



**PERMAINAN MENCARI HARTA KARUN
SEBAGAI TEKNIK PEMBELAJARAN MEMBACA DENAH
PADA SISWA KELAS VIII F SMP NEGERI 2 MANDIRAJA
TAHUN AJARAN 2006/2007**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

oleh

Kaozal Dadi Legawan

2101403033

PERPUSTAKAAN
UNNES

**BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2007

SARI

Legawan, Kaozal Dadi. 2007. *Permainan Mencari Harta Karun sebagai Teknik Pembelajaran Membaca Denah Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 2 Mandiraja Tahun Ajaran 2006/2007*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Subyantoro, M.Hum., Pembimbing II: Drs. Haryadi, M.Pd.

Kata kunci: permainan mencari harta karun, teknik pembelajaran aktif dan atraktif, keterampilan membaca denah

Keterampilan membaca denah untuk dapat menemukan tempat dalam konteks yang sebenarnya dan untuk dapat mendeskripsikan isi denah sangat penting dikuasai siswa. Cara terbaik untuk menguasai keterampilan menemukan dalam konteks yang sebenarnya tempat yang tertera pada denah dan mendeskripsikan isi denah tentu saja siswa harus praktik. Namun, hal yang terjadi di SMP Negeri 2 Mandiraja tidaklah demikian. Di SMP Negeri 2 Mandiraja siswa hanya diberi teori secara klasikal cara menemukan tempat yang tertera pada denah. Hal ini tentu saja tidak dapat mengukur seberapa terampil siswa dalam menemukan tempat yang tertera pada denah. Permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 2 Mandiraja berkaitan dengan materi menemukan tempat yang tertera pada denah tidak saja berupa belum tepatnya teknik pembelajaran yang dipilih guru, tetapi juga masalah kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas yang cenderung mengedepankan penguasaan teori semata dan hasil belajar yang belum memuaskan. Permasalahan yang terjadi tersebut tentu saja perlu segera ditemukan alternatif-alternatif pemecahannya. Dengan demikian, pembelajaran membaca denah untuk dapat menemukan dalam konteks yang sebenarnya tempat yang tertera pada denah dan mendeskripsikan isi denah dapat benar-benar menjadi bekal siswa saat berada di masyarakat. Salah satu upaya yang dapat dijadikan alternatif pemecahan masalah tersebut adalah dengan menerapkan teknik permainan mencari harta karun, suatu teknik pembelajaran aktif dan atraktif. Teknik pembelajaran ini dapat dijadikan solusi pemecahan masalah yang terjadi karena teknik ini mampu mengajak siswa untuk aktif dengan cara praktik menemukan tempat yang tertera pada denah secara langsung dan mampu menghilangkan kebosanan siswa karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengasyikan dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah 1) seberapa besar peningkatan keterampilan siswa dalam membaca denah setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan mencari harta karun, dan 2) bagaimana perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran keterampilan membaca denah dengan teknik permainan mencari harta karun. Tujuan penelitian ini yaitu 1) mengetahui peningkatan keterampilan membaca denah setelah mengikuti pembelajaran dengan teknik permainan mencari harta karun, dan 2) mengetahui perubahan perilaku siswa

setelah mengikuti pembelajaran membaca denah dengan teknik permainan mencari harta karun.

Penelitian ini merupakan penelitian yang berbasis kelas. Dengan demikian, metode yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi dua siklus. Tiap-tiap siklus dilakukan secara berdaur yang terdiri atas empat tahap, yaitu 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Data penelitian diambil melalui tes dan nontes. Alat pengambilan data tes yang digunakan berupa instrumen tes unjuk kerja permainan mencari harta karun dan instrumen tes mendeskripsikan isi denah. alat pengambilan data nontes yang digunakan berupa pedoman observasi, jurnal siswa dan jurnal guru, wawancara, dokumentasi foto, dan dokumentasi video. Selanjutnya data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan analisis data penelitian, disimpulkan bahwa teknik permainan mencari harta karun dapat meningkatkan keterampilan membaca denah sebesar 11,99 %. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 64,95, sedangkan pada siklus II, hasil yang dicapai sebesar 72,74. Perilaku yang ditunjukkan siswa pun berubah ke arah positif setelah diberikan tindakan. Siswa lebih bersemangat sebesar 52,63 % dalam mengikuti pembelajaran membaca denah.

Selanjutnya, dari hasil penelitian, saran yang dapat direkomendasikan antara lain 1) para guru Bahasa dan Sastra Indonesia disarankan menggunakan teknik permainan mencari harta karun untuk membelajarkan keterampilan membaca denah, 2) para peneliti atau mahasiswa dapat melakukan penelitian serupa dengan teknik penelitian yang berbeda, sehingga didapatkan berbagai alternatif teknik pembelajaran keterampilan membaca denah.