

**Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap *Reading Comprehension***  
(Studi pada Siswa Kelas 2 SD X di Kota Bandung)  
The Influence of Constructive Play on Reading Comprehension  
(Study in Students From 2<sup>nd</sup> Grade X Elementary School in the City of Bandung)

<sup>1</sup>Iqbal Putra Nugraha, <sup>2</sup>Umar Yusuf, <sup>3</sup>Miki Amrilya

<sup>1,2,3</sup>Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116  
email: <sup>1</sup>iqbalpnugraha@gmail.com, <sup>2</sup>kr\_umar@yahoo.co.id, <sup>3</sup>amrilya@gmail.com

**Abstract.** X elementary school that prepares students to follow the learning process effectively, especially in the field of reading by understanding the meaning of a writing. Reading is formally taught in schools in the early years such as grade 1 and grade 2 elementary school (Rahim, 2005) But in reality there are still some students who experience obstacles in reading comprehension. If not addressed immediately, students will experience obstacles in the learning process in the classroom, especially in capturing the essence of the lesson being taught, so that reading comprehension can develop well, it requires proper stimulation to support its improvement, namely by playing while learning. One of them is through constructive game activities. This study aims to determine the effect of constructive play on class 2 students' reading comprehension. The research method used is Quasi Experiment with the design of Before After One Group Design. Data collection was carried out using a measuring instrument in the form of an Indonesian language test about reading comprehension. The sampling technique used is participant studies of students who experience obstacles in reading comprehension as many as 6 people. Reading comprehension measurements were taken twice and treatment for three meetings. Based on the results of data processing obtained results that show that there is an increase in reading comprehension by 30% after being given treatment in the form of constructive play. supported by non-parametric statistical tests using the Wilcoxon Signed Rank Test, obtained the results of positive rank or positive difference between the results of the pre-test and post-test measurement is 6, which means that the 6 subjects in this study experienced an increase in reading comprehension of pre-test scores. test to the post-test value. Mean Rank or the average increase is 3.50, while the sum of Sum of Rank is 21.00

**Keywords:** Play, Constructive, Reading Comprehension

**Abstrak.** SD X merupakan SD yang mempersiapkan anak didiknya agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik khususnya pada bidang membaca dengan memahami makna dari sebuah tulisan. Membaca secara formal diajarkan di sekolah pada tahun-tahun awal seperti kelas 1 dan kelas 2 SD (Rahim, 2005) Namun pada kenyataannya masih terdapat beberapa siswa yang mengalami hambatan dalam reading comprehension. Apabila tidak segera ditangani, siswa akan mengalami hambatan pada proses pembelajaran di kelas khususnya dalam menangkap inti dari pelajaran yang disampaikan, agar reading comprehension dapat berkembang dengan baik, maka diperlukan adanya stimulasi yang tepat untuk menunjang peningkatannya, yaitu dengan bermain sambil belajar. Salah satunya melalui kegiatan permainan konstruktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap reading comprehension siswa kelas 2. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan desain *Before After One Group Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan alat ukur berupa tes soal bahasa Indonesia mengenai *reading comprehension*. Teknik sampling yang digunakan adalah studi partisipn terhadap siswa yang mengalami hambatan dalam reading comprehension sebanyak 6 orang. Dilakukan pengukuran reading comprehension sebanyak dua kali dan treatment selama tiga kali pertemuan. Berdasarkan hasil pengolahan data didapat hasil yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan reading comprehension sebesar 30% setelah diberikan treatment berupa permainan konstruktif, didukung dengan uji statistik non-parametrik menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, diperoleh hasil *positive rank* atau selisih positif antara hasil pengukuran *pre-test* dan *post-test* adalah 6, yang artinya ke 6 subjek dalam penelitian ini mengalami peningkatan *reading comprehension* dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. *Mean Rank* atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 3.50, sedangkan jumlah *Sum of Rank* adalah sebesar 21.00

**Kata Kunci:** Bermain, Konstruktif, *Reading Comprehension*

## A. Pendahuluan

SD X adalah salah satu SD swasta yang berada di Kota Bandung, SD tersebut berada dalam satu gedung atau satu wilayah dengan TK dan MI yang dinaungi oleh

yayasan yang sama, SD X kurang lebih memiliki 180 siswa dan 8 orang pengajar. Informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, bahwa terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami makna dari sebuah isi bacaan. Proses tersebut terus berlanjut ke tingkatan kelas berikutnya, sehingga yang sering terjadi adalah siswa tidak mampu mengikuti kompetensi yang setiap tingkatannya akan semakin sulit dan rata-rata memutuskan untuk keluar sekolah di kelas 5 SD.

Biasanya ketika siswa tidak mampu untuk mengingat pernyataan yang terdapat dalam buku pelajaran untuk mengerjakan soal, sehingga jawaban yang diberikan siswa kurang tepat dalam mengerjakan soal cerita, lalu masih kesulitan dalam membuat kalimat yang disusun menjadi sebuah paragraf dengan struktur kalimat yang tepat seperti subjek, predikat, dan objek sehingga makna cerita yang dibuat tidak jelas. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa masih kesulitan dalam pemahaman literal. Begitupun dalam menyimpulkan cerita, siswa terlihat belum mampu untuk mengambil makna dari tugas percakapan yang dilakukan di kelas. Terlihat ketika guru meminta siswa untuk menjelaskan kembali apa inti dari percakapan dan cerita yang dibacakan, siswa belum mampu dan menjawab kembali dengan “tidak tahu”. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa masih kesulitan dalam pemahaman inferensial. Siswa juga masih belum mampu untuk memberikan penilaian atau evaluasi mengenai bacaan yang diberikan, seperti pada saat guru memberikan cerita tentang mencuri, siswa menjawab bahwa hal tersebut bukan merupakan sebuah kejahatan, begitupun dengan cerita mengenai tolong menolong siswa tidak mampu menilai bahwa hal tersebut layak untuk dicontoh. Hal tersebut mengindikasikan bahwa siswa masih kesulitan dalam pemahaman kritis. Dari pernyataan diatas, siswa-siswa tersebut mengalami hambatan dalam reading comprehension yang mencakup pemahaman literal, inferensial, dan kritis.

Terdapat berbagai macam metode yang dapat meningkatkan kemampuan reading comprehension siswa, salah satunya adalah dengan permainan konstruktif. 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. Berdasarkan definisi tersebut, maka permainan dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi seorang anak dari apa yang dilakukannya.

Permainan konstruktif adalah kegiatan yang dilakukan secara aktif dengan memberikan pengalaman dan pengetahuan, melalui media kertas, spidol, dll yang digunakan sebagai simulasi dalam proses pemahaman perbendaharaan kata, dan pemahaman pengenalan kata pada anak-anak sekolah dasar. Metode konstruktif berfokus pada kegembiraan bukan pada suatu tujuan yang bermanfaat, dengan kata lain metode ini akan fokus terhadap kegembiraan yang dapat menumbuhkan minat dan pengalaman yang baik kepada siswa. 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 latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh permainan konstruktif terhadap *reading comprehension*?”. Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data secara empiris mengenai Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap *Reading Comprehension*.

## B. Landasan Teori

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa, sanggup melakukan sesuatu, dapat. Berdasarkan kata dasar mampu, kemampuan dapat diartikan sebagai suatu keadaan atau kondisi yang menunjukkan sanggup atau dapat melakukan sesuatu. Menurut Tarigan, membaca pemahaman (*reading for undersanding*) adalah jenis membaca untuk memahami standar-standar atau norma kesastraan, resensi kritis, drama tulis, dan pola-pola fiksi dalam usaha memperoleh pemahaman terhadap teks, pembaca menggunakan strategi tertentu.

Menurut Rubin, membaca pemahaman adalah proses intelektual yang kompleks yang mencakup dua kemampuan utama, yaitu penguasaan makna kata dan kemampuan berpikir tentang konsep verbal. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam merekonstruksi pesan yang terdapat dalam teks yang dibaca dengan menghubungkan pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki untuk mengerti ide pokok, detail penting, dan seluruh pengertian serta mengingat bahan yang dibacanya.

Keterampilan dan kemampuan intelektual yang menjadi tuntutan di sekolah yaitu melibatkan pemahaman. Menurut taksonomi benyamin bloom ada tiga tahap pemahaman sebagai berikut :

1. Pemahaman Literal.

Pemahaman literal adalah pemahaman mengenai ide-ide dan informasi yang eksplisit dalam bacaan. Seseorang yang dikatakan memiliki kemampuan dalam pemahaman literal dapat mengingat secara rinci pernyataan ataupun tulisan di dalam kata-kata sendiri, mengerti struktur kalimat yang digunakan dalam bacaan, seperti subjek, predikat, dan objek, dan lain-lain.

2. Pemahaman Inferensial

Pemahaman mengenai ide-ide dan informasi yang tidak dinyatakan secara eksplisit dalam bacaan. Seseorang yang dikatakan memiliki pemahaman inferensial akan memahami informasi yang disajikan, yaitu untuk dapat mengerti jalan pikiran dan tujuan penulis.

3. Pemahaman Kritisal

Pemahaman kritisal adalah kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan bereaksi secara personal terhadap informasi yang disajikan dalam bacaan. Dengan pemahaman ini, seseorang akan mampu melakukan penilaian terhadap informasi yang dibaca berdasarkan pengetahuan terdahulu. Seseorang yang memiliki pemahaman kritisal akan memiliki kemampuan menganalisis dan mampu mengevaluasi keseluruhan dari bacaan bacaan yang disajikan, sesuai dengan maksud si penulis.

Metode mengandung implikasi bahwa proses penggunaannya bersifat konsisten dan sistematis, mengingat sasaran metode itu adalah manusia yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pengertian bermain adalah melakukan suatu perbuatan untuk menyenangkan hati (dengan alat-alat tertentu atau tidak). Sedangkan pengertian Konstruktif adalah bersifat membina, memperbaiki, dan membangun.

Dengan demikian yang dimaksud dengan Metode Bermain Konstruktif Menurut Sujiono dalam (Pertiwi dkk, 2006) adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu namun bukan untuk mengarah pada tujuan yang bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari permainan tersebut. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar

konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

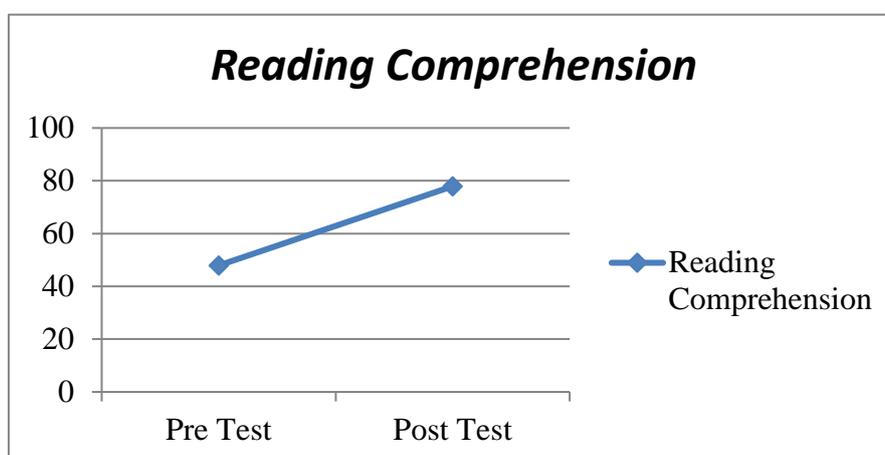
Menurut Hurlock dalam (Merdiana, 2014) mengemukakan ciri-ciri bermain konstruktif, yaitu :

1. Reproduksi
2. Produktif
3. Memperoleh Kegembiraan

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Hasil Pengukuran Reading Comprehension

Berikut adalah penelitian mengenai pengaruh permainan konstruktif terhadap *reading comprehension*, yang diuji menggunakan teknik analisis deskriptif.



**Gambar 1.** Hasil Pengukuran *Pre-Test* Dan *Post-Test* Siswa Kelas 2 SD X Bandung

**Tabel 1.** Hasil Keseluruhan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa Kelas 2 SD X Di Bandung

No	Subjek	Pre Test	Post Test
1	A	50	80
2	B	45	80
3	C	50	75
4	D	55	72.5
5	E	42.5	82.5
6	F	45	77.5

Berdasarkan grafik diatas diketahui bahwa didapat hasil persentase keseluruhan *pre test* sebesar 47.91%, sedangkan hasil persentase keseluruhan *post test* sebesar 77.91%. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh dari permainan konstruktif terhadap *reading comprehension* siswa kelas 2 SD X di Bandung dengan peningkatan sebesar 30%.

Pengolahan data akan didukung oleh uji statistik non-parametrik menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, uji ini dilakukan dengan mencari perbedaan mean *pre-test* dan *post-test*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan konstruktif terhadap *reading comprehension* siswa kelas 2 SD X di Bandung

yang mengalami kesulitan dalam pemahaman bacaan. Maka didapatkan hasil

**Tabel 2.** Wilcoxon Signed Ranks Test  
**Ranks**

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	6 <sup>b</sup>	3.50	21.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	6		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

1. *Negative ranks* atau selisih negatif antara pengukuran *pre-test* dan *post-test* pada hasil pengukuran ini adalah 0, yang artinya ke 6 subjek dalam penelitian ini tidak mengalami penurunan *reading comprehension* dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*.
2. Pada *positive rank* atau selisih positif antara hasil pengukuran *pre-test* dan *post-test* adalah 6, yang artinya ke 6 subjek dalam penelitian ini mengalami peningkatan *reading comprehension* dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. *Mean Rank* atau rata-rata peningkatan tersebut sebesar 3.50, sedangkan jumlah *Sum of Rank* adalah sebesar 21.00
3. *Ties* adalah kesamaan nilai *pre-test* dan *post-test*, didapatkan *Ties* adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil dari pemberian treatment yaitu permainan konstruktif, maka *reading comprehension* siswa kelas 2 SD X di Bandung dapat dikatakan meningkat dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Monks, 2002) Dalam permainan konstruktif ini sangat mungkin bagi anak untuk melakukan asimilasi dan akomodasi yang berkaitan dengan struktur untuk membuat skema kognitif sehingga permainan dapat membantu anak membentuk skema baru berdasarkan pengalaman yang didapatkan. Kegiatan yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan kognitif siswa kelas 2 SD X di Bandung adalah permainan konstruktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Sujiono dalam (Pertiwi dkk, 2006) adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu namun bukan untuk mengarah pada tujuan yang bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari permainan tersebut. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi.

Kegiatan dalam permainan konstruktif ini dapat dikatakan berhasil karena diberikan treatment selama 3 kali pertemuan yang terdiri dari tahap *starring*, *running*, dan *growing*. Permainan konstruktif ini terdiri dari beberapa macam aktivitas seperti menyusun *puzzle*, menjodohkan kotak, dan menyusun kubus. Pada aktivitas menyusun *puzzle* sesuai dengan kalimat atau cerita yang diberikan, maka kemampuan pemahaman literal yang berkaitan dengan mengingat kata atau kalimat akan terlatih sedangkan pada aktivitas menjodohkan kotak, maka kemampuan pemahaman inferensial yang berkaitan

dengan memahami atau menyimpulkan suatu cerita dapat terlatih. Sedangkan pada waktu menyusun kubus, maka kemampuan pemahaman kritis yang berkaitan dengan analisis dapat terlatih sebagaimana menyusun berbagai macam balok menjadi sebuah cerita. Dengan demikian, aktivitas-aktivitas kognitif yang dilakukan dalam permainan konstruktif sebagai bentuk latihan yang berulang. Dengan mengarahkan siswa untuk dapat membuat skema baru dalam belajar melalui proses asimilasi dan akomodasi, maka kemampuan siswa akan semakin meningkat.

Menurut 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. Selain itu menurut Piaget (dalam Bjorklund, 2005) anak bukanlah makhluk yang pasif namun mereka adalah inisiator yang aktif dan selalu mencari stimulasi baru.

#### **D. Kesimpulan dan Saran**

##### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dengan diberikan treatment berupa permainan konstruktif maka *reading comprehension* pada siswa kelas 2 SD X di Bandung yang mengalami hambatan dalam memahami bacaan meningkat sebesar 30%
2. Melalui hasil analisis yang didapat menunjukkan bahwa subjek yang mengalami perubahan dan peningkatan *reading comprehension* paling tinggi adalah subjek E, yaitu sebesar 40%
3. Sedangkan subjek yang mengalami perubahan dan peningkatan *reading comprehension* paling rendah adalah subjek D, yaitu sebesar 17.5%

##### **Saran**

Dengan memperhatikan kesimpulan diatas, berikut ini akan disampaikan saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru dan orang tua  
Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan *reading comprehension*, oleh karena itu metode permainan tersebut disarankan dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk menstimulasi *reading comprehension* terutama pada anak usia 6-10 tahun.
2. Bagi sekolah  
Dari hasil observasi terhadap berbagai permainan yang disediakan oleh sekolah ditemukan bahwa sekolah belum menyediakan permainan konstruktif untuk meningkatkan *reading comprehension*. Diharapkan sekolah dapat memfasilitasi siswa dengan berbagai macam fasilitas permainan sebagai upaya peningkatan *reading comprehension* terutama bermain dengan media yang bervariasi, misalnya susun balok dan berbagai macam bangun ruang
3. Bagi peneliti selanjutnya  
Bagi peneliti selanjutnya yang berkonsentrasi dalam bidang yang sama, untuk subjek yang memiliki hambatan serupa dalam *reading comprehension* yang lebih berat diharapkan peneliti dapat menambah jumlah pemberian treatment sebanyak dua kali dengan jenis permainan konstruktif yang berbeda, sehingga waktu latihan akan lebih banyak dan bervariasi serta dapat membantu subjek untuk lebih meningkatkan *reading comprehension*-nya

## Daftar Pustaka

- Bjorklund, D. F. (2005). *Children's Thinking: Cognitive Development and Individual Differences* 4ed. New Jersey : Wadsworth/Thomson Learning.
- Kuffner, T. (2001). *Play and Learn: 280 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Merdiana, Ferlin. (2014). *Implementasi Bermain Konstruktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini Di Kelompok*
- Monks, P. J., Knoers, A.M.P., & Haditono, S.R. (2002). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pertiwi, Pradytia & Sugiyanto. (2006). *Efektivitas Permainan Konstruktif-Aktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada
- Rahim, Farida. (2005). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup Edisi 5 jilid I* Jakarta: Erlangga.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung : CV. Angkasa Bandung, Edisi Revisi