



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3985 - 3998

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Metode *Quantum Teaching* dalam Menciptakan Pembelajaran yang Aktif Dan Menyenangkan pada Anak Sekolah Dasar

Mungkap Mangapul Siahaan^{1✉}, Canni Loren Sianturi²

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar¹

Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar²

E-mail: mungkapsiahaan@gmail.com¹, sianturicanniloren@gmail.com²

Abstrak

Kecakapan literasi menjadi sangat penting dalam proses perkembangan anak. Kemampuan literasi yang baik sangat membantu anak memenuhi kebutuhan masa depannya. Dengan metode *quantum teaching* dengan penggunaan *story telling* dan permainan kata kemampuan literasi anak dapat berkembang. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh perlakuan *story telling* dan permainan kata terhadap kemampuan literasi anak kelas satu SD Swasta HKBP Balige 1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental. Sampel penelitian ini adalah kelas IA sebagai kelas eksperimen dan kelas IB sebagai kelas kontrol. Setiap kelas terdiri dari 12 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan aksidental dengan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang disebabkan oleh *story telling* dan permainan kata terhadap kemampuan literasi anak kelas satu SD Swasta HKBP Balige 1. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai persentase nilai siswa di kelas perlakuan sejumlah 24% pada saat *posttest* dibandingkan pada saat *pretest*.

Kata Kunci: *quantum teaching*, literasi, *storytelling*, permainan kata.

Abstract

Literacy skills are very important in the process of child development. Good literacy skills really help children meet their future needs. With the quantum teaching method with the use of storytelling and word games, children's literacy skills can develop. The problem discussed in this study is whether there is an effect of storytelling treatment and word games on the literacy skills of first graders at HKBP Balige 1 Private Elementary School. This study uses experimental research methods. The sample of this study was class IA as the experimental class and class IB as the control class. Each class consists of 12 children. Data collection techniques using accidental with a questionnaire as a research instrument. The results of this study indicate that there is an influence caused by storytelling and word games on the literacy skills of first graders at the HKBP Balige 1 Private Elementary School. This is evidenced by the increase in the percentage value of students in the treatment class by 24% at the *posttest* compared to the *pretest*.

Keywords: *quantum teaching*, literacy, *storytelling*, word play

Copyright (c) 2021 Mungkap Mangapul Siahaan, Canni Loren Sianturi

✉ Corresponding author :

Email : mungkapsiahaan@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1465>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 5 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di dua kelas satu SD Swasta HKBP Balige 1 Kecamatan Balige, Kabupaten Toba Samosir ditemukan data bahwa: (1) Kegiatan literasi yang telah dilaksanakan masih kurang optimal, (2) Kegiatan literasi memang sudah terlaksana di setiap kelas namun kegiatan literasi tidak setiap hari dilakukan karena mengganggu jam pelajaran, (3) metode pembelajaran untuk literasi tidak beragam, (4) Sebagian besar siswa masih lebih senang bermain dibandingkan membaca.

Hasil studi lima tahunan yang dikeluarkan oleh *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS)* pada tahun 2006, yang melibatkan siswa sekolah dasar, hanya menempatkan Indonesia pada posisi 36 dari 40 negara yang dijadikan sampel (Pradipta, 2014). Penelitian internasional yang dilaksanakan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2015 tentang kemampuan membaca siswa di Indonesia menduduki urutan ke-69 dari 76 negara yang disurvei. Berdasarkan data yang dilansir oleh Organisasi Pengembangan Kerjasama Ekonomi (*OECD*), budaya baca masyarakat Indonesia menempati posisi terendah dari 52 negara di kawasan Asia Timur (Kasiyun, 2015). Fakta-fakta di atas, menunjukkan rendahnya minat baca di Indonesia. Menurut *NICHD (National Institutes of Children and Human Development)* literasi anak adalah kemampuan membaca dan menulis sebelum anak benar-benar mampu membaca dan menulis (Pradipta, 2014) Agar siswa tertarik berliterasi diperlukan pengembangan dari tingkat dasar melalui pola dan strategi. Rendahnya minat baca berpengaruh terhadap prestasi belajar (K. W. A. Siahaan et al., 2020). Kemampuan berliterasi penting untuk menunjang *knowledge achievement*.

Dengan penggunaan metode *fun and active learning* yang dikembangkan oleh DePorter, akselerasi pembelajaran terjadi melalui optimalisasi lingkungan pembelajaran, ruang kelas, guru dan psikologi (K. W. A. Siahaan et al., 2020). Mengenalkan dan menanamkan kebiasaan berliterasi akan lebih baik dilakukan lebih awal seperti *story telling* dan permainan sederhana sehingga dapat lebih mudah belajar mengenal gambar, kata, suara serta memahami konteks. Dengan optimalisasi di atas siswa merasa aman, nyaman dan santai dalam berliterasi, hal ini akan meningkatkan makna dan hasil belajar dalam pembelajaran (DePorter et al., 2010). Pembelajaran menyenangkan adalah sebuah sistem pola yang saling berhubungan baik antara guru, lingkungan dan peserta didik di dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar lahir dan membudaya. Pembelajaran menyenangkan harus didukung oleh pembelajaran yang aktif, efektif dan tepat sasaran sehingga peserta didik menguasai pembelajaran di akhir proses pembelajaran M. M. Siahaan, (2020); K. W. A. Siahaan et al., (2021).

Guru memegang faktor strategis dalam pembelajaran, guru sebagai pembimbing, sumber dan sekaligus sebagai model dalam pembelajaran (Sulfemi, 2019). Guru melaksanakan tugasnya secara profesional dan mampu melakukan modifikasi rancangan, proses dan pelaksanaan pengajaran yang meningkatkan minat siswa dengan senantiasa mengapresiasi kreasi dan memotivasi siswa untuk berinovasi Sulfemi, (2019); Sulfemi, (2018). Siswa merasa bebas dan terarah mengimplementasikan pembelajaran yang diperoleh, nyaman, aktif dan berhasil dalam mengimplementasikan tujuan pembelajaran (M. M. Siahaan, 2021). Pengelolaan kelas, pemanfaatan lingkungan sekitar dan seluruh komponen baik dari dalam maupun luar diri anak adalah untuk belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Tujuan Penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan anak dalam meningkatkan literasi melalui *story telling* dan permainan kata pada anak kelas satu SD Swasta HKBP 1 melalui penerapan metode *Quantum Teaching* dengan strategi TANDUR (Tumbukan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, dan Rayakan).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kuantitatif yaitu penelitian dengan pendekatan ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Digunakan pendekatan kuantitatif karena penelitian ini menekankan pada pengaruh permainan kata *story telling* terhadap kemampuan literasi pada anak dengan cara pengolahan data berupa angka supaya hasilnya jelas.

Dalam metode kuantitatif ini jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian eksperimen yaitu diberikannya perlakuan (*treatment*), eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (M. S. Sugiyono, 2018).

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan menciptakan fenomena pada kondisi terkendali. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan hubungan sebab-akibat dan pengaruh faktor-faktor tertentu pada kondisi tertentu. Dalam bentuk yang paling sederhana, pendekatan eksperimental ini berusaha untuk menjelaskan, mengendalikan dan meramalkan fenomena setelah itu mungkin.

Penelitian ini memberikan *treatment* pada siswa di SD Swasta HKBP Balige 1 dengan menggunakan media permainan kata dan *story telling* pada sampel. Jenis penelitian eksperimen ini ditujukan untuk meneliti hubungan sebab-akibat dengan memanipulasi satu atau lebih variabel pada satu (atau lebih) kelompok eksperimen, dan membandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi (M. S. Sugiyono, 2018).

Dalam suatu penelitian, populasi dan sampel merupakan hal yang penting dalam melaksanakan penelitian tertentu. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (M. S. Sugiyono, 2018) sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap dapat mewakili populasi sebagai sumber data. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas satu SD Swasta HKBP Balige 1, adapun jumlah populasi adalah sejumlah 1.132 siswa.

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti (Kriyantono & Rakhmat, 2006). Tujuan penentuan sampel adalah untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi. Dalam penelitian ini jumlah sampel sebanyak 2 kelas dengan satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas lagi sebagai kelas eksperimen. Adapun jumlah siswa yang ada dalam masing-masing kelas sebanyak dua belas siswa.

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen atau variabel terikat. Variabel independen yang terdapat dalam penelitian ini adalah *story telling* dan permainan kata. Selanjutnya dinyatakan sebagai variabel X. Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen atau variabel bebas (H. Sugiyono, 2016). Variabel dependen yang terdapat dalam penelitian ini adalah kemampuan literasi siswa kelas satu. Selanjutnya dinyatakan sebagai variabel Y.

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi data primer dan data sekunder.

Data Primer, adalah data yang diperoleh secara langsung dari subjek dan orang-orang yang menjadi responden penelitian (S. Sugiyono, 2010). Pengambilan data primer pada penelitian ini dengan cara observasi dan pengisian kuesioner. Data berupa kuesioner dikumpulkan sendiri oleh peneliti secara langsung dari SD Swasta HKPB Balige I.

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari, dan memahami melalui media lain atau sumber lain (S. Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literature, jurnal artikel, serta situs-situs internet yang berhubungan dengan penelitian mengenai literasi.

Metode pengumpulan data adalah observasi dan kuesioner. Observasi adalah metode atau cara menganalisa dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan mengamati individu atau kelompok secara langsung (Sudjarwo, 2009). Penelitian ini menggunakan jenis observasi partisipan, peneliti melakukan pengamatan dengan cara berperan serta dan berinteraksi langsung dengan siswa SD Swasta HKBP Balige 1 dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa. Kuesioner adalah pengumpulan data-data pada kondisi awal sebelum proses (*pretest*) dan sebelum mengevaluasi hasil dari suatu proses (*posttest*) diperlukan adanya kuesioner untuk mengukur seberapa jauh kemampuan siswa SD Swasta HKBP Balige 1. Kuesioner adalah pertanyaan terstruktur yang diisi sendiri oleh responden atau diisi oleh pewawancara yang membacakan pertanyaan yang kemudian mencatat jawaban yang diberikan.

Pengolahan data adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkas dengan menggunakan cara-cara atau rumus-rumus tertentu. Dalam penelitian eksperimental ini data akan diambil saat (*pretest*) atau saat belum dilaksanakannya *treatment* kepada kedua kelompok uji, dan (*posttest*) atau sesudah dilakukannya *treatment*.

Bentuk hasil datanya adalah berupa kumpulan kuesioner atau pertanyaan singkat sesuai dengan materi literasi yang telah diberikan oleh penguji kepada siswa. Bentuk data ini berlaku pada saat *pretest* dan *posttest*. Untuk meminimalisasi adanya kesalahan, maka data yang telah diperoleh akan diolah dengan beberapa cara seperti: *Editing* data yang telah dikumpulkan karena kemungkinan data yang masuk tidak logia atau meragukan. *Koding* atau pemberian kode atau lambang pada tiap-tiap data yang termasuk kategori yang sama. Hasil *pretest* dan *posttest* yang terkumpul akan dipisahkan berdasarkan jenis kelompok. Entri data yang telah diperoleh dan telah melewati tahap editing serta koding ke alat pengolahan data (pemrograman komputer SPSS 16). Tabulasi adalah pembuatan tabel-tabel data yang telah diberikan kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan. Proses tabulasi dalam penelitian ini agar lebih mudah dalam perhitungan angka maka peneliti menggunakan pemrograman komputer SPSS 16.

Tabel 1. Desain Awal Penelitian

KI	01	X	02
K2	03		04

Keterangan:

- KI : Kelompok perlakuan
- K2 : Kelompok tanpa perlakuan
- O1, O3 : Pretest
- X : Eksperimen
- O2, O4 : Posttest

(Arifin, 2017)

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan dengan pendekatan kuantitatif, yaitu analisis yang digunakan untuk mengolah data yang dapat diklasifikasikan serta diukur dalam bentuk angka. Sesuai dengan yang dijelaskan Arikunto, bahwa “Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus atau dengan aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian”.

Selain pengolahan dan proses data melalui pemrograman SPSS 16, peneliti juga melakukan analisis data dengan tata cara: Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis (*t-test*). Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang diteliti berdistribusi normal ataukah tidak sehingga analisis dengan uji homogenitas, uji *t-test* dan uji Mann Whitney dapat dilakukan. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji analisis normalitas data dengan menggunakan kriteria Kolmogorov smimov dengan bantuan program SPSS 16. Uji Homogenitas dilakukan untuk menyakinkan bahwa sekumpulan data yang diteliti berasal dari populasi

yang tidak jauh keragamannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS 16, dengan *one way anova*. Uji Hipotesis (t-test) dilakukan untuk melihat sejauh mana pengaruh (positif/negatif) variabel bebas (X= Pengaruh *storytelling* dan permainan kata) terhadap variabel terikat (Y=Kemampuan literasi).

Pengujian hipotesis adalah:

Ho: $\rho=0$, berarti variabel bebas (X) tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (Y)

H1: $\rho\neq0$, berarti variabel bebas (X) berpengaruh negative terhadap variabel terikat (Y).

Taraf kemaknaan α (*level of significance* α) dalam penelitian ini ditentukan $\alpha = 5\%$. Penentuan α digunakan sebagai pedoman untuk menentukan nilai tabel yang sesuai dengan uji statistik yang digunakan yaitu uji t. Maka hipotesis dapat dilihat jika:

- Jika thitung $>$ ttabel maka variabel independen (*storytelling* dan permainan kata) berpengaruh terhadap variabel dependen (literasi).
- Jika thitung $<$ ttabel maka variabel independen (*storytelling* dan permainan kata) tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (literasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2. Informasi responden kelompok Eksperimen Kelas IA.

No.	Nama	Jenis Kelamin	Usia (Tahun)
1.	IA – i	Laki-laki	7
2.	IA – ii	Perempuan	7
3.	IA – iii	Perempuan	7
4.	IA – iv	Perempuan	7
5.	IA – v	Laki-laki	7
6.	IA – vi	Laki-laki	7
7.	IA – vii	Laki-laki	7
8.	IA – viii	Laki-laki	7
9.	IA – ix	Laki-laki	7
10.	IA – x	Laki-laki	7
11.	IA – xi	Laki-laki	7
12.	IA – xii	Perempuan	7

Tabel 3. Informasi responden kelompok Kontrol Kelas IB.

No.	Nama	Jenis Kelamin	Usia (Tahun)
1.	IB – i	Perempuan	7
2.	IB – ii	Laki-laki	7
3.	IB – iii	Laki-laki	7
4.	IB – iv	Laki-laki	7
5.	IB – v	Perempuan	7
6.	IB – vi	Perempuan	7
7.	IB – vii	Perempuan	7
8.	IB – viii	Perempuan	7
9.	IB – ix	Perempuan	7
10.	IB – x	Perempuan	7

11.	IB – xi	Perempuan	7
12.	IB – xii	Laki-laki	7

Analisis data pretest dan posttest

Data *pretest* yang didapat akan digunakan untuk mengetahui apakah tingkat kemampuan literasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda atau sama. Data *pretest* dari masing-masing kelas terdiri dari 12 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan jenis *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih kemudian masing-masing diberi *pretest* untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil *pretest* yang baik adalah jika nilai antara dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan.

Tabel 4. Desain Awal Penelitian

KI	5,58	X	7.58
K2	5,50		6.58

Pengaruh perlakuan adalah: (O2-01)-(04-03)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengaruh perlakuan dalam penelitian ini sebesar $(2)-(1.08)=0.92$. Sehingga selisih nilai antara kelas yang satu dengan yang lain masing-masing anak sebesar 0.92.

Tabel 5. Nilai maksimum, nilai minimum dan rerata (*pretest* dan *posttest*) untuk Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Test Awal (<i>Pretest</i>)				Tes Akhir (<i>Posttest</i>)		
	N	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rerata	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rerata
IA	12	7	3	5,58	9	5	7,58
IB	12	7	4	5,50	9	5	6,58

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi dari dua kelompok tersebut sama yaitu tujuh. Sedangkan untuk nilai minimum sedikit berbeda yaitu tiga dan empat. Untuk nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu sebesar 5.58 dan untuk kelompok kontrol sebesar 5,50.

Uji Validitas

Pengelolaan data yang digunakan adalah SPSS 16 yang menerangkan bahwa pertanyaan dikatakan valid apabila nilai dan r hitung (*corrected item-total*) $>$ r tabel, dan sebaliknya pertanyaan dikatakan tidak valid apabila r hitung (*corrected item-total*) $<$ r tabel. Pada penelitian ini r tabel sebesar 0,3610 dengan signifikansi 5% (Khumaedi, 2012).

Uji Realibilitas

Uji ini digunakan untuk menguji seberapa erat hubungan antar variabel independen dan dependen (Yusup, 2018). Suatu variabel dikatakan *reliable* jika memberikan nilai Cronbach Alpha $>$ 0,60.

Tabel 6. Hasil Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
758	10

Setelah melakukan perhitungan oleh SPSS diperoleh nilai Cronbach Alpha 0,758 yang berarti lebih besar dari 0,60 maka instrument dalam kuesioner dikatakan reliabel.

Analisis Hasil Jawabanam Pretest

Tabel 7. Hasil jawaban *pretest*

<i>Indicator</i>	Item Pertanyaan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
		Presentase Jawaban Benar	Presentase Jawaban Benar
<i>Print motivation</i>	Mengetahui bentuk dari buku	91,67% (11 anak)	75% (9 anak)
	Mengetahui cara atau gaya saat membaca	100% (12 anak)	100% (12 anak)
<i>Phonological awareness</i>	Mengetahui irama dari kata dan suara awalan	41,67 (5 anak)	33,33% (4 anak)
	Mengetahui irama dari kata dan suara akhir kata	8,33 (1 anak)	16,67% (2 anak)
<i>Vocabulary</i>	Mengetahui kosakata sehari-hari	66,67% (8 anak)	75% (9 anak)
<i>Narrative Skill</i>	Dapat memahami cerita dan menyampaikan kembali	33,33% (4 anak)	25% (3 anak)
	Mengetahui tingkat konsentrasi dan pemahaman kosakata	41,67% (5 anak)	33,33% (4 anak)
<i>Print Awareness</i>	Memahami informasi cetak di lingkungan	50% (6 anak)	50% (6 anak)
<i>Letter Knowledge</i>	Kemampuan mengenali huruf	66,67% (8 anak)	75% (9 anak)
	Kemampuan mengetahui perbedaan tiap huruf	58,33% (7 anak)	66,67% (8 anak)

Pertanyaan pada indikator *print motivation* soal nomor satu mengukur seberapa jauh setiap siswa mengetahui tentang bentuk “cetak” dari buku. Sedangkan pertanyaan pada soal nomor dua bertujuan untuk mengetahui apakah para siswa dapat memperagakan bagaimana kegiatan membaca dengan melihat gambar.

Sesuai dengan data pada tabel *pretest* di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa di kelas eksperimen sebanyak 91,67% siswa mengetahui bentuk dari buku. Mereka dapat membedakan melalui gambar atau secara cetak (*print*). Sedangkan untuk kelas kontrol hanya 75% siswa yang mengetahui. Untuk pertanyaan nomor dua baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol menjawab benar sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa benar-benar memahami gaya memperagakan kegiatan membaca.

Pertanyaan pada indikator *phonological awareness* untuk mengetahui apakah para siswa paham akan fonem (irama kata) baik itu suara awal kata ataupun bunyi fonem di akhir kata. Dari data di atas dapat dilihat bahwa pertanyaan nomor tiga pada kelas eksperimen para siswa yang menjawab benar sebanyak 41,67% dan di kelas kontrol sebesar 33,33%, dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa para siswa di kedua kelas masih kurang memahami tentang fonem pada bagian suara awal kata.

Sedangkan untuk pertanyaan nomor empat tentang fonem di akhir kata sebanyak 8,33% siswa di kelas eksperimen menjawab benar dan di kelas kontrol yang menjawab benar sebanyak 16,67%. Sama dengan pertanyaan pada soal sebelumnya, pada soal ini pun dapat disimpulkan bahwa siswa sangat belum memahami tentang fonem.

Pada soal nomor lima didapatkan data sebesar 66,67% siswa pada kelas eksperimen menjawab benar dan sebesar 75% siswa di kelas kontrol juga menjawab benar. Hal ini menunjukkan bahwa kosakata dalam kegiatan sehari-hari para siswa cukup baik dilihat dari data yang ada.

Pertanyaan pada indikator *narrative skill* pada soal nomor enam mengukur seberapa jauh para siswa dapat memahami cerita yang telah disampaikan dan mampu untuk menyampaikan kembali dengan cara menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa di kelas eksperimen sebesar 33,33% menjawab benar sedangkan siswa di kelas kontrol yang menjawab benar sebesar 25%.

Soal nomor tujuh bertujuan untuk mengukur tingkat konsentrasi dan pemahaman para siswa terhadap kosakata yang telah disampaikan. Siswa di kelas eksperimen sebesar 41,67% menjawab benar dan pada kelas kontrol para siswa yang menjawab sebesar 33,33%.

Pada indikator *print awareness* soal yang diberikan baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol sebesar 50% siswa menjawab benar. Separuh siswa dari masing-masing kelas menjawab benar pada soal yang bertujuan untuk mengetahui apakah para siswa memahami informasi cetak atau visual yang ada di lingkungannya.

Indikator terakhir adalah *letter knowledge*. Pada soal nomor sembilan dapat dilihat bahwa sebesar 66,67% siswa dari kelas eksperimen menjawab benar untuk kelas kontrol siswa yang menjawab benar sebesar 75%. Pada soal ini dapat dilihat kemauan para siswa dalam mengenali huruf tidak buruk.

Pada soal terakhir yaitu soal nomor sepuluh yang bertujuan untuk mengetahui apakah para siswa dapat membedakan huruf satu dengan huruf yang lainnya yang hampir serupa. Hasil yang didapatkan adalah sebesar 58,33% siswa pada kelas eksperimen menjawab benar sedangkan di kelas kontrol siswa yang menjawab benar sebesar 66,67%. Berdasarkan data yang ada dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam mengenali dan membedakan huruf cukup baik.

Analisis Hasil Jawaban Posttest

Tabel 8. Hasil jawaban *posttest*

<i>Indicator</i>	Item Pertanyaan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
		Presentase Jawaban Benar	Presentase Jawaban Benar
<i>Print motivation</i>	Mengetahui bentuk dari buku	100% (12 anak)	91,67% (11 anak)
	Mengetahui cara atau gaya saat membaca	100% (12 anak)	91,67% (11 anak)
<i>Phonological awareness</i>	Mengetahui irama dari kata dan suara awalan	66,67% (8 anak)	50% (6 anak)
	Mengetahui irama dari kata dan suara akhir kata	50% (6 anak)	41,67% (5 anak)
<i>Vocabulary</i>	Mengetahui kosakata sehari-hari	100% (12 anak)	100% (12 anak)
<i>Narrative Skill</i>	Dapat memahami cerita dan menyampaikan kembali	58,33% (7 anak)	33,33% (4 anak)
	Mengetahui tingkat konsentrasi dan pemahaman kosakata	66,67% (8 anak)	33,33% (4 anak)
<i>Print Awareness</i>	Memahami informasi	50%	66,67%

	cetak di lingkungan	(6 anak)	(8 anak)
<i>Letter Knowledge</i>	Kemampuan mengenali huruf	91,67% (11 anak)	75% (9 anak)
	Kemampuan mengetahui perbedaan tiap huruf	75% (9 anak)	75% (9 anak)

Pertanyaan pada indikator *print motivation* mengukur seberapa jauh para siswa mengetahui tentang bentuk “cetak” dari buku. Sedangkan pertanyaan pada soal nomor berikutnya untuk mengetahui apakah para siswa dapat memperagakan bagaimana kegiatan membaca melalui gambar yang benar.

Berdasarkan tabel *posttest* di atas ditarik kesimpulan bahwa siswa di kelas eksperimen sebanyak 100% mengetahui bentuk dari buku. Mereka dapat membedakan melalui gambar atau secara cetak (*print*). Sedangkan untuk kelas kontrol hanya 91,67% siswa saja yang mengetahui. Pada pertanyaan ini baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol mengalami kenaikan nilai.

Untuk pertanyaan nomor dua baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol memiliki persentase jawaban yang sama seperti soal sebelumnya, yaitu 100% untuk kelas eksperimen dari 91,67% untuk kelas kontrol. Pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sedangkan untuk kelas kontrol justru mengalami penurunan. Dapat disimpulkan pada indikator *print motivation treatment* yang diberikan pada kelas eksperimen berhasil sehingga pada nilai *posttest* mengalami peningkatan dari nilai *pretest* sebelumnya.

Pertanyaan pada indikator *phonological awareness* untuk mengetahui apakah para siswa paham akan fonem baik itu suara awal kata ataupun bunyi fonem di akhir kata. Dari data di atas dapat dilihat pada pertanyaan nomor tiga pada kelas eksperimen para siswa yang menjawab benar sebanyak 66,67% dan di kelas kontrol sebesar 50%. Sedangkan untuk pertanyaan nomor empat tentang fonem di akhir kata sebanyak 50% siswa di kelas kontrol yang menjawab benar hanya sebanyak 41,67%. Walaupun dilihat dari segi angka presentase yang tidak terlalu tinggi, namun pada indikator ini juga mengalami peningkatan dibandingkan pada saat *pretest*.

Pada soal nomor lima sebesar 100% siswa pada kelas eksperimen menjawab benar dan sama halnya juga dengan kelas kontrol yang menjawab benar sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kosakata dalam kegiatan sehari-hari para siswa sangat baik dilihat dari data yang ada. Pada indikator ini pun juga mengalami kenaikan nilai dibandingkan pada saat *pretest* baik di kelas eksperimen ataupun di kelas kontrol.

Pertanyaan pada indikator *narrative skill* di soal nomor enam mengukur seberapa jauh para siswa dapat memahami cerita yang telah disampaikan dan mampu untuk menyampaikan kembali dengan cara menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai dari 33,33% siswa yang menjawab benar menjadi 58,22%, sedangkan siswa di kelas kontrol yang sebelumnya menjawab benar sebesar 25% pada saat *posttest* menjadi 33,33%.

Soal nomor tujuh bertujuan untuk mengukur tingkat konsentrasi dan pemahaman para siswa terhadap kosakata yang telah disampaikan. Siswa di kelas eksperimen sebesar 66,67% menjawab benar, berdasarkan data jumlah ini meningkat dibandingkan pada saat *pretest* dan pada kelas kontrol para siswa yang menjawab benar sebesar 33,33% masih sama pada saat *pretest*.

Pada indikator *print awareness*, soal yang diberikan pada kelas eksperimen sebesar 50% siswa menjawab benar, persentase ini tidak mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest* sebelumnya. Sedangkan jumlah persentase di kelas kontrol justru mengalami kenaikan menjadi 66,67%.

Indikator terakhir adalah *letter knowledge*. Pada soal nomor sembilan dapat dilihat bahwa sebesar 91,67% siswa dari kelas eksperimen menjawab benar. Sedangkan untuk kelas kontrol siswa yang menjawab benar sebesar 75% masih sama seperti persentase pada saat *pretest*. Pada soal ini dapat dilihat kemampuan para siswa kelas eksperimen dalam mengenali huruf mengalami peningkatan.

Sedangkan pada soal terakhir yaitu soal nomor sepuluh bertujuan untuk mengetahui apakah para siswa dapat membedakan huruf satu dengan huruf lainnya yang hampir serupa. Hasilnya didapatkan bahwa sebesar 75% siswa pada kelas eksperimen menjawab benar sedangkan di kelas kontrol siswa yang menjawab benar juga sama yaitu sebesar 66,67% siswa. Berdasarkan data yang ada dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam mengenali dan membedakan huruf cukup baik. Dan pada masing-masing kelas juga mengalami peningkatan.

Uji Normalitas

Data yang digunakan untuk menguji apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak sehingga analisis di uji dengan homogenitas uji *t-test* dan uji Mann Whitney dapat dilakukan. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji analisis normalitas data dengan menggunakan kriteria Kolmogorov-smirnov dengan bantuan program SPSS 16 (Normalitas, n.d.). Skor *pretest* dan *posttest* mendapatkan Uji Normalitas dengan bantuan program SPSS 16. Adapun rumusan hipotesis yang digunakan adalah:

H0: Skor *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

H1: Skor *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Nasrum, 2018)

Berdasarkan rumusan hipotesis tersebut, dengan taraf signifikansi 0,05, kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansinya > 0,05 maka data berdistribusi normal dan H1 diterima, sedangkan jika signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal dan H1 ditolak.

Tabel 9. Tabel Uji Normalitas *pretest*

Kelompok		Kolmogorov-Sminov			Shapiro-Wilk			
		Statistik	df	Sig	Statistik	Df	Sig	
N	Kelompok eksperimen	215	12	132	903	12	172	
I		L	Kelompok kontrol	235	12	067	886	12
A	I							

Berdasarkan data di tabel 9, hasil signifikansi uji normalitas kelompok eksperimen sebesar 0,132 yang berarti signifikan dan H1 diterima ($0,132 > 0,05$) sehingga data di kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan hasil signifikansi uji normalitas kelompok kontrol sebesar 0,067 yang berarti signifikan dan untuk kelas kontrol H1 juga diterima ($0,067 > 0,05$) sehingga data di kelompok berdistribusi normal.

Tabel 10. Tabel Uji Normalitas *posttes*

Kelompok		Kolmogorov-Sminov			Shapiro-Wilk			
		Statistik	df	Sig	Statistik	Df	Sig	
N	Kelompok eksperimen	233	12	071	864	12	055	
I		L	Kelompok kontrol	215	12	132	903	12
A	I							

Berdasarkan data pada tabel 10, hasil signifikansi uji normalitas kelompok eksperimen sebesar 0,071 yang berarti signifikan dan H1 diterima ($0,071 > 0,05$) sehingga data di kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Sedangkan hasil signifikansi uji normalitas kelompok kontrol sebesar 0,132 yang berarti signifikan dan untuk kelas kontrol H1 juga diterima ($0,132 > 0,05$) sehingga data di kelompok kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Pretest dan Posttest

Uji homogenitas dilakukan untuk menyakinkan bahwa sekumpulan data yang diteliti berasal dari populasi yang tidak jauh keragamannya (Effendy, 2016). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS 16 dengan *one way anova* untuk menguji homogenitas data dengan kriteria pengujian Kolmogorov Smirnov. Adapun rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H0: Varian skor kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak sama.

H1: Varian skor kelas eksperimen dan kelas kontrol sama.

Dalam hal ini jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari kedua kelompok tersebut tidak homogeny atau tidak sama dan H1 ditolak. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dikatakan varian dari kedua kelompok tersebut adalah homogeny atau sama dan H1 diterima. Berikut ini peneliti sertakan data uji homogenitas pada saat *pretest* menggunakan SPSS 16.

Tabel 11. Tabel Uji Variabel Homogenitas *pretest*

Levence statistic	df1	df2	sig
1,948	1	22	,177

Berdasarkan data tabel 11, hasil signifikansi uji homogenitas pada saat *pretest* sebesar 0,177 yang berarti signifikan dan H1 diterima ($0,177 > 0,05$) sehingga data hasil *pretest* homogeny.

Tabel 12. Tabel Uji Variabel Homogenitas *posttest*

Levence statistic	df1	df2	sig
.363	1	22	,553

Berdasarkan tabel 12, hasil signifikansi uji homogenitas pada saat *posttest* sebesar 0,553 yang berarti signifikan dan H1 diterima ($0,5533 > 0,05$) sehingga data hasil *posttest* homogeny.

Pengujian Hipotesis dengan T-Test

Independen samples *t-test* atau uji t bebas digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari kedua kelompok sampel yang independen (Imanira Sofiani, 2020). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS 16. Rumusan hipotesisnya adalah:

H0: Tidak ada pengaruh antara *story telling* dan permainan kata terhadap kemampuan literasi anak kelas 1 SD Swasta HKBP Balige 1.

H1: Ada pengaruh antara *story telling* dan permainan kata terhadap kemampuan literasi anak kelas 1 SD Swasta HKBP Balige 1.

Dalam hal ini jika t hitung $> t$ tabel, maka dikatakan bahwa ada pengaruh antara *story telling* dan permainan kata terhadap kemampuan literasi anak kelas 1 SD Swasta HKBP Balige 1 atau H1 diterima. Jika nilai t hitung $< t$ tabel, maka dikatakan bahwa tidak ada pengaruh antara *storytelling* dan permainan kata terhadap kemampuan literasi anak kelas 1 SD Swasta HKBP Balige 1 atau H1 ditolak.

Pada penelitian ini diketahui bahwa t hitung = 2,074, didapatkan dari perhitungan t tabel dengan derajat kebebasan = $(12+12-2) = 22$. Dengan $\alpha = 5\%$.

Dari perhitungan t -test pada *pretest* diperoleh t hitung $< t$ tabel yaitu $0,197 < 2,074$, maka H1 ditolak. Jadi tidak ada pengaruh signifikan. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari nilai yang sama pada awal pembelajaran. Sedangkan hasil perhitungan t -test pada *posttest* diperoleh t hitung $> t$ tabel yaitu $2,103 > 2,074$ maka H1 diterima. Jadi ada pengaruh signifikan.

Tabel 13. Tabel Uji Hipotesis

	Eksperimen	Kontrol
Mean	7,58	6,58
N	12	12
t-hitung	2,103	
Analisis	t-hitung > t-tabel	
Keterangan	Eksperimen > Kontrol	

Berdasarkan perhitungan t-test maka diperoleh t-hitung sebesar 2,103 sedangkan telah diketahui bahwa t-tabel sebesar 2,074. Seterusnya t-hitung > t-tabel ($2,103 > 2,074$) dan dapat disimpulkan bahwa *story telling* dan permainan kata berpengaruh terhadap kemampuan literasi anak kelas satu SD Swasta HKBP 1 Balige.

Uji *Matched Group T-Test*

Matched group t-test digunakan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan rata-rata atau pengaruh antar dua keadaan sampel yang berhubungan, yaitu keadaan dimana sebuah sampel mengalami dua perlakuan yang berbeda yaitu kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasion.

Adapun rumus hipotesisnya adalah:

H0: rata-rata nilai kemampuan literasi sebelum *treatment* sama dengan rata-rata nilai kemampuan literasi setelah *treatment*. ($\mu_1 = \mu_2$)

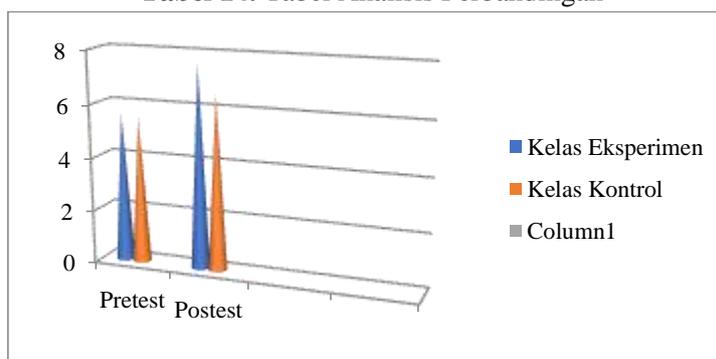
H1: rata-rata nilai kemampuan literasi sebelum *treatment* berbeda dengan rata-rata nilai kemampuan literasi setelah *treatment*. ($\mu_1 \neq \mu_2$)

Hasil perhitungan memberitahukan bahwa rata-rata nilai kemampuan literasi setelah dilakukan *treatment* sebesar 7,5833 sedangkan rata-rata nilai kemampuan literasi sebelum dilakukan *treatment* sebesar 5,5833. Jadi terdapat perbedaan nilai rata-rata sebesar 2,00 ($7,5833 - 5,5833 = 2,00$) dan untuk mengetahui apakah perbedaan ini signifikan secara statistik dapat dilihat pada nilai t dengan *probability* sebesar 0,001. Karena *probability* dibawah 0,05, maka hipotesis nol ditolak yang berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai kemampuan literasi antara sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*, ini artinya bahwa ada pengaruh antara pemberian *treatment* dengan kemampuan literasi anak.

Analisis perbandingan

Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas dapat diketahui pengaruh *story telling* dan permainan kata terhadap kemampuan literasi anak kelas satu SD Swasta HKBP Balige I. Hal ini terdapat pada hasil penghitungan statistik bahwa kelompok eksperimen mengalami pengaruh signifikan dengan kenaikan nilai *posttest*

Tabel 14. Tabel Analisis Perbandingan



Di awal kegiatan sebelum dilakukan *treatment*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memulai dengan kemampuan awal yang tidak jauh berbeda sehingga kemampuan dianggap sederajat (*one level*) data ada pada bagan *posttest*. Setelah dilakukan *treatment* selama tiga minggu ada kenaikan kemampuan literasi pada anak di dua kelompok tersebut. Kenaikan nilai terjadi pada kedua kelompok ini terjadi karena kedua kelompok ini tetap menerima pembelajaran formal dari guru selain *treatment* yang dilakukan peneliti yang hanya diberikan kepada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil *posttest* kelas eksperimen menunjukkan kenaikan sebesar 24% dibandingkan dengan *pretest* atau jika dirata-rata setiap anak pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 2%.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan disimpulkan bahwa ada perbedaan antara siswa yang menerima perlakuan *story telling* dan permainan kata dengan siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Siswa yang mendapatkan perlakuan mengalami peningkatan dalam kemampuan berliterasi lebih baik dibandingkan dengan yang tidak mendapatkan perlakuan. Melalui hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tiap anak pada kelas eksperimen rata-rata mengalami kenaikan kemampuan literasi dini sebanyak 24%. *Story telling* dan permainan kata yang disampaikan kepada siswa dapat merangsang minat dan motivasi sistem motoric halus otak sehingga dapat memahami isi cerita dan pembelajaran yang disampaikan melalui permainan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya berterimakasih kepada pihak Kemenristediktikbrin dan kepada pihak LPPM Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar yang telah mendukung dalam penelitian ini dan bahkan sampai menyelesaikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 Untuk Penelitian Dan Skripsi*. Elex Media Komputindo.
- Deporter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2010). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Kaifa.
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test Dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Hdw. Dev. 100.2. A Pada Siswa Smk Negeri 2 Lubuk Basung. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2), 81–88.
- Imanira Sofiani, R. (2020). *Pengujian Hipotesis*.
- Kasiyun, S. (2015). Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa. *Jurnal Pena Indonesia*, 1(1), 79–95.
- Khumaedi, M. (2012). Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 12(1).
- Kriyantono, R., & Rakhmat, S. J. (2006). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrum, A. (2018). Uji Normalitas Data Untuk Penelitian. *Jayapangus Press Books*, 1–117.
- Normalitas, U. (N.D.). One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test. *Unstandardized Residual*, 100.
- Pradipta, G. A. (2014). Keterlibatan Orang Tua Dalam Proses Mengembangkan Literasi Dini Pada Anak Usia Paud Di Surabaya. *Journal Universitas Airlangga*, 3(1), 1–2.
- Siahaan, K. W. A., Lumbangaol, S. T. P., Marbun, J., Nainggolan, A. D., Ritonga, J. M., & Barus, D. P.

3998 *Pengaruh Metode Quantum Teaching dalam Menciptakan Pembelajaran yang Aktif Dan Menyenangkan pada Anak Sekolah Dasar – Mungkap Mangapul Siahaan, Canni Loren Sianturi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1465>

(2021). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Multi Representasi Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Penguasaan Konsep IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 195–205.

Siahaan, K. W. A., Sinabutar, A. T., & Haloho, U. N. (2020). Pengaruh Metode Quantum Teaching Dalam Menciptakan Pembelajaran Yang Aktif Dan Menyenangkan Pada Anak Sd. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2).

Siahaan, M. M. (2020). *Writing English Essay*.

Siahaan, M. M. (2021). The Effects Of Google Classroom In Learning Syntactic Structure. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(3), 1328–1344.

Sudjarwo, B. (2009). Manajemen Penelitian Sosial. *Bandung Mandar Maju*.

Sugiyono, H. (2016). Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Cetakan Ke-23. Alfabeta, Bandung*.

Sugiyono, M. S. (2018). *Metodologi Penelitian Dilengkapi Dengan Metode R&D*. Deepublish.

Sugiyono, S. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D. *Alfabeta Bandung*.

Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal Of Komodo Science Education*, 1(01), 1–14.

Sulfemi, W. B. (2019a). *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Di SMP Kabupaten Bogor*.

Sulfemi, W. B. (2019b). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1).

Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).