

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Teknik Pembelajaran**

Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk yang memiliki sejumlah kelebihan bila dibandingkan dengan makhluk yang lain. Salah satu kelebihan yang dimilikinya adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan jalan mempelajarinya. Pertambahan pengetahuan seseorang di samping dapat bermakna kualitatif, juga dapat bermakna kuantitatif. Dengan kata lain kualitas pengetahuan seseorang ditandai dengan semakin meningkatnya cara penyesuaian diri seseorang kepada hal-hal baru yang dihadapi dan dialaminya; sedangkan pengertian kuantitatif dapat diukur dengan parameter tertentu yang dapat dihitung secara matematik; misalnya seberapa banyak jumlah soal yang dapat diselesaikannya dengan benar dan tepat dalam hitungan waktu tertentu (Yasin, 2012:1)

Oleh karena itu, agar proses belajar semakin efektif, maka diperlukan adanya teknik atau cara belajar yang sesuai dengan kepribadian peserta didik masing-masing. Hal ini karena proses belajar merupakan suatu situasi yang tercipta dari interaksi yang berlangsung dengan adanya berbagai macam faktor atau komponen yang meliputi, guru, peserta didik, kurikulum, metode atau teknik, sarana dan prasarana, maupun komponen-komponen lain yang memiliki keterkaitan erat dengan proses belajar dan mengajar itu sendiri. Salah satu hal yang membawa pengaruh besar terhadap minat dan hasil belajar peserta didik adalah teknik belajar (Meidiawati, 2011:61)

Ada dua kategori teknik belajar yang ditempuh untuk melaksanakan kegiatan belajar tersebut yakni; belajar mandiri (auto didak atau personal *learning*) dan belajar kelompok. Belajar mandiri memerlukan suatu kondisi yang baik dari mulai dari dalam diri subjek belajar sampai kepada lingkungan belajar yang bersangkutan. Maslow misalnya berpendapat sebagaimana dimuat dalam Ivor K. Davies memberikan suatu pendekatan dalam rangka memperkuat kondisi yang dimiliki seseorang yang menjalani kegiatan belajar melalui pendekatan kebutuhan manusia antara lain, (1) Kebutuhan fisiologis, yakni menghindari rasa lapar, haus dan sebagainya, (2) Kebutuhan keamanan, yakni jangan sampai ada gangguan dalam proses yang sedang dijalani, (3) Kebutuhan berkerabat, yakni terjalannya suatu suasana yang bersahabat dengan orang-orang sekitar, (4) Kebutuhan penghargaan, bahwa apa yang dilakukannya itu cukup mendapatkan pengertian dari manusia lainnya, dan (5) kebutuhan berusaha, bahwa apa yang sedang dijalani merupakan suatu proses pengembangan diri secara konstruktif (Yasin, 2012;4)

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, metode pembelajaran adalah cara atau teknik yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi yang bersifat edukatif, maka metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang digunakan oleh guru untuk mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, metode pembelajaran merupakan alat yang difungsikan sebagai pencipta proses belajar dan mengajar, sedangkan teknik

adalah cara yang digunakan oleh guru atau upaya yang dilakukan oleh guru untuk tercapainya suatu pembelajaran di kelas.

## **2. Teknik Bermain**

### **a. Pengertian Teknik Permainan**

Teknik pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Teknik pelajaran yang digunakan guru akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan jalannya pembelajaran. Teknik pembelajaran yang kurang baik dapat berpengaruh kurang baik terhadap jalannya proses belajar mengajar (Slameto, 2003:65)

Teknik permainan merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam menjelaskan materi matematika. Teknik ini dapat menolong meningkatkan motivasi siswa, dengan cara ketika siswa terlihat tidak konsentrasi pada pelajaran yang diterangkan guru maka dialihkan kepada metode bermain dengan waktu tertentu sampai mereka kembali berkonsentrasi (Ali Hamzah dan Muhlisrarini, 2014:281).

Ahmad Saefudin (2012:3) menjelaskan bahwa teknik permainan merupakan sebuah cara yang digunakan guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai

Saadah dan Hidayah (2013: 44) menjelaskan bahwa bermain dapat digunakan sebagai media psikoterapi terhadap anak atau lebih dikenal dengan sebutan Terapi Bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena dengan bermain perilaku anak akan bebas. Terapi ini dapat diterapkan pada anak atau murid yang bermasalah dalam belajar.

Dalam melakukan permainan diperlukan alat permainan yang edukatif sehingga akan membuat permainan menjadi lebih menarik. Tedjasaputra, (2007:81) menyebutkan ciri-ciri alat permainan meliputi, (1) dapat digunakan dalam berbagai cara, sehingga dapat mencapaibermacam-macam tujuan dan manfaat, (2) berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak, (3) membuat anak terlibat secara aktif, dan (4) sifatnya konstruktif.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa teknik permainan merupakan suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, sehingga menghasilkan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi untuk semangat dalam belajar.

#### **b. Langkah-Langkah Teknik Permainan**

Pelaksanaan teknik permainan dalam kegiatan pembelajaran terdapat langkah-langkah yang perlu dilakukan. Saefudin (2012:3) menyebutkan bahwa langkah-langkah yang bisa digunakan untuk teknik permainan adalah:

- a. Guru menentukan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan.
- c. Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan permainan.
- d. Guru menjelaskan maksud dan tujuan serta aturan dalam permainan.
- e. Siswa dibagi atas individu atau kelompok.
- f. Siswa melakukan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru.
- g. Siswa berhenti melakukan permainan dan melaporkan hasil dari permainan.

- h. Guru memberikan kesimpulan tentang pengertian atau konsep yang dimaksud dalam tujuan tersebut.

Dalam penelitian ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan menggunakan langkah-langkah di atas karena keruntutan langkah-langkah dan lebih mudah digunakan sebagai pedoman pelaksanaan permainan yang akan dilakukan.

### **c. Manfaat Teknik Permainan**

Tedjasaputra (2007:39-43) menjelaskan bahwa bermain memiliki beberapa manfaat. Di antaranya adalah, (1) manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik, (2) manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial, (3) manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, dan (4) manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Pemilihan teknik permainan sebagai salah satu teknik permainan dikarenakan teknik permainan memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran. Beberapa manfaat permainan sebagai teknik permainan di antaranya, Menciptakan hubungan kerja yang fleksibel antara siswa, Memecahkan kebakuan antara siswa dan guru, Meningkatkan atau menurunkan level energi, dan Memfokuskan ulang perhatian (Paul Ginnis; 2008:214)

Dari berbagai uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik permainan dapat digunakan untuk membuat siswa menjadi aktif. Penggunaan teknik permainan akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa pada saat mengalami kebosanan selama proses pembelajaran. Sehingga saat siswa kurang berkonsentrasi saat pelajaran, teknik permainan dapat digunakan dan akan

membuat siswa menjadi konsentrasi kembali. Sehingga dalam melakukan proses belajar menggunakan teknik permainan perlu memperhatikan ciri-ciri alat permainan yang edukatif, salah satunya adalah permainan tersebut dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan dan membuat siswa terlibat aktif selama proses belajar mengajar berlangsung.

## **B. Motivasi**

Berikut akan dibahas hal-hal yang berkenaan dengan motivasi, yaitu pengertian motivasi, jenis motivasi, dan pembangkitnya.

### **1. Pengertian Motivasi**

Motivasi sangat diperlukan dalam dunia pendidikan, karena apabila siswa tidak memiliki motivasi maka persentase dalam menyerap pelajaran akan begitu sulit. Jadi pada dasarnya motivasi sangat diperlukan sebagai pelengkap dalam dunia pendidikan. Slavin (2009:106) mengemukakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan Anda berjalan, membuat Anda tetap berjalan, dan menentukan ke mana Anda berusaha berjalan. Dari pengertian motivasi yang disampaikan Slavin tersebut mengandung pengertian bahwa anak yang telah memiliki motivasi maka ia akan terus melakukan sesuatu dengan keadaan yang tak peduli rintangan karena mempunyai sebuah tujuan, khususnya dalam pembelajaran. Hal tersebut mirip dengan apa yang disampaikan Mc. Donald (dalam Sardiman, 2007:73) bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Tujuan di sini merupakan suatu kebutuhan yang dianggap

sebagai unsur pendorong. Kedua pendapat tersebut memiliki kesamaan mengenai apa itu motivasi. Pada prinsipnya motivasi itu terjadi karena adanya keinginan untuk mencapai tujuan tertentu.

## **2. Jenis Motivasi dan Pembagiannya**

Pembelajaran suatu materi memang harus diterima oleh siswa, tetapi terkadang ada kesulitan dalam menerima hal tersebut. Maka dari itu hal terpenting adalah dengan membangkitkan motivasi terlebih dahulu. Motivasi sendiri terbagi menjadi dua. Slavin (2009, 129-134) menyatakan bahwa pembagian motivasi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik dapat ditumbuhkan melalui, membangkitkan minat, mempertahankan keingintahuan, menggunakan berbagai cara penyajian yang menarik. Sedangkan motivasi ekstrinsik dapat dilakukan melalui pujian, nilai, penghargaan, hingga pemberian hadiah dan imbalan. Pendapat Slavin tersebut yang harus diutamakan dalam membangkitkan motivasi adalah minat terlebih dahulu. Minat ini merupakan keinginan yang tulus muncul dari dalam hati. Apabila ketulusan muncul maka kalau diberi dengan formula-formula yang menarik akan menumbuhkan motivasi.

Pendapat mengenai pembangkit motivasi yang disampaikan Slavin ternyata senada dengan yang disampaikan Gage dan Berliner dalam Slameto (2010:176-179), bahwa untuk membangkitkan motivasi yang dapat dilakukan antara lain (1) menggunakan pujian verbal, (2) merangsang hasrat siswa dengan jalan memberikan sedikit hadiah, (3) menerapkan konsep unik agar siswa terlibat, (4) minat pada siswa untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari.

Keempat pembangkit motivasi tersebut diambil dari 13 pokok pembangkit motivasi yang disampaikan oleh Gage dan Berliner dalam Slameto.

Kedua pendapat tersebut secara garis besar sama, yaitu membahas mengenai motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang harus ditumbuhkan dalam diri siswa agar dalam melaksanakan apapun dapat diterima dengan baik, salah satu yang perlu diterapkan dalam pembelajaran adalah menggunakan pembelajaran yang menarik atau unik. Hal ini disebutkan oleh kedua ahli tersebut yang menyatakan mengenai pembangkit motivasi.

Selain peningkatan motivasi diri seseorang, maka akan terlihat adanya indikator motivasi. Indikator motivasi ini yang nantinya akan dijadikan sebagai pemicu seseorang benar-benar termotivasi. Seperti yang disampaikan Slameto (2010:131) bahwa adanya hasrat keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya kegiatan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Indikator-indikator tersebut sebagai wujud bahwa siswa telah benar-benar termotivasi dalam belajar atau pun melakukan sesuatu.

Berdasarkan keterangan tersebut di atas, pada dasarnya motivasi dapat dibangkitkan dari dalam diri seseorang atau yang disebut motivasi intrinsik dan juga dari luar yang disebut motivasi ekstrinsik. Pendapat para ahli di atas juga menyebutkan agar motivasi dalam pembelajaran tumbuh adalah dengan penyajian yang menarik. penyajian pelajaran menarik ini misalnya harus disesuaikan dengan kegemaran siswa seperti menggunakan gambar maupun permainan. Jadi motivasi

dari guru mempunyai peran yang sangat penting dan utama dalam menumbuhkan motivasi siswa.

## **C. Kemampuan Membaca**

### **1. Pengertian Membaca**

Membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya di hati). Secara sederhana pengertian membaca adalah mengenali huruf-huruf dan kumpulan huruf yang memiliki arti tertentu yang mengekspresikan ide secara tertulis atau tercetak (Susanti, 2002:89).

Membaca dapat pula didefinisikan sebagai salah satu diantara empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh setiap individu. Dengan membaca anak dapat bersantai, berinteraksi dengan perasaan dan pikiran, memperoleh informasi dan meningkatkan ilmu pengetahuan (Ramadhani, dkk., 2013: 47).

Tarigan (2008; dalam Samsiyah, dkk., 2013: 29) menyatakan bahwa membaca adalah suatu metode yang kita pergunakan untuk berkomunikasi dengan diri kita sendiri dan kadang-kadang dengan orang lain, yaitu mengkomunikasikan makna yang terkandung atau tersirat dalam lambang-lambang tertulis. Sedangkan, menurut Rahim (2008; dalam Farida, 2012: 3) membaca pada hakekatnya adalah suatu yang rumit dan melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Dengan kata lain, membaca merupakan salah satu aspek

kemampuan berbahasa yang dominan, karena dapat menunjang keempat aspek berbahasa yang lain dalam pembelajaran membaca.

Kartika dan Mastuti, (2011: 187) mendefinisikan motivasi membaca sebagai tujuan personal, nilai dan kepercayaan individu terkait dengan topik, proses, dan hasil dari membaca. Dari definisi ini dapat dikatakan bahwa individu memiliki kendali atas motivasinya karena ditentukan oleh kepercayaan, nilai dan tujuannya sendiri.

Tinggi rendahnya kemampuan membaca seseorang ditentukan oleh keyakinannya bahwa kegiatan membaca memang sesuatu yang berharga untuk dilakukan, keyakinannya bahwa kegiatan membaca akan memberikan imbalan yang pantas, keyakinan individu bahwa imbalan itu memang benar-benar diinginkannya, dan kejelasan tujuan dari kegiatan membaca tersebut.

## **2. Tujuan Membaca**

Rahim (2008: 11) menyatakan bahwa tujuan membaca adalah untuk,

- a. Kesenangan.
- b. Menyempurnakan strategi tertentu.
- c. Mempergunakan strategi tertentu.
- d. Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik.
- e. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
- f. Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
- g. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.

Nurhadi (1987: 11) berpendapat bahwa tujuan membaca dibedakan secara umum dan khusus. Secara umum antara lain (1) mendapatkan informasi, (2)

memperoleh pemahaman, dan (3) memperoleh kesenangan. Secara khusus, tujuan membaca adalah (1) memperoleh informasi faktual, (2) memperoleh keterangan tentang sesuatu yang khusus dan problematis, (3) memberikan penilaian kritis terhadap karya tulis seseorang, (4) memperoleh kenikmatan emosi, dan (5) mengisi waktu luang.

Tarigan (2008: 9) menyatakan bahwa tujuan membaca adalah memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta, memperoleh ide-ide utama, mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita, membaca untuk menyimpulkan, mengelompokkan atau mengklasifikasi, menilai dan mengevaluasi, serta membandingkan atau mempertentangkan.

Dari uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa tujuan membaca yang paling utama adalah memperoleh informasi. Setelah informasi diperoleh pembaca akan melakukan tindak lanjut yang dapat berupa kegiatan menyimpulkan, menilai, dan membandingkan isi bacaan.

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Membaca**

Karli (2010:75) menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi membaca, yaitu:

- 1) Fisiologis yaitu meliputi kesehatan fisik, jenis kelamin dan otak. Misalnya, perlu diperiksa mata anak sebelum mereka akan memulai kegiatan membaca permulaan. Atau kadang-kadang anak belum matang untuk mengucapkan perbedaan bunyi bahasa dan mendengar kemiripan huruf b, p, d.

- 2) Intelektual adalah kemampuan untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir rasional dan berbuat efektif terhadap lingkungan. IQ baik untuk mempengaruhi membaca permulaan.
- 3) Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap dan nilai-nilai serta kemampuan bahasa anak. Seperti latar belakang anak dan pengalaman anak di rumah dan sosial ekonomi sangat mempengaruhi kemampuan membaca juga. Bila anak dalam keluarga yang hangat atmosfernya maka anak lebih termotivasi membaca daripada anak yang mengalami brokenhome. Apabila fasilitas membaca disediakan untuk membaca maka anak tersebut akan lebih baik cara kemampuan membacanya daripada yang tidak ada fasilitas membaca di rumah.

#### **4. Kemampuan Membaca**

Tampubolon (1990: 7) menyatakan bahwa kemampuan membaca adalah kecepatan membaca dan pemahaman isi secara keseluruhan. Kemampuan membaca dapat ditingkatkan dengan penguasaan teknik-teknik membaca efisien dan efektif.

Menurut Morrow dalam Floop dan Laap (1981:350) mengemukakan bahwa kemampuan membaca yang dimiliki anak, memperkaya bahasa anak. Anak-anak yang sudah bisa membaca di usia dini (selanjutnya disebut anak-anak pembaca dini) memperoleh nilai lebih tinggi dalam terbiasa dibandingkan dengan anak bukan pembaca dini. Caz menyatakan bahwa anak-anak pembaca dini seringkali mencoba menerapkan bahasa buku/bahasa sastra dalam mengungkapkan kejadian yang dialaminya sehari-hari.

Secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak dapat dibagi dalam lima tahap yaitu :

- 1) tahap fantasi (*magical stage*), di mana anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikkan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya. Pada tahap ini guru/orang tua perlu memberikan teknik tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak dan membicarakan buku pada anak.
- 2) tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*), di mana anak memandang dirinya sebagai pembaca, mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, membuat makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan. Pada tahap ini orang tua/guru dapat membacakan sesuatu pada anak, memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak dan melibatkan anak dalam membacakan berbagai buku.
- 3) tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), di mana anak mulai sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah menjadi abjad. Pada tahap ini orang tua/guru dapat membacakan sesuatu pada anak, memunculkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi serta memberikan kesempatan menulis sesering mungkin.

- 4) tahap pengenalan bacaan (*take-off-reader stage*), di mana anak mulai dapat menggunakan tiga sistem isyarat yaitu grafofonik, semantik dan sintaktik secara bersamaan dengan ciri-ciri; mulai tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan. Pada tahap ini orang tua/guru masih harus membacakan sesuatu sehingga mendorong anak membaca pada berbagai situasi dan tidak memaksa anak membaca huruf secara sempurna.
- 5) tahap membaca lancar (*independent reader stage*), di mana anak sudah dapat membaca berbagai jenis buku secara bebas, menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, membuat perkiraan bahan-bahan bacaan dan semakin mudah membaca bahan bacaan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak. Pada tahap ini orang tua/guru tetap dapat membacakan berbagai jenis buku untuk memperbaiki bacaan anak dan membantu menyeleksi bahan-bahan bacaan yang sesuai serta mengajarkan cerita yang berstruktur.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Varia Nihayatus-Saadah dan Nurul Hidayah (2013) pernah melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Permainan Scrabble Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *scrabble* terhadap peningkatan kemampuan

membaca anak disleksia. Subjek dalam penelitian ini adalah dua siswa dari Madrasah Ibtida'iyah yang memiliki kesulitan belajar membaca atau disleksia.

Metode penelitian yang digunakan adalah *single-case experimental design* dengan pola desain A-B-A. Alat pengumpul data yang digunakan adalah berupa tes kemampuan membaca. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis visual *Conservative Dual-Criterion* untuk mengetahui perubahan dan peningkatan kemampuan membaca setelah mendapat perlakuan berupa permainan *scrabble*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan membaca yang lebih efektif pada subjek kedua dibanding subjek pertama. Subjek kedua diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar enam poin, sedangkan subjek pertama diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar tiga poin. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan membaca anak disleksia.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian empiris atas berbagai pengaruh antar variabel sertadukung teori dan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka diajukan 3 buah hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan teknik teknik permainan dalam pembelajaran terhadap motivasi membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Sokanandi.

2. Penerapan teknik permainan dalam pembelajaran terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Sokanandi.

### H. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pada kajian teoritik dapat dibuat kerangka pemikiran dalam penelitian ini sebagai berikut:

