

## ABSTRAK

**Siti Aisyah.** NIM. 180101070568, *Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Meringkas Karangan melalui Metode Games di MIS Babussalam Pemurus Dalam*, Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi Ibu Khairunnisa S. Pd. I dan Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan Ibu Noor Hidayati S. Pd, pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2022

**Kata kunci:** Kemampuan, Menentukan ide pokok, Meringkas karangan, metode permainan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan menentukan ide pokok dan meringkas karangan karena kurangnya penguasaan keterampilan siswa dalam membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode permainan dalam menentukan ide pokok dan meringkas karangan di MIS Babussalam Pemurus Dalam dan mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok dan meringkas karangan melalui *games* di MIS Babussalam Pemurus Dalam.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua aspek yaitu jenis dan pendekatan penelitian. Jenis penelitian ini ialah penelitian deskriptif, sedangkan pendekatan dalam penelitian ini yaitu penelitian *mixed methods* dengan model *Exploratory sequential design*. Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam sebanyak 23 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes (post tes). Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua yaitu analisis data secara kualitatif dengan menggunakan model Miles dan Huberman dan analisis data secara kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Teknik analisis penelitian kualitatif meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data secara kuantitatif meliputi skoring, tabulasi data, interpretasi, dan rata-rata.

Temuan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian adalah pelaksanaan metode permainan dalam menentukan ide pokok dan meringkas karangan dapat diketahui dari perencanaan, sebelum mengajar terlebih dahulu guru membuat RPP yang disesuaikan dengan silabus yang diterapkan di madrasah, namun metode pembelajaran tidak dicantumkan dalam RPP. Pada pelaksanaannya sudah baik yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kemampuan siswa menentukan ide pokok dengan permainan benteng-bentengan dengan nilai rata-rata 77,39 dan berkualifikasi amat baik. Sedangkan kemampuan siswa pada materi meringkas karangan dengan menggunakan permainan tebak berantai dengan nilai rata-rata 47,39 dan berkualifikasi kurang.