdasarkan pengalaman yang didapat sebelumnya.

Definisi kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) adalah: a) kesanggupan, kecakapan, kekuatan; b) kekayaan. Dari dua definisi diatas maka didapatkan definisi kemampuan membaca adalah kesanggupan untuk menerjemahkan simbol-simbol visual ke dalam suara serta mengubahnya menjadi sesuatu yang memiliki makna melalui proses kognitif berdasarkan pengalaman yang didapat sebelumnya.

Membaca memiliki tiga komponen dasar yaitu rekaman, penyandian, dan pemberian makna (Syafi'ie dalam Rahim 2005). Proses rekaman dan penyandian biasanya berlangsung pada kelas-kelas awal, yaitu SD kelas I, II, dan III yang dikenal dengan istilah membaca permulaan. Penekanan membaca pada tahap ini adalah proses perseptual, yaitu pengenalan korespondensi rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa. Sementara itu proses memahami makna lebih ditekankan di kelas-kelas tinggi SD.

Penelitian Widyana (2006) menemukan bahwa membaca dipengaruhi sebanyak 59,6% oleh faktor-faktor kognitif yaitu persepsi visual, memori kerja, memori jangka pendek, pengetahuan semantik, kesadaran fonologis dan metakognisi dan 40,4% sisanya dipengaruhi faktor-faktor yang lain seperti gerakan mata saat membaca, latihan, motivasi, pola kebiasaan membaca dalam keluarga, serta metode pengajaran membaca di sekolah. Bader (1980) mengemukakan faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan membaca yaitu, kondisi alat indera, kecerdasan, emosi, kesehatan, budaya, dan faktor pendidikan.

Berdasar faktor-faktor yang dikemukakan, faktor kognitif antara lain yaitu: pengetahuan semantik, kesadaran fonologis, memori kerja, memori jangka pendek, persepsi visual, dan metakognisi akan ditingkatkan melalui simulasi permainan konstruktif-aktif yang akan diberikan dalam penelitian ini. Selain itu, faktor minat dan motivasi membaca juga akan ditingkatkan melalui simulasi permainan. Hal ini disebabkan karena minat memiliki pengaruh yang kuat dalam fungsi afektif dan kognitif seseorang (Ainley; Renninger; Renninger & Wozniak, Schiefele; Schiefele, Krapp, & Winteler dalam Ainley dkk., 2002).

Dalam penelitian ini, kemampuan membaca akan ditingkatkan dengan menggunakan simulasi permainan konstruktif-aktif. Ljublinskaja (dalam Monks dkk., 2002) memandang permainan sebagai pencerminan realitas, sebagai

bentuk awal memperoleh pengetahuan. Menurut Santrock (2002) permainan ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Berdasar definisi tersebut maka permainan dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi seorang anak dari apa yang dilakukannya tersebut.

Permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan konstruktif-aktif, yaitu kegiatan yang dilakukan secara aktif yang memberikan pengalaman dan pengetahuan, dengan menggunakan media kertas, spidol, dll, yang digunakan sebagai simulasi dalam proses pemahaman perbendaharaan kata dan pemahaman pengenalan kata pada anak-anak sekolah dasar.

Pengaruh permainan terhadap kemampuan membaca berjalan berdasarkan konsep perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif dipandang sebagai istilah umum ketika seseorang berbicara mengenai persepsi, bahasa, memori, berpikir, pemecahan masalah dan belajar (Garton, 2004). Oleh karena itu, apabila berbicara mengenai perkembangan kemampuan membaca, maka berbicara juga mengenai perkembangan kemampuan kognitif. Perkembangan kognitif tidak terlepas dari pengaruh perkembangan struktur dan fungsi kognitif sepanjang waktu (Bjorklund, 2005). Struktur terdiri dari substrat organisme antara lain sistem syaraf, otot, dan pengetahuan mental yang menda-

sari kecerdasan. Dalam perkembangan kognitif, struktur berarti konstruk mental, kecakapan atau kemampuan yang berubah seiring bertambahnya umur. Berkebalikan dengan struktur kognitif, fungsi kognitif berarti tindakan yang mengacu pada struktur.

Perkembangan kognitif merupakan hasil interaksi yang resiprokal antara struktur dan fungsi kognitif dimana aktivitas dari struktur itu sendiri dan stimulasi dari lingkungan dapat memberikan kontribusi untuk membuat perubahan dalam struktur kognitif. Seiring dengan perubahan struktur kognitif, berubah pula bagaimana struktur ini beroperasi.

Fungsi berperan lebih daripada hanya untuk menegakkan struktur kognitif. Fungsi penting untuk memunculkan perkembangan yang dibutuhkan dengan tepat. Meskipun demikian, fungsi merupakan suatu hal yang terbatas, sebatas pada sejauh mana performa struktur kognitifnya.

Piaget (dalam Bjorklund, 2005) mengemukakan bahwa kognisi berkembang melalui perbaikan dan transformasi struktur mental. Struktur secara sederhana dipandang sebagai pengetahuan yang abadi yang didapatkan oleh anak sebagai hasil interpretasi terhadap dunia. Struktur ini disebut sebagai skema. Skema digunakan sebagai alat dimana pengalaman diinterpretasi dan diorganisasikan. Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari skema kognitif.

Skema kognitif berkembang melalui proses asimilasi dan akomodasi (Monks, dkk., 2002). Asimilasi terjadi ketika individu menggabungkan informasi baru ke dalam pengetahuan mereka yang sudah ada. Akomodasi terjadi ketika individu menyesuaikan diri dengan situasi baru (Santrock, 2002).

Anak-anak, menurut Piaget (dalam Bjorklund, 2005) bukanlah makhluk yang pasif namun mereka adalah inisiator yang aktif dan selalu mencari stimulasi baru. Sifat permainan yang memberikan stimulasi (Monks, dkk., 2002) memungkinkan terjadinya eksplorasi yang mampu mengasah kemampuan anak. Dalam permainan ini sangat mungkin bagi anak untuk melakukan asimilasi dan akomodasi sehingga permainan dapat membantu anak membentuk skema baru berdasarkan pengalaman yang didapatkan.

Santrock (2002) mengemukakan bahwa permainan konstruktif dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran ketrampilan akademik, ketrampilan berpikir, dan pemecahan masalah pada anak di usia sekolah dasar. Pakar pendidikan juga seringkali mendukung penampilan permainan, penulisan cerita imajinasi, peningkatan kemampuan artistik, dan penjelajahan. Salah satu aspek dalam membaca yaitu pengalaman bisa didapatkan dari simulasi permainan yang akan dilakukan. Penelitian Levin dkk. (2004) menggunakan mainan untuk merefleksikan apa yang mereka baca dapat meningkatkan pema-

haman membaca. Peningkatan pemahaman membaca ini karena konsep bacaan yang abstrak dapat dihadirkan secara langsung melalui mainan itu.

Kuffner (2001) mengemukakan bahwa anak di usia 6-10 tahun memiliki kemampuan yang baru saja mereka temukan untuk mengambil bagian dalam aktivitas yang menyenangkan, menarik, dan kreatif. Sehingga permainan cocok diterapkan pada anak usia tersebut untuk digunakan sebagai sistem pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca karena kemampuan membaca termasuk dalam salah satu kemampuan kognitif. Uraian digambarkan secara lengkap pada Gambar 1.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah permainan konstruktif-aktif dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas 2 sekolah dasar

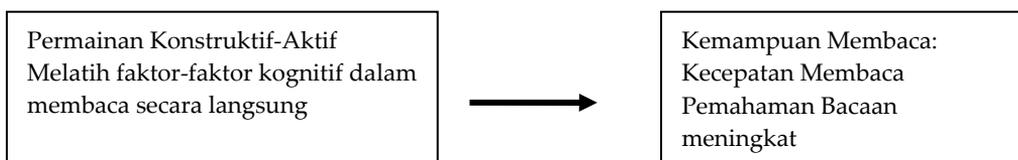
Metode

Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 sekolah dasar dengan

rentang usia 7-8 tahun berjumlah 66 berasal dari dua Sekolah Dasar di Kecamatan Prambanan yaitu SD N 1 Joho dan SD N 2 Randusari. Alasan pengambilan subjek penelitian siswa kelas 2 SD dengan rentang usia 7-8 tahun adalah bahwa sampai usia 8 tahun anak-anak masih berada dalam usia belajar membaca. Kedua SD tersebut dipilih dengan cara *purposive sampling* dengan kriteria pemilihan sampel penelitian adalah nilai rata-rata nilai Bahasa Indonesia 6,5-7. Hal ini dimaksudkan agar kondisi kedua kelompok memiliki kemampuan yang setara dalam nilai Bahasa Indonesia.

Pemilihan kedua SD sebagai subjek dalam penelitian ini dengan meminta rekomendasi dari Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten. Setelah direkomendasikan kedua SD tersebut, digunakan cara random untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam bentuk kelompok tunggu, yang terpilih sebagai kelompok eksperimen adalah 43 siswa kelas 2 dari SD N 1 Joho sedangkan kelompok kontrol adalah 23 siswa kelas 2 SD N 2 Randusari. Nilai rata-rata Bahasa Indonesia pada kelompok eksperimen adalah 6,65 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 6,8.



Gambar 1. Kerangka teoritis pengaruh permainan konstruktif-aktif terhadap kemampuan membaca

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain eksperimen yaitu *the posttest only design with non equivalent controlled group* atau biasa dikenal dengan *Ex Post Facto Design*. Penelitian ini tidak menggunakan data data pretes sebagai indikator kemampuan awal, namun menggunakan arsip Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten untuk mengetahui nilai Bahasa Indonesia sebagai indikator kesetaraan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Perlakuan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode permainan konstruktif-aktif sebagai pembelajaran membaca pada kelompok eksperimen. Perlakuan permainan konstruktif-aktif digunakan untuk peningkatan aspek-aspek kognitif dalam membaca antara lain kesadaran fonologis, persepsi visual, memori jangka pendek, memori kerja dan pengetahuan semantik. Permainan konstruktif-aktif akan menggunakan instrumen-instrumen seperti kertas karton, gambar-gambar, kartu fonem kata, gabus, pensil warna, kertas, gunting dan selotip.

Prosedur manipulasi disusun dalam sebuah modul pemberian manipulasi permainan konstruktif-aktif untuk meningkatkan kemampuan membaca. Penelitian ini meminta bantuan lima orang asisten penelitian, dua orang observer dan satu orang observer untuk memberikan manipulasi kepada subjek penelitian. Prosedur pemberian manipulasi tertera dalam Tabel 1.

Sebelum melakukan penelitian, dilakukan uji coba manipulasi di SDN 2 Brajan untuk melihat sejauh mana prosedur manipulasi dapat digunakan dalam penelitian ini. Hasil uji coba manipulasi ini akan digunakan sebagai rekomendasi pada perbaikan prosedur manipulasi dan alat manipulasi.

Penelitian berlangsung dengan memberikan manipulasi pada kelompok eksperimen selama satu hari kemudian dilanjutkan dengan pengukuran kemampuan membaca pada hari berikutnya. Manipulasi juga diberikan kepada kelompok kontrol setelah dilakukan pengukuran kemampuan membaca.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Tes Kemampuan Membaca yang disusun oleh Rahma Widyana (2006). Tes Kemampuan Membaca ini disusun untuk mengukur kecepatan dan kemampuan memahami bacaan anak-anak kelas 1 dan 2 SD. Bentuk tes ini berupa bacaan yang terdiri dari 3-5 kalimat deklaratif kemudian diikuti sejumlah item pertanyaan. Pertanyaan inferensial disajikan dalam bentuk pilihan ganda dengan tiga pilihan alternatif.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik *Analysis of Covariance* untuk membandingkan nilai rata-rata kemampuan membaca kelompok kontrol dan eksperimen serta melihat pengaruh variabel kontrol yaitu inteligensi terhadap kemampuan membaca.

Tabel 1

Prosedur Pemberian Materi

No	Materi	Waktu	Setting	Aktivitas	Keluaran yang diharapkan
1	Perkenalan	30 menit	Ruang kelas; klasik	Pemecah kebekuan, perkenalan, pembagian kelompok dengan pemandu.	Subjek memahami tujuan dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan penelitian.
Permainan Penyegaran					
2	Motivasi baca dan metakognisi	60 menit	Ruang kelas; klasik	Permainan balon manfaat.	Subjek menemukan alasan yang dapat memotivasi untuk membaca, subjek memahami aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan membaca.
Permainan Penyegaran					
3	Memori jangka pendek dan memori kerja	30 menit	Ruang kelas; kelompok	Permainan mengingat kata, permainan teka-teki kata	Subjek mengingat pesan-pesan pendek yang berwujud kata.
Permainan Penyegaran					
4	Pengetahuan semantik	30 menit	Ruang kelas; kelompok	Permainan cerita gambar	Subjek menerjemahkan gambar ke dalam sebuah cerita.
Istirahat					
5	Kesadaran fonologis	30 menit	Ruang kelas; klasik	Permainan susun kata	Subjek menyusun kata dengan cepat dan subjek memahami unsur fonem dalam suatu kata.
Permainan Penyegaran					
6	Persepsi visual	30 menit	Ruang kelas; kelompok	Permainan bingo kata	Subjek memahami makna kata melalui gambar.

Hasil

Uji normalitas sebaran dan uji homogenitas varian dilakukan sebagai syarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Hasil uji normalitas sebaran Kolmogorov-Smirnov (K-S Z) menunjukkan nilai K-S Z = 0,906 dengan $p = 0,384$. Dengan demikian sebaran data penelitian ini adalah normal.

Hasil uji homogenitas menggunakan Levene *test* terhadap skor kemampuan membaca pada kedua kelompok penelitian diperoleh nilai $p = 0,227$. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa, kelompok-kelompok yang diujikan tidak berbeda satu sama lain atau dapat dikatakan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah homogen.

Hasil anakova skor kemampuan membaca kelompok kontrol dan eksperimen sebelum memasukkan inteligensi sebagai kovariabel diperoleh angka signifikansi $p = 0,019$ dan eta kuadrat 0,180. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Terdapat perbedaan kemampuan membaca yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan konstruktif-aktif dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan permainan konstruktif-aktif. Nilai eta kuadrat menunjukkan bahwa variabel independen yaitu permainan konstruktif-aktif memberikan pengaruh sebesar 18 % terhadap kemampuan membaca.

Pada saat inteligensi dimasukkan dalam perhitungan sebagai kovariabel,

didapatkan nilai signifikansi baru $p = 0,082$ dengan eta kuadrat = 0,108, sedangkan korelasi inteligensi terhadap kemampuan membaca dengan $p = 0,020$ dan eta kuadrat 0,185. berdasar hasil dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ditolak, yang berarti bahwa tidak ada perbedaan kemampuan membaca antara kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan permainan konstruktif-aktif dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan setelah mengontrol variabel inteligensi.

Setelah dilakukan analisis pada kemampuan membaca, dilakukan analisis tiap aspek kemampuan membaca yaitu kecepatan membaca dan pemahaman bacaan. Pada bacaan 1 nilai signifikansi kecepatan membaca dengan $p = 0,024$ dan eta kuadrat sebesar 0,175 sedangkan nilai signifikansi skor CPM terhadap kecepatan membaca $p = 0,326$ dengan eta kuadrat sebesar 0,036. Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kecepatan membaca yang signifikan kelompok kontrol dan eksperimen pada bacaan 1. Pada bacaan 2 diketahui nilai signifikansi kecepatan membaca dengan $p = 0,024$ dan eta kuadrat sebesar 0,175 sedangkan nilai signifikansi skor CPM terhadap kecepatan membaca dengan $p = 0,326$ dan eta kuadrat sebesar 0,036. Berdasarkan data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kecepatan membaca yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen pada bacaan 2.

Pada bacaan 3 diketahui nilai signifikansi kecepatan membaca dengan $p = 0,054$ dan eta kuadrat sebesar 0,131 sedangkan nilai signifikansi skor CPM terhadap pemahaman bacaan $p = 0,181$ dengan eta kuadrat sebesar 0,065. Berdasarkan data, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kecepatan membaca yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen pada bacaan 3.

Uji anakova juga dilakukan pada skor pemahaman bacaan pada tiap bacaan. Pada bacaan 1 diketahui nilai signifikansi pemahaman bacaan dengan $p = 0,212$ dan eta kuadrat sebesar 0,057 sedangkan nilai signifikansi skor CPM terhadap kecepatan membaca $p = 0,437$ dengan eta kuadrat sebesar 0,023. Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan pemahaman bacaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen pada bacaan 1.

Pada bacaan 2 diketahui nilai signifikansi pemahaman bacaan dengan $p = 0,875$ dan eta kuadrat sebesar 0,001 sedangkan nilai signifikansi skor CPM terhadap pemahaman bacaan membaca $p = 0,109$ dengan eta kuadrat sebesar 0,092. Berdasarkan data, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan pemahaman bacaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen pada bacaan 2.

Pada bacaan 3 diketahui nilai signifikansi pemahaman bacaan dengan $p = 0,351$ dan eta kuadrat sebesar 0,032

sedangkan nilai signifikansi skor CPM terhadap pemahaman bacaan $p = 0,251$ dengan eta kuadrat sebesar 0,048. Berdasarkan data, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan pemahaman bacaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen pada bacaan 3.

Diskusi

Hasil analisis statistik secara umum menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan membaca kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hal ini berarti bahwa permainan konstruktif-aktif tidak berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD.

Apabila dalam penelitian menghasilkan hasil yang tidak sesuai dengan prediksi, Myers & Hansen (2002) merekomendasikan untuk mengevaluasi hasil penelitian dari 2 hal. Yang pertama adalah apakah prosedur yang diberikan benar dan yang kedua apakah hipotesis yang diambil masuk akal untuk diuji.

Pembahasan yang pertama berkaitan dengan prosedur eksperimen. Selama jalannya penelitian, terdapat beberapa hal yang dikontrol, kontrol yang pertama dilakukan pada saat pengambilan subjek penelitian. Seleksi dilakukan dengan pengambilan sampel yang memiliki nilai Bahasa Indonesia yang setara karena pada pelajaran membaca untuk umur 6-8 tahun termasuk dalam pengajaran pelajaran

Bahasa Indonesia kelas 1 dan 2 SD (Rahim, 2005). Pemilihan subjek penelitian ini dengan meminta rekomendasi Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten yang berwenang terhadap pendidikan di Kecamatan Prambanan.

Kontrol yang kedua dilakukan terhadap situasi selama penelitian bahwa pada saat kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan konstruktif-aktif, kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan yang sama.

Kontrol yang ketiga dalam penelitian ini adalah kontrol terhadap kondisi kesehatan fisik. Kondisi kesehatan ini dikontrol dengan menggunakan observasi oleh asisten peneliti dan observer. Dalam kelompok kontrol maupun eksperimen tidak ada anak yang menderita gangguan cacat fisik sehingga kesehatan fisik subyek penelitian baik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama.

Hal selanjutnya yang dikontrol dalam penelitian ini adalah budaya setempat. Faktor ini dikontrol dengan cara pengambilan sampel sekolah yang berasal dari dua daerah yang sama yaitu Kecamatan Prambanan sehingga kedua sekolah memiliki karakteristik budaya yang sama.

Dari uraian diatas, dapat dikatakan bahwa subjek dalam penelitian ini baik kelompok uji coba, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sampel subjek yang homogen.

Selanjutnya, prosedur perlakuan yang diberikan menurut data hasil

observasi observer penelitian berjalan sesuai dengan prosedur baku yang terdapat dalam modul. Akan tetapi ada beberapa permasalahan yang muncul. kendala penggunaan bahasa baku untuk pemberian perlakuan. Prosedur baku perlakuan dalam Modul Permainan Konstruktif-Aktif yang dipakai menggunakan bahasa Indonesia, sedangkan pada subyek penelitian baik pada kelompok uji coba, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam belajar mengajar di sekolah terbiasa menggunakan bahasa Jawa Krama. Hal ini cukup menghambat penelitian dalam hal penyampaian instruksi, pemaknaan dan untuk menciptakan suasana yang nyaman bagi subyek, hingga pada saat pengetesan.

Konsekuensi dari permasalahan tersebut adalah tidak lancarnya komunikasi antara intruktur penelitian dan subyek dengan adanya komunikasi yang kaku, subyek tidak nyaman dengan suasana penelitian sehingga pemberian perlakuan bisa jadi tidak optimal. Hal ini diatasi dengan pemberian manipulasi dengan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jawa, untuk menghindari salah penangkapan makna instruksi pada subyek. Selain itu, asisten penelitian yang berperan sebagai pemandu diminta berbahasa sefleksibel mungkin agar subyek penelitian masing-masing kelompok merasa nyaman.

Berdasar uraian permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa tidak signifikannya hasil penelitian bukan

karena kesalahan prosedur pemberian perlakuan.

Tidak diterimanya hipotesis penelitian bahwa permainan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif sejalan dengan penelitian Nugraheni dkk. (2004). Nugraheni dkk. menggunakan simulasi peran drama yaitu ketoprak untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 SMP dalam pelajaran sejarah. Nugraheni dkk. (2004) mengemukakan bahwa simulasi permainan lebih mengena pada sisi afektif saja dan kurang mengena pada sisi kognitif.

Perlakuan permainan konstruktif-aktif ditempatkan sebagai stimulasi dalam pembentukan skema membaca yang baru sehingga kemampuan membaca juga dapat meningkat seiring dengan perkembangan skema membaca. Perlakuan yang hanya diberikan sekali kurang cukup kuat untuk digunakan sebagai stimulasi dalam membentuk skema membaca yang baru. Perlakuan yang diberikan pada penelitian ini hanya efektif dalam meningkatkan kecepatan membaca saja dan kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman bacaan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Syafi'ie (dalam Rahim, 2005) bahwa pada kelas-kelas awal sekolah, kemampuan membaca berada pada tahap rekaman dan penyandian sedangkan untuk kemampuan dalam pemahaman makna lebih ditekankan pada kelas-kelas tinggi SD.

Bast & Reitsma (1998) dalam penelitian longitudinalnya menemukan bahwa perkembangan kemampuan membaca merupakan proses resiprokal dari faktor-faktor antara lain kesadaran fonologis dan pengenalan kata. Proses ini berkembang selama masa membaca itu berlangsung. Proses membaca mempengaruhi meningkatnya kemampuan kesadaran fonologis dan mengenal huruf, begitu juga sebaliknya. Hal inilah yang dikemukakan Widyana (2006) sebagai faktor latihan yang mempengaruhi kemampuan membaca.

Oleh karena itu, untuk dapat membentuk sebuah skema kognitif baru yang dapat mendukung perkembangan kognitif, stimulasi penting untuk diberikan secara terus menerus dalam pembelajaran dan stimulasi tidak hanya diberikan hanya sebuah pembelajaran yang insidental.

Kesimpulan dan Saran

Tidak terdapat perbedaan kemampuan membaca antara kelompok yang mendapatkan perlakuan permainan konstruktif-aktif dengan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan permainan konstruktif-aktif. Hal ini berarti bahwa permainan konstruktif-aktif tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas 2 SD.

Terdapat perbedaan kecepatan membaca yang signifikan antara kelompok yang mendapatkan perlakuan permainan konstruktif-aktif dengan kelompok yang tidak mendapatkan

perlakuan namun tidak ada perbedaan pemahaman bacaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasar kesimpulan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diadakan penelitian selanjutnya dengan tema yang serupa dengan seriasi waktu yang lebih kontinyu.
2. Membuat modul permainan sesuai dengan karakteristik budaya tempat penelitian tersebut akan dilakukan, sehingga prosedur manipulasi dapat dipahami dan jalannya penelitian akan menjadi lebih lancar.
3. Alat tes kemampuan membaca perlu diperbaiki lagi terutama bila ada gambarnya. Sebaiknya gambar merepresentasikan isi bacaan sehingga dapat membantu subyek dalam memahami isi bacaan.
4. Peneliti tidak mengambil peran dalam operasionalisasi penelitian atau hanya menjadi pengawas jalannya penelitian saja.
5. Perlu ditingkatkan kontrol terhadap jalannya penelitian misalnya kontrak belajar terhadap semua subyek penelitian untuk mengikuti semua rangkaian penelitian.
6. Diadakan pre tes untuk mengetahui kemampuan membaca awal sebelum subjek menerima perlakuan sehingga dapat terlihat apakah terjadi peningkatan kemampuan membaca atau tidak.
7. Berpedoman pada kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2

Sekolah Dasar untuk merancang desain eksperimen dan manipulasi yang akan diberikan.

Daftar Pustaka

- Ainley, M., Hidi, S. & Berndorff, D. (2002). Interest, Learning and the Psychological Processes That Mediate Their Relationship. *Journal of Educational Psychology*, 94 (3): 545-561.
- Ampuni, S. (1998). Proses Kognitif dalam Pemahaman Bacaan. *Buletin Psikologi*, 6, (2): 16-26.
- Bader, L. A. (1980). *Reading Diagnosis and Remediation in Classroom and Clinic: A Guide to Becoming an Effective Diagnostic-Remedial Teacher of Reading and Language Skills*. New York: Macmillan Publishing.
- Bast, J. & Reitsma, P. (1998). Analyzing the Development of Individual Differences in Terms of Matthew Effects in Reading: Results From a Dutch Longitudinal Study. *Developmental Psychology*, 34 (6): 1373-1399.
- Bjorklund, D. F. (2005). *Children's Thinking: Cognitive Development and Individual Differences 4ed*. New Jersey: Wadsworth/Thomson Learning.
- Cook, T.D & Campbell, D. T. (1979). *Quasi-Experimentation Design & Analysis Issues for Field Settings*. New York: Houghton Mifflin Company.
- Garton, A. F. (2004). *Exploring Cognitive Development: The Child as Problem Solver*. Sydney: Blackwell Publishing.

- Kuffner, T. (2001). *Play and Learn: 280 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Levin, J.R., Japuntich, S, Gutierrez, T., Kashack, M.P. & Glenberg, A.M. (2004). Activity and Imagined Activity Can Enhance Young Children's Reading Comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 96 (3): 424-436.
- Matlin, M. W. (1998). *Cognition*. New York: Harcourt Brace College Publisher.
- Monks, P. J., Knoers, A.M.P., & Haditono, S.R. (2002). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Myers, A. & Hansen, C. H. (2002). *Experimental Psychology*. New Jersey: Wadsworth Thomson Learning
- Nugraheni, U.G. dkk. (2006). Be A Part of History: Efektivitas Ketoprak Sebagai Media Pembelajaran Sejarah pada Siswa Kelas 2 SMP. *Laporan Penelitian Program Kreativitas Mahasiswa* (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Rahim, F. (2005). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riwayat, Y.S. (2006). *Shitazumi*. Diakses dari:<http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/2006/032006/11/99forumguru.htm> pada tanggal 5 September 2006.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup Edisi 5 jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Supriyoko, K. (2005). *Minat Baca dan Kualitas Bangsa*. Diakses dari: <http://smp.alkausar.org/detail-artikel.php?id=118> pada tanggal 5 September 2006.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia ed 3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- UNESCO. (2004). Dalam *Microsoft Encarta Reference Library 2005*.
- Widyana, R. (2006). Faktor-Faktor Kognitif Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Anak-Anak Kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar. *Disertasi*(tidak diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.