

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mempersiapkan siswa melakukan berbagai peran di lingkungannya secara tepat di masa yang akan datang. Indonesia memerlukan sumber daya manusia (SDM) dalam jumlah dan mutu yang maksimal sebagai pendukung utama pembangunan nasional. Untuk memenuhi SDM tersebut, pendidikan berperan sangat penting. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional di mana pasal 3 menyebutkan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan memperkembangkan potensi siswa agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar mengajar. Hal tersebut terjadi karena siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, apabila ia tidak belajar, responnya menurun. Menurut Gagne,

¹Sofan Amri, dkk, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), h. 30.

belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas.² Setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh si pembelajar.³ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai yang ada di lingkungan sekitar.

Salah satu istilah yang menunjukkan pengetahuan di dalam Al-Qur'an adalah *'ilm*. Kata itu tersusun berkenaan dengan adanya kehadiran yang terdapat dari petunjuk Al-Qur'an.⁴ Dalam konteks pendidikan formal, pendidikan mencakup kegiatan seperti belajar, mengajar, proses pembelajaran dan hal-hal lain yang menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Kita mengenal ada tiga ranah pendidikan yang digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan proses pendidikan, yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam Al-Qur'an telah dijelaskan tentang perintah menuntut ilmu yaitu dalam surah Al-'Alaq ayat 1-5, sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

²Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 71.

³*Ibid.*, h. 71.

⁴Abdurrahmah Saleh Abdullah, *Teori-teori Pendidikan Berdasarkan Al-Qur'an* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 90-91.

Kata *iqra`* dapat diartikan membaca atau mengkaji sebagai aktivitas intelektual dan dalam arti yang luas yaitu guna memperoleh berbagai pemikiran dan pemahaman. Ayat Pertama yang diterima Nabi Muhammad saw. mengandung perintah untuk membaca, menulis, dan juga menuntut ilmu, karena ketiganya merupakan syiar agama Islam.⁵ Tetapi segala pemikirannya itu tidak boleh lepas dari Aqidah Islam. Dan kata *al-qalam* adalah simbol transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi, nilai dan keterampilan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kata ini merupakan simbol abadi sejak manusia mengenal baca-tulis hingga dewasa ini. Proses transfer budaya dan peradaban tidak akan terjadi tanpa peran penting tradisi tulis–menulis yang dilambangkan dengan *al-qalam*.⁶

Seseorang yang belajar maka pengalamannya akan bertambah dari yang belum pernah mengalami hingga pernah dialami, kemudian diketahui selanjutnya dikerjakan, sehingga sikap dan cara bertindak dari seseorang akan bertambah.⁷ Belajar atau menuntut ilmu melalui pendidikan adalah wajib hukumnya bagi setiap muslim laki-laki maupun perempuan sebagaimana sabda Rasulullah saw.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ (رواه الترمذي)⁸

⁵Syeikh Muhammad Ali Ash-Shabuni, *Shafwatut Tafsir (Tafsir-Tafsir Pilihan)*, (Jakarta: Darul Fikr, 2001), Jilid 5, h. 768.

⁶*Ibid.*, h. 93.

⁷SuryadidanAsepSuryana, *Program PeningkatanKualifikasi Guru Madrasah dan Guru Pendidikan Agama Islam,PengelolaanPendidikan*, (Jakarta: 2009), h. 3.

⁸Ibnu Maajah, *Sunan Ibnu Maajah*, (Beirut Libnan: Darulfikri), Juz 1, bab 17, h. 87.

Hadits tersebut menjelaskan bahwasanya setiap orang Islam wajib menuntut ilmu, tidak terkecuali laki-laki ataupun perempuan, karena dengan menuntut ilmulah seseorang akan mampu berdiri sendiri dan mengetahui mana hal yang baik dan mana hal yang tidak seharusnya ia lakukan. Baik berhubungan dengan ilmu pengetahuan umum maupun ilmu pengetahuan yang menyangkut masalah agama.

Ilmu pengetahuan umum yang terkait tentang pembelajaran bahasa sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 31-32, sebagai berikut:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (٣١) قَالُوا

مُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا ۗ إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ (٣٢)

Ayat tersebut menginformasikan bahwa Allah memiliki kekuasaan yang mampu untuk mengajarkan Adam nama-nama seluruh makhluk sehingga Adam mengetahuinya. Sehingga kemuliaan ilmu dan orang yang berilmu berbeda kedudukannya.⁹ Dari pengertian tersebut menjelaskan bahwa kemampuan berbahasa sangatlah penting. Jadi, bahasa dan kemampuan berbahasa mempunyai kekuatan yang sangat besar dan dapat mengangkat manusia kederajat yang lebih tinggi.

Mengingat pentingnya pendidikan dalam perkembangan bangsa dan negara, maka setiap bangsa di dunia berupaya memperbaiki mutu pendidikan

⁹M. Q. Shihab, *Wawasan Al-Quran: Tafsir Maudhu'i Atas Berbagai Persoalan Umat*, (Bandung: Mizan, 1996), h. 59.

khususnya Indonesia. Perbaikan mutu pendidikan merupakan upaya peningkatan mutu proses pendidikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas produk pendidikan, termasuk dalam hal ini pendidikan tingkat madrasah ibtidaiyah (MI).

Pendidikan tingkat MI mencakup beberapa mata pelajaran dasar yang digabungkan dalam pembelajaran tematik di mana pembelajaran tersebut mengacu pada kurikulum 2013. Salah satu pelajarannya yaitu bahasa Indonesia. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini haruslah mendapat perhatian lebih, terutama oleh guru kelas. Dalam menjalankan tugasnya, guru kelas harus memahami bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa adalah agar siswa dapat mempergunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi, dan agar siswa terampil berbahasa, yakni terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Dewasa ini pembelajaran tematik bahasa Indonesia tingkat MI jika dilihat dari tujuan yang akan dicapai, yakni agar siswa terampil berbahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Misalnya pada saat latihan menyelesaikan kalimat, melengkapi kalimat, dan menyempurnakan kalimat masih terkesan lamban. Pilihan kata cenderung bernilai rendah dan kurang komunikatif, sehingga sulit dianalisis. Selain itu, sering timbul keluhan terhadap keterampilan berbahasa siswa baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Hal ini dapat dilihat dari cara mereka menangkap pesan baik lisan maupun tulisan.

Berdasarkan peninjauan awal di bulan April tahun 2019 di kelas II MI Sullamut Taufiq Banjarmasin pada pembelajaran tematik bahasa Indonesia untuk nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan yaitu 70. Pada

pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah lancar membaca. Namun, untuk pembuatan kalimat baik secara lisan maupun tertulis masih perlu ditingkatkan khususnya pembelajaran tematik bahasa Indonesia. Setelah ditanyakan kepada guru terkait hal tersebut didapatkan bahwa jumlah siswa disetiap kelasnya adalah 17 orang, dari jumlah tersebut hanya 2-3 orang yang mampu membuat kalimat dengan pola SP (subjek dan predikat) selebihnya hanya membuat kalimat dengan menggunakan salah satu pola saja. Terlebih lagi lingkungan yang memang penggunaan bahasa sehari-harinya bukanlah bahasa Indonesia melainkan bahasa daerah, sehingga untuk membiasakannya sedikit terhambat. Penggunaan metode yang monoton dalam proses pembelajaran juga berdampak terhadap minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Membuat siswa mudah sekali bosan ketika pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, diperlukan usaha dari guru untuk membantu siswa dalam pembuatan kalimat. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru yaitu memberikan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran tematik bahasa Indonesia untuk meningkatkan pembuatan kalimat dan memotivasi siswa. Salah satu metode pembelajaran yang perlu diterapkan adalah metode permainan bahasa. Dengan metode permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan juga motivasi siswa.

Metode permainan bahasa sendiri diartikan sebagai suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan, di mana keterampilan yang diperoleh dalam permainan berupa keterampilan bahasa. Menurut Hamdani, metode permainan dapat digunakan untuk memberikan

pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami sesuatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipahami, atau memecahkan masalah.¹⁰ Sehingga siswa dapat lebih menikmati pembelajaran dengan cara belajar sekaligus bermain.

Metode Permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir dalam pelaksanaannya yaitu siswa diminta menggunakan kata terakhir yang terdapat pada kalimat sebelumnya kemudian menggunakan kata tersebut untuk membuat kalimat selanjutnya dan begitu seterusnya. Metode permainan bahasa tersebut memiliki kelebihan diantaranya menyenangkan, sehingga siswa dirangsang untuk terlibat secara aktif, memberi kesempatan siswa untuk secara langsung terlibat dalam kegiatan belajar, semua tingkat kemampuan siswa dapat ambil bagian di dalam aktivitas, aktivitas yang dilakukan siswa bukan hanya fisik tetapi juga mental, dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, dan dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

Dengan demikian, peneliti sangat tertarik untuk menerapkan metode permainan bahasa, yaitu menyusun kalimat dari kata akhir dengan materi yang terdapat pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup, sub tema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku. Sehingga judul yang diangkat adalah **“Pengaruh Metode Permainan Bahasa Tipe Menyusun Kalimat dari Kata Akhir Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas II MI Sullamut Taufiq Banjarmasin”**.

¹⁰Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 281.

B. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

Untuk memperjelas pengertian judul di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Definisi Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹¹

Pengaruh yang dimaksud adalah adanya suatu penerapan dan perlakuan atau hubungan sebab akibat yang ditimbulkan dari permainan bahasa tipe membuat kalimat dari kata akhir dalam pembelajaran tematik bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa.

b. Permainan Bahasa (membuat kalimat dari kata akhir)

Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis), serta unsur-unsur bahasa (kosa-kata dan tata bahasa).¹² Metode yang digunakan yaitu permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir di mana setiap siswa akan menyambung kalimat baru dengan menggunakan kata terakhir dari temannya.

¹¹Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*... h. 479.

¹²Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam pembelajaran Bahasa Arab* (Jogjakarta: Diva press, 2011), h. 39.

c. Hasil Belajar

Menurut Purwanto “Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performancenya*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi ke waktu ia sesudah mengalami hal tersebut”. Sedangkan Slameto menyatakan bahwa, “hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru atau secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman diri sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil yang didapatkan siswa setelah belajar menggunakan metode permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir pada ranah kognitif.

d. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dalam standar kompetensi pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, dan global. Jadi, dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada pembelajaran tematik tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup, sub tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan PPKN.

2. Lingkup Pembahasan

Penelitian ini lebih difokuskan dan diarahkan kepada hal-hal yang dimaksud agar tidak mengarah ke pembahasan yang terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah yang ingin dikaji, yaitu:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas II MI Sullamut Taufiq Banjarmasin.
- b. Memfokuskan pada permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir.
- c. Memfokuskan pada hasil belajar siswa khususnya dalam menyambung atau menyusun kalimat baru dari kata terakhir yang memuat subjek, predikat, objek, dan keterangan (SPOK).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan metode permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir kelas II MI Sullamut Taufiq Banjarmasin?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II MI Sullamut Taufiq Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang diharapkan adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan metode permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir kelas II MI Sullamut Taufiq Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II MI Sullamut Taufiq Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari dalam pemilihan judul seperti yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu:

1. Metode pembelajaran yang digunakan berupa ceramah dan materi yang diajarkan hanya mengikuti wacana yang ada.
2. Memotivasi siswa dengan menggunakan metode permainan bahasa di kelas II MI Sullamut Taufiq Banjarmasin.
3. Di MI Sullamut Taufiq Banjarmasin belum ada penelitian serupa.

F. Signifikasi Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait, secara khusus manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya penggunaan metode permainan bahasa dalam pembelajaran tematik bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Sebagai bahan informasi dan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas akademik.

b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pendidik MI Sullamut Taufiq Banjarmasin dalam usaha perbaikan kualitas baik dari segi metode maupun hasil belajar siswa.

c. Bagi siswa

Siswa lebih termotivasi dalam hal pembuatan kalimat dengan adanya penggunaan metode yang baru dan menyenangkan yaitu metode permainan bahasa tipe menyusun kalimat dengan kataakhir. Selain itu, siswa juga tidak merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung.

d. Bagi peneliti

Untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman penulis berkenaan dengan pengaruh penggunaan metode permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir terhadap hasil belajar tematik bahasa Indonesia yang nantinya dapat digunakan ketika terjun langsung ke lapangan.

G. Kajian Pustaka

Tinjauan yang peneliti lakukan mengenai permainan bahasa dalam bentuk skripsi yaitu:

1. Norhijaziah (2016) Penerapan Permainan Bisik Berantai pada Pembelajaran Bahasa Arab Materi *Istima'* Kelas V di MIN Anjir Muara Kota Tengah Kabupaten Barito Kuala. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan bisik berantai sudah terlaksana sesuai dengan RPP. Faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu faktor siswa meliputi minat dan perhatian, faktor guru meliputi latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar, dan peraturan permainan serta lainnya yaitu faktor lingkungan.¹³
2. Sutardi (2013) Penerapan Teknik Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Kelas V MI Muhammadiyah Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menulis puisi siswa dapat dilihat dari hasil nilai menulis puisi siswa yang selalu meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sebesar 67,5% atau

¹³Norhijaziah, "Penerapan Permainan Bisik Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Arab Materi *Istima'* Kelas V di MIN Anjir Muara Kota Tengah Kabupaten Barito Kuala", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2016.

sebanyak 27 siswa dan pada siklus II sebesar 82,5% atau sebanyak 33 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan teknik permainan bahasa mampu meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa.¹⁴

3. Adi Kurnianto (2014) Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Bahasa pada Siswa Kelas I SD Negeri Kragilan 2 Gemolong Tahun 2013/2014. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh persentase 53,84%, siklus II 76,92, nilai rata-rata siklus I 69,61 sedangkan siklus II 75. Sehingga dengan permainan bahasa terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas I SD Negeri Mijen II Kecamatan Jebres Kota Surakarta.¹⁵

H. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Metode permainan bahasa merupakan salah satu metode yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Tematik bahasa Indonesia dapat dipelajari oleh siswa dengan lebih menyenangkan dan penuh perhatian yang tinggi terhadap proses

¹⁴Sutardi, "Penerapan Teknik Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi pada Kelas V MI Muhammadiyah Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013", <http://scholar.google.com/scholar?um=1&ie=UTF-8&lr&q=relater>, 2019.

¹⁵Adi Kurnianto, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Bahasa pada Siswa Kelas I SD Negeri Kragilan 2 Gemolong Tahun 2013/2014", https://www.google.com/url?q=http://eprints.ums.ac.id/29625/9/NASKAH_PUBLIKASI.pdf&usq=AFQjCNHJcH, 2019.

pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

2. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh metode permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II MI Sullamut Taufiq Banjarmasin.

H_a : Terdapat pengaruh metode permainan bahasa tipe menyusun kalimat dari kata akhir terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II MI Sullamut Taufiq Banjarmasin.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penelitian yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab yakni sebagai berikut:

BAB I pendahuluan, berisi latar belakang masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, kajian pustaka, serta sistematika penelitian.

BAB II landasan teori, berisi deskripsi teori tentang metode pembelajaran, metode permainan bahasa, membuat kalimat dari kata akhir, hasil belajar, pembelajaran tematik.

BAB III metode penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV Penyajian data dan analisis yang berisi deskripsi lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

BAB V penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.