

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI
TEKNIK PERMAINAN BAHASA SD NEGERI 168 SELUMA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Dalam bidang Ilmu Tarbiyah



OLEH:

DELLA JELITA SARI
NIM. 131 624 0926

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TAHUN 2017**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi, Della Jelita Sari

NIM : 131 624 0926

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamualaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Della Jelita Sari

NIM : 131 624 0926

Judul : Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan

Bahasa SD Negeri 168 Seluma

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bengkulu, September 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Hifzan Bustami, M.Pd

Ernawati, M.Pd.I

NIP. 195501101982031003

NIP. 197909222007102002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telep. (0736) 51276, 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Bahasa SD Negeri 168 Seluma" yang disusun oleh Della Jelita Sari telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Rabu, tanggal 29 November 2017 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Dr. Hifzan Bustami, M.Pd
NIP. 195501101982031003

Sekretaris

Ernawati, M.Pd.I
NIP. 197909222007102002

Penguji I

Salamah, SE., M.Pd
NIP. 197305052000032004

Penguji II

Masrifa Hidayani, M.Pd
NIP. 197506302009012004

Bengkulu, Desember 2017

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zabaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan hormat saya persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ibu (Dewa Kusuma) dan Bapak (Junaidi Panggabean) yang selalu memberi dukungan, do'a, motivasi dan kasih sayang
2. Adik Jenni Dwi Lestari dan Donni Trio Putra terima kasih untuk semangatnya
3. Seluruh saudaraku yang selalu memberikan masukan dan motivasi.
4. Sahabat-sahabatku yang telah memberi semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh teman seperjuangan di IAIN Bengkulu.
6. Almamater kebanggaanku Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah merubah pola pikirku, sikap dan pribadi yang lebih baik.

MOTTO

“Ilmu itu lebih dari pada harta. Ilmu menjaga engkau dan engkau menjaga harta. Ilmu itu penghukum (hakim) dan harta terhukum. Harta itu kurang apabila dibelanjakan tapi ilmu bertambah bila dibelanjakan”
(Saidina Ali bin Abi Talib)

PERYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Della Jelita Sari

NIM : 131 624 0926

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Bahasa SD Negeri 168 Seluma adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dan karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, September 2017

Saya yang menyatakan



Della Jelita Sari
NIM. 131 624 0926

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah robbil a'lamin, segala Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan juga hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Bahasa SD Negeri 168 Seluma”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Nabi Muhammad Saw, beserta keluarga, sahabat dan orang-orang yang selalu istiqomah dengan ajarannya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dengan ikhlas. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag, MH, Rektor IAIN Bengkulu, yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimbah ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag. M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris dan beserta stafnya, yang selalu mendorong keberhasilan penulis.
3. Drs. H. Hifzan Bustami, M.Pd pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Ernawati, M.Pd,I pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam pembuatan skripsi ini.

5. Para Dosen IAIN Bengkulu, yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa dan bangsa.
6. Bapak dan Ibuku serta keluarga tercinta yang telah memberi dukungan dan motivasi sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Agama dan Almamaterku

Penulis hanya mampu berdo'a dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu, September 2017

Penulis


Della Jelita Sari
NIM. 131 624 0926

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Membaca	10
B. Teknik Permainan Bahasa.....	17
C. Hasil Penelitian Terdahulu	31
D. Kerangka Berpikir	34
E. Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Setting Penelitian	37
C. Subjek Penelitian.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37

E. Indikator Kinerja	39
F. Prosedur Tindakan	39
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	44
B. Hasil Penelitian	50
C. Pembahasan Hasil Penelitian	70
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Della Jelita Sari, 2017. Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Bahasa SD Negeri 168 Seluma. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Pembimbing 1. Drs. H. Hifzan Bustami, M.Pd, 2. Ernawati, M.Pd.I

Kata kunci : kemampuan membaca, teknik permainan bahasa

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan membaca siswa kelas II di SDN 168 Seluma pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui teknik Permainan Bahasa. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui tematik permainan bahasa sudah lancar siswa. Hal ini dapat dilihat dari beberapa faktor, yaitu: Faktor guru, yaitu aktivitas guru dalam proses belajar-mengajar dari siklus I sampai siklus I semakin meningkat dengan persentasi rata-rata keseluruhan 79,17%. Faktor siswa, yaitu berupa jumlah total aktivitas siswa dalam proses belajar-mengajar dengan persentasi rata-rata keseluruhan 71,42%. Faktor hasil belajar, yaitu kemampuan siswa dalam membaca dapat meningkat khususnya dalam membaca lancar. Hal ini dapat dilihat dari tes formatif hasil belajar siswa pada siklus terakhir rata-rata nilai 67,33. Rata-rata nilai pada siklus terakhir tersebut berada di atas Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan oleh madrasah, yaitu rata-rata 60,00.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek pembangunan yang dikembangkan secara terus-menerus. Sehubungan dengan hal ini pemerintah terus berupaya meningkatkan kualitas dan kuantitas setiap komponen yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar. Komponen tersebut antara lain adalah guru, strategi, pembelajaran, media pembelajaran dan sarana prasarana lain yang mendukung kegiatan belajar.¹

Pada umumnya belajar merupakan suatu penguasaan kognitif, efektif, dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dan lingkungan yang terjadi sebagai hasil atau akibat dari pengalaman yang mendahului perilaku. Ketiga konsep tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda.² Mata pelajaran praktek lebih menekankan pada ranah psikomotorik, sedangkan konsep lebih menekankan ranah kognitif. Namun kedua ranah tersebut mengandung ranah efektif. Ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya: menulis, memukul, melompat dan lain

¹ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2010). h. 2

² Robert L. Solso dkk. *Psikologi Kognitif*, (Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama, 2007), h.

sebagainya. Ranah kognitif berhubungan erat dengan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensistensis, dan kemampuan mengevaluasi. Sedangkan ranah efektif mencakup watak dan perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.³

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini haruslah disadari benar, terutama oleh guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada khususnya dan guru bidang studi lain pada umumnya. Dalam menjalankan tugasnya sehari-hari, guru mata pelajaran bahasa harus memahami bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa adalah supaya siswa dapat mempergunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi, dan siswa terampil dalam berbahasa, yakni terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Hal ini sesuai dengan pendekatan komunikatif, bahwa hakikat belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Kurikulum Berbasis Kompetensi juga menekankan bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi sehingga pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan supaya siswa terampil berkomunikasi. Dengan kata lain, siswa mempunyai kompetensi bahasa atau *language competence* yang baik sehingga diharapkan dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Siswa diharapkan dapat menjadi penyimak dan

³ Masnur Muslich, *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontektual*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 71

pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Membaca merupakan kunci utama dalam menggunakan media sebagai sarana untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Informasi sangat penting bagi manusia yang ingin maju, karena itu membaca sebagai salah satu cara untuk mendapatkan informasi. Membaca merupakan unsur yang sangat menentukan dalam usaha meningkatkan pengetahuan dan pendidikan. Salah satu cara memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan adalah dengan membaca.⁵ Menumbuhkan minat membaca merupakan suatu langkah untuk menciptakan SDM yang gemar membaca. Minat baca itu perlu ditumbuhkan sedini mungkin agar lebih mudah menjadikan membaca sebagai kebiasaan hidup sehari-hari. Apabila membaca sudah menjadi kebutuhan hidup sehari-hari, akan tercipta budaya baca. Membaca merupakan aspek terpenting dalam dunia pendidikan. Dalam firman Allah SWT, Surat Al-a' alq ayat 1-5 disebutkan bahwa :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ لِلْإِنْسَانِ حَسْرَةً خَلَقَهُ ﴿٣﴾ أَلَمْ يَكُنْ لِلْإِنْسَانِ حَسْرَةً خَلَقَهُ ﴿٤﴾ أَلَمْ يَكُنْ لِلْإِنْسَانِ حَسْرَةً خَلَقَهُ ﴿٥﴾

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahui.⁶

⁴ Kieren Egan. *Pengajaran Yang Imajinatif*, (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 87

⁵ Dalman. *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2013), h. 5

⁶ Departemen Agama, *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung : Diponegoro, 2006), h. 597

Ayat diatas menerangkan bahwa wajibnya kita menjadi pribadi yang rajin membaca dan belajar, telah kita ketahui bersama bahwa membaca adalah pintu pertama yang dilalui oleh ilmu untuk masuk kedalam otak dan hati manusia. Ayat tersebut juga mengisyaratkan kepada manusia terutama umat Nabi Muhammad SAW agar ketika telah memperoleh ilmu pengetahuan maka sejatinya harus disampaikan manusia yang lainnya. Pendidik hanya bertugas mentrasfer ilmu saja, melainkan juga harus mampu membina akhlak dan perilaku anak didiknya, supaya mencapai tingkat kedewasaan sehingga mampu menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT dan khalifah bumi dengan nilai-nilai ajaran Islam.

Keterampilan berbahasa bermanfaat dalam melakukan interaksi komunikasi dalam masyarakat. Banyak profesi dalam kehidupan bermasyarakat yang keberhasilannya antara lain bergantung pada tingkat keterampilan berbahasa yang dimilikinya, misalnya profesi sebagai manajer, jaksa, pengacara, guru, penyiar, da'i, wartawan, dan lain-lain.⁷

Permainan dalam kreativitas dalam bidang pendidikan sering digabungkan imajinasi anak dan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan dengan cara-cara yang kreatif.⁸

Lieberman yang dikutip oleh Anna Craft, menyatakan bahwa dimana guru penuh dengan permainan, maka murid menjadi lebih kreatif: pikiran. Dengan mempertimbangkan waktu cerita dalam kelas, saling menukar buku

⁷ Mahsun. *Metode Penelitian Bahasa*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2007), h. 51

⁸ Anna Craft, *Membangun Kreativitas Anak* (Depok: Inisiasi Press, 2008), h. 65-67

yang memungkinkan adanya kesempatan untuk melakukan analisis sebagai contoh, mengeksplorasi karakteristik, plot (alur cerita), presentasi (penampakan tokoh), ilustrasi, maksudnya ini merupakan sebuah kesempatan untuk mengeksplorasi bagaimana anak memiliki (penilaian) perasaan mengenai cerita tersebut seperti merasa ada didalamnya.⁹ Dengan adanya cerita tersebut anak dapat berpikir kalimat-kalimat yang ada atau kalimat yang akan dihilangkan lalu guru meminta untuk dilengkapi kembali maka dengan mudahnya anak dapat melengkapi cerita tersebut.

Berdasarkan kalimat diatas bahwasanya pendidikan di usia dasar sebagai tindak lanjut bekal untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya, supaya peserta didik mampu mengembangkan kemampuan sesuai dengan usianya. Pembentukan dasar dari karakter kepribadian tersebut meliputi nilai-nilai keterampilan dan sikap dasar yang kuat guna menyiapkan melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik, yaitu keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Mengingat pentingnya fungsi bahasa Indonesia di atas, maka perlu diadakan suatu pembinaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan pembinaan bahasa Indonesia tersebut terletak pada pendidikan formal, salah satunya di Sekolah Dasar. Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca pemula akan berpengaruh terhadap kemampuan membaca selanjutnya, sebagai kemampuan yang mendasari, maka kemampuan pengenalan membaca permulaan memerlukan perhatian guru, sebab jika pada

⁹ Anna Craft, *Membangun Kreativitas Anak...*, h. 75

tahap ini anak tidak mampu, maka selanjutnya anak akan mengalami kesulitan membaca berikutnya.¹⁰ Oleh karena itu, peranan pengajaran Bahasa Indonesia khususnya pengajaran di Sekolah Dasar menjadi sangat penting. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka. Untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca permulaan SD disalah satu alternatif yang dapat dilakukan melalui permainan bahasa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 08 Februari 2017 di Sekolah Dasar Negeri 168 Seluma, yang terletak di gang Solok Kabupaten Seluma bahwa masih banyak siswa yang belum lancar membaca padahal mereka telah duduk di kelas II SD,¹¹ karena dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sering menggunakan metode konvensional, dan penugasan. Hal tersebut menyebabkan guru lebih aktif dari siswa karena dalam pembelajaran tersebut berpusat kepada guru itu sendiri. Sehingga, siswa terlihat pasif dan bosan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya pemahaman tentang bahan ajar yang disampaikan. Sarana dan prasarana sekolah terkhusus buku cetak kurang memadai, ini terlihat dari yang memiliki buku cetak hanya guru sedangkan siswa hanya mencatat apa yang dituliskan guru di papan tulis.

Banyak faktor lain yang mempengaruhi ketidakmampuan siswa di dalam membaca diantaranya: pertama dari segi lingkungan keluarga,

¹⁰ Farida Rahim. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2008), h. 3

¹¹ Hasil Wawancara, (Guru Kelas 2) SD Negeri 168 Seluma, Rabu 08 Februari 2017, 16:20 Wib

kebanyakan orang tua murid yang bersekolah di SD Negeri 168 Seluma mayoritas bermata pencarian sebagai pencetak batu bata yang mengharuskan mereka bekerja dari pagi hari hingga sore hari.¹² Sehingga perhatian dan kasih sayang terhadap anaknya masih sangat kurang.

Selain itu, faktor ekonomi keluarga pun ikut mempengaruhi ketidakmampuan siswa untuk lancar membaca karena, dengan ekonomi yang rata-rata masih tergolong rendah menyebabkan orang tua tidak mampu membeli buku untuk anaknya. Sehingga anak tidak dapat belajar membaca di rumah setelah pulang sekolah. Kedua dari dalam diri siswa, kebanyakan siswa yang bersekolah di SDN 168 Seluma tidak memperhatikan sekolahnya, ini terlihat dari kebiasaan mereka masih sibuk bermain bersama teman-temannya dibandingkan mengulang kembali pelajaran di rumah.¹³

Salah satu faktor dalam meningkatkan kemampuan membaca yaitu dengan menggunakan Permainan Bahasa yang dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa kanak-kanak awal. Untuk itu perlu diperhatikan struktur dan isi kurikulum sehingga guru dapat membangun kerangka pedagogis bagi permainan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Bahasa Di SD Negeri 168 Seluma”**.

¹² Hasil Wawancara, (Bapak Surwono).Orang Tua Siswa kelas 2 SD Negeri 168 Seluma, Kamis 05 Januari 2017, 19:15 WIB

¹³ Hasil Observasi Selasa 10 Januari 2017 12:15 WIB

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyaknya siswa yang belum lancar membaca.
2. Di dalam megajar guru masih banyak menggunakan cara konvensional.
3. Sarana dan prasarana sekolah masih kurang terutama pada buku paket.
4. Kurangnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anaknya.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari luasnya masalah yang akan dikaji, maka peneliti membatasi masalah tentang teknik permainan bahasa dalam melengkapi bahasa yang di praktekkan pada siswa kelas II SD Negeri 168 Seluma.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah dengan menggunakan teknik permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II di SD Negeri 168 Seluma ?

E. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II di SD Negeri 168 Seluma pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui Teknik Permainan Bahasa.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk menambah wawasan bagi dunia pendidikan tentang meningkatkan kemampuan membaca murid melalui teknik permainan bahasa di Kelas II SD Negeri 168 Seluma.
 - b. Dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya bagi Sekolah Dasar.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi penulis sebagai calon guru, dapat menambah wawasan mengenai meningkatkan kemampuan membaca murid melalui teknik permainan Bahasa di kelas II SD Negeri 168 Seluma.
 - b. Bagi guru, dapat dijadikan informasi untuk meningkatkan perstasi murid dalam pengajaran murid melalui teknik permainan bahasa.
 - c. Bagi Mahasiswa khususnya Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta Mahasiswa diperguruan tinggi secara umum guna untuk meningkatkan wawasan dalam pengetahuan sebagai calon sarjana pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Membaca

1. Pengertian Membaca

Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang, tanda, tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.¹⁴

Membaca pada hakikatnya suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.¹⁵

¹⁴ Dalman. *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2013), h. 5

¹⁵ Farida Rahim. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2008), h. 2

Menurut Sadhono, membaca merupakan perbuatan yang dilakukan berdasarkan kerjasama beberapa keterampilan, yakni mengamati, memahami, dan memikirkan. Disamping itu, membaca adalah penguraian tulisan, suatu analisis bacaan. Dengan demikian membaca merupakan penangkapan dan pemahaman ide, aktivitas pembaca yang diringi curahan dalam menghayati naskah.¹⁶

Sedangkan menurut Klein, dkk yang dikutip oleh Dalman mengemukakan bahwa definisi membaca mencakup : (1) Membaca merupakan suatu proses. Maksudnya adalah informasi dari teks atau pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. (2) Membaca adalah strategis. Pembaca yang efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca, dan (3) Membaca merupakan interaktif. Keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks.¹⁷

Berdasarkan beberapa definisi tentang membaca yang telah disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses perubahan bentuk lambang, tanda, tulisan menjadi wujud bunyi yang bermakna. Oleh sebab itu, kegiatan membaca ini sangat ditentukan oleh kegiatan fisik dan mental yang menuntut seseorang untuk menginterpretasikan simbol-simbol tulisan dengan aktif dan kritis sebagai

¹⁶ Kundharu Saddhono. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 100.

¹⁷ Dalman. *Keterampilan Membaca...*, h. 6-7

pola komunikasi dengan diri sendiri, agar pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi yang dibutuhkan.

2. Tujuan Membaca

Pada dasarnya kegiatan membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna melalui bacaan. Tujuan membaca tersebut akan berpengaruh kepada jenis bacaan yang dipilih, misalnya fiksi atau nonfiksi. Ada beberapa tujuan dari kegiatan membaca, yaitu :

- 1) Membaca untuk memperoleh fakta dan perincian.
- 2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama.
- 3) Membaca untuk mengetahui urusan / susunan struktur karangan.
- 4) Membaca untuk menyimpulkan.
- 5) Membaca untuk mengelompokkan / mengklasifikasikan.
- 6) Membaca untuk menilai, mengevaluasi.
- 7) Membaca untuk memperbandingkan / mempertentangkan.¹⁸

Dari ketujuh tujuan membaca yang disampaikan diatas, semuanya dapat dicapai sesuai dengan kepentingan pembaca. Dalam hal ini, teks bacaan (fiksi atau nonfiksi) yang digunakan untuk membaca perlu disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Pembaca perlu mencari teks yang sesuai dengan tujuan membacanya. Apabila kita keliru menentukan teks bacaan tersebut, maka bisa jadi tujuan yang ingin dicapai juga bisa

¹⁸ Dalman. *Keterampilan Membaca...*, h. 11

keliru. Oleh sebab itu, sebelum membaca, sebaiknya kita tentukan dulu tujuan membaca kita agar informasi yang kita inginkan tercapai.

Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri. Tujuan membaca mencakup :

- 1) Menyempurnakan membaca nyaring.
- 2) Menggunakan strategi tertentu.
- 3) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik.
- 4) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah di ketahuinya.
- 5) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
- 6) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
- 7) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks.
- 8) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.¹⁹

3. Fungsi dan Manfaat Membaca

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir,²⁰ oleh sebab itu diperlukannya kegiatan membaca karena dengan adanya kegiatan

¹⁹ Rahim Farida, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar ...*, h. 11

²⁰ Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 1

membaca ini akan timbul manfaat itu bahkan ada yang menyatakan sebagai jantungnya pendidikan, memiliki banyak fungsi antara lain:

- a. Fungsi intelektual, dengan banyak membaca kita dapat meningkatkan kadar intelektualitas, membina daya nalar kita.
- b. Fungsi pemacu kreativitas, hasil membaca kita dapat mendorong, menggerakkan diri kita untuk berkarya, didukung oleh keleluasaan wawasan dan pemilikan kosa kata.
- c. Fungsi praktis, kegiatan membaca dilaksanakan untuk memperoleh pengetahuan praktis dalam kehidupan.
- d. Fungsi rekreatif, membaca digunakan sebagai upaya menghibur hati, mengadakan tamasya yang mengasyikkan.
- e. Fungsi informatif, dengan adanya membaca informatif seperti surat kabar, majalah, dan lain-lain dapat memperoleh berbagai informasi yang sangat kita perlukan dalam kehidupan.
- f. Fungsi religius, membaca memperluas budi, dan meningkatkan diri kepada Tuhan.
- g. Fungsi sosial, kegiatan membaca memiliki fungsi sosial yang tinggi manakala dilaksanakan secara lisan atau nyaring.
- h. Fungsi pembunuh sepi, kegiatan membaca dapat juga dilakukan untuk sekadar merintang-rintang waktu, mengisi waktu luang.²¹

Selain fungsi di atas, kegiatan mendatangkan berbagai manfaat, antara lain :

²¹ Kundharu Saddhono. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia...*, h. 102

- a. Memperoleh banyak pengalaman hidup.
- b. Memperoleh pengetahuan umum dan berbagai informasi tertentu yang sangat berguna bagi kehidupan.
- c. Mengetahui berbagai peristiwa besar dalam peradaban dan kebudayaan suatu bangsa.
- d. Dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mutakhir di dunia.
- e. Dapat mengayakan batin, memperluas cakrawala pandang dan pola pikir, meningkatkan taraf hidup dan budaya keluarga, masyarakat, nusa, dan bangsa.
- f. Dapat memecahkan berbagai masalah kehidupan, dapat mengantarkan seseorang menjadi cerdas pandai.
- g. Dapat memperkaya perbendaharaan kata, ungkapan, istilah, dan lain-lain.
- h. Mempertinggi potensialitas setiap pribadi dan memperlancar eksistensi dan lain-lain.²²

4. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca ialah kecepatan membaca pemahaman isi secara keseluruhan. Pembaca dapat memperoleh dua jenis pengetahuan yaitu, informasi-informasi baru dari bacaan dan cara-cara penyajian pikiran dalam karangan.²³ Jadi, selain memperkaya pengetahuan, membaca lanjut juga meningkatkan daya nalar. Seterusnya, pengetahuan

²² Kundharu Saddhono. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia...*, h. 103

²³ Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta : Pusat Bahasa, 2008), h. 268

kedua pengetahuan kedua tersebut dapat pula membina dan meningkatkan kemampuan mengarang dalam diri pembaca.

Menurut Soedarso yang dikutip oleh Hery Guntur Tarigan, unsur utama membaca adalah otak. Mata hanya mengantarkan gambar ke otak lalu otak memberikan interpretasi terhadap apa yang dituju oleh mata itu.²⁴ Salah satu bukti bahwa dalam membaca fungsi otak itu lebih penting dari mata, dapat dilihat dari orang yang mengalami luka hebat diotak, ternyata ia menjadi buah secara menyeluruh dan selamanya meski mata orang itu berfungsi dengan sempurna. KEM (Kecepatan Efektif Membaca) yang harus dimiliki mempengaruhi tingkat pendidikan yang tengah dijalani. Meskipun demikian, formula berikut dapat dijadikan sebagai tolak ukur minimalnya jenjang pendidikan anak SD 200 kata per menit.

Untuk jenjang SD kelas II, Chistine Nuttal (1989) yang dikutip oleh Harras dan Sulistianingsih (1997) bahwa anak SD kelas II yaitu 90-10 kata per menit. Untuk tingkat pemula, kecepatan membaca diharapkan dapat mencapai 120-150 KPM (Kata Per Menit). Kecepatan itu diupayakan terus meningkat seiring dengan latihan membaca yang dilakukan terus menerus.²⁵

Di dalam pengajaran, bahasa disajikan secara bermakna sebagai suatu keutuhan, yaitu dalam konteks penggunaannya pada komunikasi, bukan sebagai butir yang terpotong-potong. Sebab, dalam berkomunikasi

²⁴ Henry, Guntur Tarigan. *Membaca Ekspresif*, (Bandung : Angkasa, 2011), h. 28

²⁵ Martinis Yamin. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, (Jakarta : Persada Press, 2008), h. 71

kalimat yang digunakan bukan kalimat yang terpotong-potong, melainkan kalimat yang saling berkaitan dan bermakna.

B. Teknik Permainan Bahasa

1. Pengertian Teknik

Teknik dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan sesuatu secara spesifik, seperti teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode yang relatif banyak membutuhkan teknik sendiri.

Teknik yang sering juga disebut dengan rekayasa merupakan penerapan ilmu dan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan manusia. Seperti yang telah dijelaskan di atas, teknik membuat segala sesuatu yang ada dalam kehidupan manusia menjadi jauh lebih mudah, lebih ringan, dan juga jauh lebih cepat.²⁶

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Hamzah B Uno bahwa teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan peserta didik kearah tujuan yang ingin dicapai.²⁷ Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, teknik diartikan sebagai metode atau sistem mengerjakan sesuatu, cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni.²⁸

²⁶ <http://ilmutehnik.blogspot.co.id/2017/08/pengertian-teknik-secara-umum.html>, diakses tanggal 12 Desember 2017

²⁷ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 2

²⁸ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), h. 1158

Slameto menjelaskan teknik adalah suatu rencana tentang cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi (pengajaran). Dengan kata lain, teknik merupakan suatu rencana bagaimana melaksanakan tugas belajar mengajar yang telah diidentifikasi (hasil analisis) sehingga tugas tersebut dapat memberikan hasil belajar yang optimal.²⁹

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa teknik adalah sebuah struktur konseptual yang tersusun dari fungsi-fungsi yang saling berhubungan yang bekerja sebagai suatu kesatuan organik untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan. Sehingga pengertian teknik adalah seperangkat unsur yang saling terikat atau tersusun dalam usaha mencapai suatu tujuan.

2. Pengertian Permainan

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.³⁰ Sedangkan permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap

²⁹ Slameto, *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 90

³⁰ Anggani Sudono. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta : PT. Gramedia, 2010), h. 1

makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan.³¹ Menurut Suyadi juga menganggap bahwa bermain merupakan pengalaman belajar. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.³² Permainan memiliki sifat sebagai berikut:

- 1) Permainan dimotivasi secara personal, karena member rasa kepuasan.
- 2) Pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuan.
- 3) Aktivitas permainan dapat bersifat non literal.
- 4) Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya.
- 5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.³³

Yang bersifat simbolik dapat menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengadaian bagaimana jika, atau apakah jiwa yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.

Permainan bahasa ini memiliki tujuan ganda yakni mendapat kegembiraan dan juga untuk melatih keterampilan bahasa tertentu seperti

³¹ Rae Pica. *Permainan Pengembangan Karakter Anak-anak*, (Jakarta : PT. Indeks, 2012), h. 113

³² Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h. 182

³³ John W, Santrock. *Masa Perkembangan Anak*, (Jakarta : Salemba Humanika, 2011), h.

kemampuan menyimak, mendengarkan, membaca, menulis maupun menambah penguasaan kosakata.

Di dalam proses permainan bahasa ini, peserta didik akan terlibat langsung dalam pembelajaran yang aktif dengan melibatkan seluruh indera dan perasaan dengan semangat yang tinggi, karena didalamnya terdapat unsur-unsur hiburan dan persaingan yang sehat. Sangat tepat teknik ini diterapkan agar para peserta didik tidak merasa bosan.³⁴

Jadi permainan bahasa adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan media tertentu guna mempermudah siswa-i dalam penyerapan materi pelajaran, karena ia menjadi langkah pendekatan dalam pembelajaran untuk mempermudah pencapaian tujuan dari pembelajaran bahasa arab, sehingga dapat tercapai kesempurnaan pemahaman siswa-i terhadap materi yang telah disampaikan tanpa merasakan kejenuhan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

3. Hakikat bahasa

Pada dasarnya setiap pengajaran bahasa bertujuan agar para pembelajaran atau para siswa mempunyai keterampilan berbahasa.³⁵ Oleh sebab hakikat bahasa dijelaskan dalam uraian berikut:

1) Bahasa itu sistematis

Sistematis artinya beraturan atau berpola. Bahasa memiliki sistem bunyi dan sistem makna yang beraturan. Dalam hal bunyi, tidak sembarangan bunyi bisa dipakai sebagai simbol dari suatu

³⁴ Rae Pica. *Permainan Pengembangan Karakter Anak-anak...*, h. 128

³⁵ Henry Guntur Tarigan. *Metodologi Pengajaran Bahasa*, (Bandung : Angkasa, 2009), h.

rujukan (*referent*) dalam berbahasa.³⁶ Bunyi mesti diatur sedemikian rupa sehingga terucap. Kata panggilan tidak mungkin muncul secara alamiah, karena tidak ada vokal di dalamnya. Kalimat pagi ini Faris pergi ke kampus, bisa dimengerti karena polanya sistematis, tetapi kalau diubah menjadi pagi pergi ini ke kampus ke faris tidak bisa dimengerti karena melanggar sistem.

2) Bahasa itu manasuka (arbiter)

Manasukan atau arbiter adalah acak, bisa muncul tanpa alasan. Kata-kata (sebagai simbol) dalam bahasa bisa muncul tanpa hubungan logis dengan yang disimbolkannya.

3) Bahasa itu vokal

Vokal dalam hal ini berarti bunyi. Bahasa mewujudkan dalam bentuk bunyi. Kemajuan teknologi dan perkembangan kecerdasan manusia memang telah melahirkan bahasa dalam wujud tulis, tetapi dalam sistem tulis tidak bisa menggantikan ciri bunyi dalam bahasa. Sistem penulisan hanyalah alat untuk menggambarkan arti di atas kertas, media keras lain. Lebih jauh lagi, tulisan berfungsi sebagai pelestari ujaran.³⁷ Lebih jauh lagi dari itu, tulisan menjadi pelestari kebudayaan manusia. Kebudayaan manusia purba dan manusia terdahulu lainnya bisa kita prediksi karena mereka meninggalkan sesuatu untuk dipelajari. Sesuatu itu antara lain berbentuk tulisan

³⁶ Henry Guntur Tarigan. *Prinsip-Prinsip Dasar Metode Riset Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*, (Bandung : Angkasa, 2009), h. 177

³⁷ Suyatno. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, (Surabaya : Penerbit SIC, 2010), h.

Realitas yang menunjukkan bahwa bahasa itu vokal yang mengakibatkan telaah tentang bahasa (*linguistic*) memiliki cabang kajian telaah bunyi yang disebut fonetik dan fonologi.

4) Bahasa itu simbol

Simbol adalah lambang suatu bahasa juga adalah lambang sesuatu. Titik-titik yang jauh dari langit diberi simbol dengan bahasa dengan bunyi tertentu. Bunyi tersebut jika ditulis adalah hujan. Hujan adalah simbol titik-titik air yang jatuh dari langit itu. Simbol bisa berupa bunyi ,tetapi bisa berupa goresan tinta berupa gambar di atas kertas. Gambar adalah bentuk dari simbol. Potensi yang begitu tinggi yang dimiliki bahasa untuk menyimbolkan sesuatu menjadikannya alat sangat berharga bagi kehidupan manusia. Tidak terbayangkan bagaimana jadinya jika manusia tidak memiliki bahasa, betapa sulit mengingat dan menkomunikasikan sesuatu kepada orang lain.

5) Bahasa itu mengaju pada dirinya

Sesuatu disebut bahasa jika ia mampu dipakai untuk menganalisis bahasa itu sendiri. Binatang mempunyai bunyi-bunyi sendiri ketika bersama dengan sesamanya, tetappi bunyi-bunyi yang mereka gunakan tidak bisa digunakan untuk mempelajari bunyi mereka sendiri.³⁸ Berbeda dengan halnya bunyi-bunyi yang digunakan manusia ketika berkomunikasi. Bunyi-bunyi yang digunakan manusia bisa digunakan untuk menganalisis bunyi itu sendiri. Dalam istilah

³⁸ Aprianti, Yufita Rahayu. *Menumbuhkan kepercayaan diri Melalui kegiatan Bercerita*, (Jakarta : PT. Indeks, 2013), h. 92

linguistik, kondisi seperti itu disebut dengan *metalinguage*, yaitu bahasa bisa dipakai untuk membicarakan bahasa itu sendiri. Linguistik menggunakan bahasa untuk menelaah bahasa secara alamiah.

6) Bahasa itu komunikasi

Fungsi terpenting dan paling terasa dari bahasa adalah bahasa sebagai alat komunikasi dan interaksi. Bahasa berfungsi sebagai alat pemererat antar manusia dalam komunitasnya. Dari komunitas kecil seperti keluarga, sampai komunitas besar seperti negara. Tanpa bahasa tidak mungkin terjadi interaksi harmonis antar manusia, tidak terbayangkan bagaimana bentuk kegiatan social antar manusia tanpa bahasa. Komunikasi mencakup makna mengungkapkan dan menerima pesan, caranya bisa berbicara, mendengar, menulis atau membaca. Komunikasi itu berlangsung dua arah, bisa pula searah.³⁹

Komunikasi tidak hanya berlangsung antar manusia yang hidup pada suatu jaman yang berbeda, tentu saja meskipun satu arah. Nabi Muhammad SAW telah meninggal pada masa silam, tetapi ajaran-ajarannya telah berhasil dikomunikasikan kepada umat manusia pada masa sekarang. Melalui buku, para pemikir sekarang bisa mengkomunikasikan pikirannya kepada para penerusnya yang akan lahir dimasa datang. Itu lah bukti bahwa bahasa menjadi jembatan komunikasi antar manusia.

³⁹ Agnes Theodora W. *Memahami Perkembangan Anak*, (Jakarta : PT. Indeks, 2012), h. 239

4. Pengertian teknik permainan bahasa

Teknik permainan bahasa termasuk kategori media yang terdiri atas paduan suara dan gerak. Sesuai dengan klasifikasi tersebut, permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa. Teknik ini merupakan media yang hampir-hampir tidak memerlukan *hardware*, akan tetapi memerlukan aktivitas yang harus dilakukan oleh siswa.

Untuk memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam bidang kebahasaan, dapat ditempu melalui berbagai permainan. Permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan itulah yang dinamakan permainan bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari permainan semacam itu sudah sering dilakukan. Akan tetapi pada umumnya hanya merupakan kegiatan mengisi waktu luang saja.⁴⁰

Tujuan permainan bahasa menurut Soeparno yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa.

Permainan bahasa adalah suatu bentuk permainan yang sengaja dilakukan dengan melibatkan unsur bahasa. Unsur bahasa dapat mencakup ranah yang mana saja. Permainan bahasa juga meliputi keterampilan bahasa yang dapat difokuskan ke bidang tertentu. Teknik

⁴⁰ Abdul Aziz, dkk. *Mendidik Anak dengan Cerita*, (Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya, 2008), h.13

yang dapat membuat kelas menjadi aktif adalah teknik *impact* yang menggunakan benda, partisipasi aktif siswa, kursi, dan gerakan.

a. Jenis-jenis permainan bahasa

1) Permainan kata

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Hindari kesan bahwa siswa melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh siswa, maka guru perlu membantu agar siswa merasa senang dan berhasil dalam belajar.⁴¹

2) Memilih kata

Pada kartu yang panjang ditempel sebuah gambar sederhana. Di samping gambar ditulis suatu pilihan tiga kata, satu yang sesuai dengan gambar dan dua yang mirip dengan gambar. Pada punggung kartu warnai suatu ruang untuk menyatakan kata yang benar. Kemudian di sediakan jepit kertas.

3) Melengkapi kalimat

Pada kartu yang panjang tertulis kalimat dengan satu kata hilang. Pada kartu tersebut diberi celah untuk kata-kata yang

⁴¹ Rae Pica. *Permainan Pengembangan Karakter Anak-anak...*, h. 123

hilang. Kemudian membuat kartu gambar yang cocok dengan celah itu.

a) Cara Membuat

Sebuah kalimat ditulis di atas kartu panjang dengan satu kata dihilangkan. Pada kata yang dihilangkan tersebut dilubangi untuk menyelipkan kartu yang cocok untuk melengkapi kalimat. Kemudian membuat kartu-kartu kata yang salah satunya cocok untuk celah pada kartu kalimat.⁴²

b) Cara Bermain

Satu atau dua orang membaca kalimat dan mencocokkan kartu-kartu gambar dalam spasi yang kosong. Kemudian siswa menyelipkan kartu kata yang cocok pada celah kartu kalimat. Kegiatan bermain mempengaruhi lima aspek yaitu: aspek kognisi, sosial, emosional, kesadaran diri, dan keterampilan motorik.

Alat permainan yang dapat membantu mendeskripsikan fungsi, bentuk, dan warna sebagai berikut:

- 1) Menampilkan Gambar sambil bercerita dalam hal ini, guru memperlihatkan gambar kepada anak sambil bercerita sesuai dengan gambar tersebut. Kalimat-kalimat yang digunakan guru dalam bercerita digunakan sebagai bahan bacaan.

⁴² Rae Pica. *Permainan Pengembangan Karakter Anak-anak...*, h. 134

2) Membaca Gambar

Guru memperlihatkan gambar kepada anak sambil mengucapkan kalimat yang sesuai dengan gambar tersebut, misal gambar seorang ibu yang sedang memegang sebuah sapu. Dengan ini, guru mengucapkan, “ini ibu”. kemudian anak melanjutkan membaca gambar tersebut dengan bimbingan guru.

3) Membaca Gambar dengan kartu kalimat

Setelah siswa dapat membaca gambar dengan lancar, guru menempatkan kartu kalimat dibawah gambar, sehingga siswa dapat membaca gambar dengan lancar. Untuk memudahkan pelaksanaannya, guru dapat menggunakan media berupa papan selip/papan *flanel*, kartu kalimat, kartu kata, kartu huruf dan kartu gambar.⁴³

5. Langkah-langkah Permainan Bahasa

Pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata-kata berkali-kali namun tidak dengan cara yang membosankan.

⁴³ Agnes Theodora W. *Memahami Perkembangan Anak...*, h. 240

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita, siswa diarahkan untuk dapat mengorganisir daya nalarnya tentang suatu cerita atau alur yang tepat. Hal tersebut diharapkan dapat menambah pemahaman siswa tentang membaca.

Pelaksanaan Pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan teknik permainan Bahasa melengkapi cerita gambaran pembelajaran berikut:

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 2) Siswa menyimak cerita pendek yang dibacakan oleh guru.
- 3) Guru bersama siswa melakukan tanya jawab cerita pendek yang telah dibaca.
- 4) Guru menyiapkan alat pembelajaran yaitu teks cerita pendek yang belum lengkap yang ditulis dalam karton dengan jumlah sesuai dengan kelompok belajar dan menempelkannya di depan kelas.
- 5) Guru menjelaskan cara permainan cerita.
- 6) Secara berkelompok siswa melakukan permainan bahasa yaitu cerita dengan kata-kata yang tepat dengan kartu kata yang telah disediakan guru.
- 7) Pengumuman hasil permainan, kelompok yang berhasil dengan waktu cepat mendapatkan reward dan kelompok yang menyelesaikan dengan waktu yang lama mendapatkan sanksi.
- 8) Setelah melakukan permainan bahasa, murid membaca teks cerita pendek tersebut dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa adalah berupa peningkatan kemampuan murid dalam membaca. Setelah siswa melaksanakan pembelajaran membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa ini diharapkan siswa dapat membaca dengan fasih serta menggunakan lafal dan intonasi yang tepat. Hasil dari pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa adalah berupa peningkatan kemampuan murid dalam membaca. Setelah siswa melaksanakan pembelajaran membaca dengan menggunakan teknik permainan bahasa diharapkan murid dapat membaca dengan fasih serta menggunakan lafal dan intonasi yang tepat.⁴⁴

Standar diketahuinya peningkatan kemampuan pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Cara untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan anak dalam membaca dapat diketahui dengan menilai:

- 1) Kefasihan dalam membaca lancar, kurang lancar, atau tidak lancar.
- 2) Pelafalan dalam membaca tepat, kurang tepat atau tidak tepat.
- 3) Intonasi dalam membaca tepat, kurang tepat atau tidak tepat.

Pemilihan aspek-aspek tersebut berdasarkan pada tuntutan kurikulum yang tercantum dalam kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh murid setelah pembelajaran berlangsung. Pada kompetensi dasar tercantum bahwa murid harus dapat membaca nyaring dengan lafal dan intonasi yang tepat.

⁴⁴ Suyatno. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra...*, h. 30

6. Kelebihan dan Kekurangan pada Penggunaan Teknik Permainan Bahasa

a. Kelebihan teknik permainan bahasa

Adapun kelebihan dari teknik permainan bahasa diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan bahasa merupakan salah satu pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
- 2) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
- 3) Dengan adanya kompetensi antasiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
- 4) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.
- 5) Materi yang disampaikan akan mengesankan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatihkan sukar untuk dilupakan.⁴⁵

b. Kekurangan teknik permainan bahasa

Ada juga kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Jumlah siswa yang terlalu besar menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan.

⁴⁵ Mahsun. *Metode Penelitian Bahasa*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2007), h. 29-

- 2) Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti gelak tawa dan sorak sorai siswa, sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas lain.
- 3) Tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.
- 4) Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan sebagai selingan saja.

Dengan berbagai kebiasaan dan pelatihan mendengarkan bervariasi seperti membaca buku, main tebak-tebakan dan sebagainya, anak akan memiliki keterampilan dan etika yang mendengarkan secara terpadu anak akan memiliki keterampilan dan etika mendengarkan secara terpadu dan utuh. Bahkan “bermain baca” diberikan secara bermakna, dengan pendekatan bahasa utuh.

C. Hasil Penelitian Terdahulu

Setelah peneliti melakukan kajian pustaka terhadap peneliti terdahulu, hanya menemukan beberapa peneliti atau skripsi yang berkaitan dengan Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Bahasa, diantaranya :

1. Arif Suratno (2014) dalam skripsinya yang berjudul : peningkatan kemampuan membaca pemahaman menggunakan teknik scramble wacana murid kelas IV SDN Tukangan Yogyakarta. Antara lain menyimpulkan: “berdasarkan temuan data dilapangan generalisasi ini dapat disimpulkan sebagai berikut : Penerapan teknik *scramble* wacana

berhasil memperbaiki proses pembelajaran serta kemampuan membaca pemahaman murid dapat meningkat.⁴⁶

Persamaan dari skripsi Arif Suratno yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Menggunakan Teknik Scramble Sancana murid Selas IV” sedangkan penulis berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Bahasa Murid Kelas II” persamaannya yaitu ingin meningkatkan kemampuan membaca siswa. Perbedaannya ialah tingkat rendahnya kelas yang akan diteliti dan teknik penggunaan yang akan dipakai berbeda jika Arif Suratno menggunakan teknik Scramble sedangkan penulis menggunakan teknik permainan bahasa.

2. Selvia Dwi Fajarwati, (2012) dalam skripsinya yang berjudul: “Penerapan Teknik Perminan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Murid Kelas V SD Negeri Gringging Sambungan Macan Sragen”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa. Adanya peningkatan hasil belajar murid dalam menulis puisi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis puisi.⁴⁷

Persamaan dari skripsi Selvia Dwi Fajarwati yang berjudul “Penerapan Teknik Perminan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan

⁴⁶ Arif Suratno, *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Menggunakan Teknik Scramble Wancana Murid Kelas IV SDN Tukangan Yogyakarta* (Yogyakarta: Jurnal-UIN Sunan Kalijaga), h.05

⁴⁷ Selvia Dwi Fajarwati. *Penerapan Teknik Perminan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Murid Kelas V SD Negeri Gringging Sambungan Macan Sragen*. (Semarang: Jurnal-Unnes. 2012), h.07

Menulis Puisi Pada Murid Kelas V dan Penulis berjudul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Bahasa Murid Kelas II” yaitu menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan kemampuan murid. Perbedaannya ialah tingkat rendah murid kelas yang akan diteliti dan teknik yang digunakan Selvia Dwi Fajarwati untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi sedangkan Penulis meningkatkan kemampuan membaca.

3. Jersey Eliyanti Kertina Kayun (2014) dalam skripsinya yang berjudul : “Penerapan Metode Bercerita berbantuan media benda asli untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia pada anak” hasil penelitian menyimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa melalui Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Benda Asli Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Pada Anak TK.⁴⁸

Persamaan dari skripsi Jersey Eliyanti Kertina Kayun yang berjudul “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Benda Asli untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia pada anak”, dan Penulis “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Teknik Permainan Bahasa Murid Kelas II” yaitu ingin meningkatkan kemampuan Berhasa Indonesia dengan menggunakan bacaan cerita. Perbedaannya ialah jika Jersey Eliyanti Kertina Kayun menggunakan

⁴⁸ Jersey Eliyanti Kertina Kayun. *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Benda Asli Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Pada Anak.*(Semarang: Jurnal-Unnes.2014), h.09

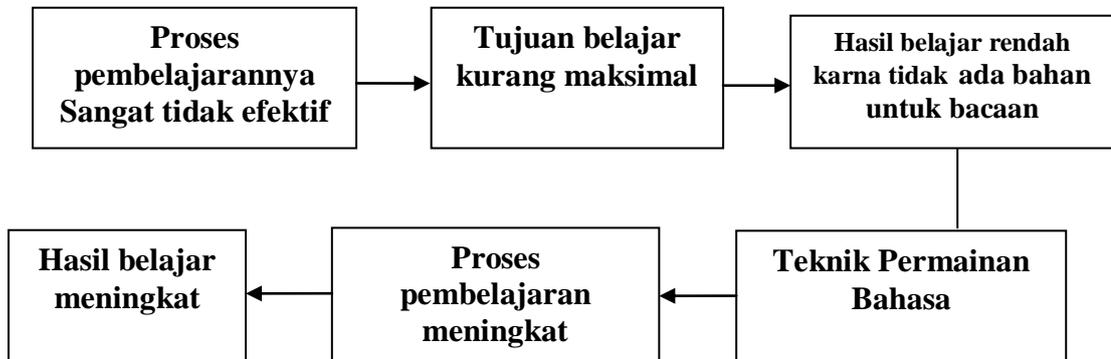
bantuan media asli sedangkan penulis menggunakan teknik permainan bahasa.

D. Kerangka Berpikir

Keberhasilan pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan. Agar pembelajaran berhasil guru harus membimbing murid. Sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan struktur pengetahuannya bidang studi yang dipelajarinya. Untuk mencapai suatu keberhasilan itu guru harus dapat memilih teknik dan media pembelajaran yang tepat untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran. Prestasi belajar atau disebut juga hasil belajar murid dapat dilihat dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri murid yang merupakan hasil proses belajar mengajar yang mereka alami. Rendahnya hasil belajar murid antara lain minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Padahal dengan adanya media dapat membantu murid memahami materi seperti halnya materi membaca. Dengan adanya penggunaan media gambar melengkapi cerita maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid berupa peningkatan kemampuan membaca.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan pada bagan berikut ini :

Bagan 2.1 : Skema kerangka berfikir



E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan masalah yang diuraikan dalam latar belakang masalah dan rencana pemecahan masalah, maka hipotesis tindakan secara umum dirumuskan sebagai berikut “Apabila guru dapat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara efektif dengan menggunakan teknik permainan bahasa pada pembelajaran membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka kemampuan membaca murid dapat meningkat”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Kunandar penelitian tindakan kelas (PTK) dapat di definisikan sebagai suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.⁴⁹ Menurut Sukardi penelitian tindakan kelas adalah cara suatu kelompok dalam mengorganisasi suatu kondisi, dimana mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses oleh orang lain. Penelitian tindakan kelas mempunyai minimal tiga keunggulan, dibandingkan dengan penelitian menggunakan metode lain, yakni peneliti dapat melakukannya tanpa meninggalkan tempat kerja, peneliti dapat melakukan *treatment* yang hasil dari *treatment* yang diberikan.⁵⁰

⁴⁹ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h.45

⁵⁰ Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 12

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah segala daya upaya yang dilakukan oleh guru berupa kegiatan penelitian tindakan atau arahan dengan tujuan dapat memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

B. *Setting* Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri 168 Seluma. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2017/2018.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas II SD Negeri 168 Seluma dengan jumlah siswa 15 orang yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan pada tahun ajaran 2017/2018.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain :

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar siswa dan mengevaluasi semua tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Teknik pengamatan ini didasarkan atas

pengamatan secara langsung.⁵¹ Pengamatan terhadap kemampuan guru dan aktivitas siswa dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata.

Sedangkan untuk memberikan interpretasi terhadap rata-rata skor akhir yang diperoleh digunakan kategori sebagai berikut:

Skor	Jumlah nilai	Kategori
1	Sangat Rendah	0 – 20
2	Rendah	21 – 41
3	Cukup	42 – 62
4	Baik	63 – 83
5	Sangat Baik	83 – 100

2. Tes

Menurut Arikunto yang dikutip oleh Kunandar instrument yaitu berupa tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi.⁵² Tes ini dilakukan untuk mengetahui tentang kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada kelas II SD Negeri 168 Seluma pada tahun ajaran 2017/2018.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto yang diambil peneliti selama penelitian berlangsung.⁵³ Dengan tujuan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, peneliti selama proses belajar mengajar berlangsung, serta menggunakan data pada buku nilai siswa yang ada pada guru kelas di

⁵¹ Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Kelas Implementasi dan Pengembangannya...*, h. 120

⁵² Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru...*, h.48

⁵³ Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Kelas Implementasi dan Pengembangannya...*, h. 139

SDN 168 Seluma sebagai bukti akurat bahwa peneliti benar meneliti pada lokasi yang bersangkutan.

4. Wawancara

Wawancara adalah untuk mengumpulkan dengan meminta guru dan siswa secara lisan untuk mendapatkan informasi langsung tentang proses belajar mengajar.

E. Indikator Kinerja

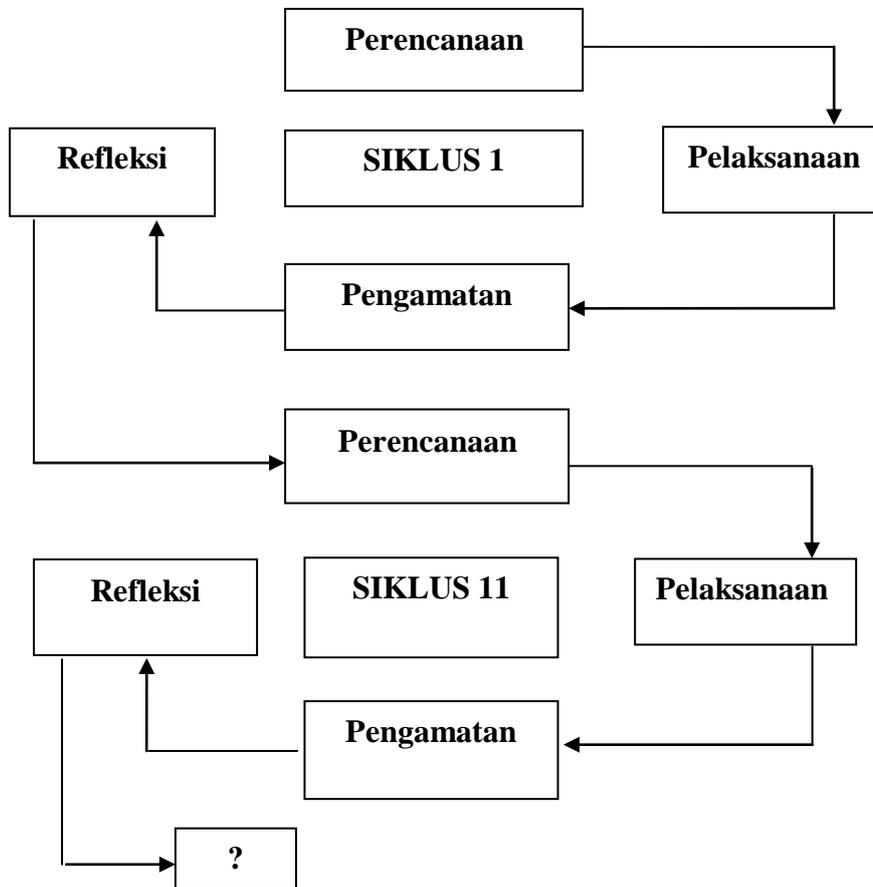
Penelitian tindakan kelas dapat dikatakan berhasil jika dengan menggunakan teknik permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II di SD Negeri 168 Seluma.

F. Prosedur Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 168 Seluma dengan pra siklus kemudian melakukan tindakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus pada penelitian tindakan terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tahap observasi, refleksi⁵⁴. Alur pelaksanaan PTK dalam penelitian ini menggunakan prosedur kerja yang diadaptasi dari hipokins adalah sebagai berikut:

⁵⁴ Rosma Hartini, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Bengkulu : IAIN Bengkulu, 2015), h. 19

Bagan 3.1 Sepiral Tindakan kelas⁵⁵



Prosedur penelitian ini meliputi:

1. Pre-assessment

Sebelum memberikan tindakan atau pengobatan, peneliti memberikan *pre-assessment* (penilaian awal) kepada siswa. Tujuan dari *pre-test* adalah ingin mengetahui kemampuan siswa dalam membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Langkah pertama peneliti memberikan teks bacaan, para siswa diminta membaca di depan kelas, kemudian

⁵⁵ Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Kelas Implementasi dan Pengembangannya...*, h. 7

peneliti menyimpulkan kemampuan membaca mereka dalam pelajaran Bahasa Indonesia sebelum memberikan pengobatan.

2. Siklus

Penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Empat langkah utama yang paling berkaitan itu dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang disebut dengan istilah satu siklus. Prosedur dalam penelitian ini meliputi:

a. Tahap Perencanaan

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan murid.
- 2) Seleksi pendahuluan terhadap konsep yang akan diajarkan.
- 3) Seleksi bahan yang akan dipelajari.
- 4) Menentukan peran yang akan dilakukan masing-masing peserta didik terhadap masalah yang akan diselidiki.
- 5) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk giat dalam melakukan pertanyaan dan menjawab.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan guru mengajar sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

c. Tahap Pengamatan

Dalam tahap ini guru dan rekan sejawat melakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati yaitu perhatian siswa, ketertarikan siswa terhadap

pembelajaran yang diajarkan, respon siswa dalam belajar, aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, serta menarik kesimpulan.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah berlangsung pada siklus I untuk dijadikan bahan perbaikan siklus II dan hasil dari Refleksi siklus II.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif. Menurut Sugiyono dikutip oleh Sukardi analisis data deskriptif adalah menganalisis data yang telah terkumpul sebagaimana adanya yang dilakukan pada populasi dengan menyajikan data melalui tabel, grafik, diagram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan persentase.⁵⁶

Pada penelitian ini analisis data deskriptif digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa setiap siklus setelah adanya tindakan kelas dengan pendekatan keterampilan proses pada setiap siklus proses belajar Bahasa Indonesia. Kemampuan membaca siswa yang akan dideskriptifkan dilihat dari tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Statistic deskriptif yang akan digunakan dalam analisis ini adalah dengan menghitung rata-rata tingkat keberhasilan siswa dan presentasenya. Mencari rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

⁵⁶ Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Kelas Implementasi dan Pengembangannya...*, h. 133

$$\bar{X} = \frac{\sum fX}{N}$$

Ket:

$$\bar{X} = \text{Rata-rata}$$

$$\sum fx = \text{Jumlah nilai siswa}$$

$$N = \text{Jumlah siswa}$$

$$KB = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket: KB : Kemampuan kelancaran membaca siswa

F : Jumlah frekuensi

N : Jumlah siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Singkat dan Perkembangannya

Sekolah Dasar Negeri SD Negeri 168 Seluma beralamat di Jalan Solok Babatan Kelurahan Babatan Kecamatan Sukaraja Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu dengan No Statistik/NSS : 101260502168. Letaknya yang strategis, berada ditengah-tengah lingkungan masyarakat yang padat jumlah penduduknya dan akses jalan yang mudah dijangkau, membuat sekolah ini menjadi pusat perhatian para orang tua yang ingin menyekolahkan anak-anaknya.

Keberhasilan pendidikan merupakan tanggungjawab pemerintah, masyarakat dan keluarga. Berarti penyelenggaraan pendidikan tidak hanya dilaksanakan oleh satu pihak, melainkan secara bersama-sama dilaksanakan oleh tiga unsur tersebut, masing-masing berperan sesuai dengan fungsinya.

Sebagai sekolah negeri, SD Negeri 168 Seluma yang merupakan mitra pemerintah atau patner dalam menyelenggarakan sistem pendidikan membantu program pemerintah dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Prioritas pembangunan pendidikan diarahkan untuk membantu program pemerintah, yaitu memberikan kesempatan belajar yang saat ini salah satu realisasinya adalah pelaksanaan wajib belajar Pendidikan Dasar 9 Tahun. Dalam rangka menyukseskan pelaksanaan Wajib Belajar Pendidikan Dasar 9 Tahun, meningkatkan daya tampung siswa dan

meningkatkan kualitas lulusan perlu didukung oleh sarana belajar yang representatif untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Berikut identitas SD Negeri 168 Seluma.

- a. Nama : SD Negeri 168 Kabupaten Seluma
- b. Alamat :
 - 1) Jalan : Solok Babatan
 - 2) Desa/kelurahan : Babatan
 - 3) Kecamatan : Sukaraja
 - 4) Kabupaten : Seluma
 - 5) Provinsi : Bengkulu
 - 6) Kode pos : 38877
- c. Telepon : -
- d. Mulai operasi tahun :1994
- e. Terakreditasi : B

2. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 168 Seluma

a. Visi

Lulusan yang berkualitas dengan disiplin, tinggi ilmu, iman dan taqwa.

b. Misi

- 1) Menanam disiplin dalam berbagai aspek kehidupan di rumah, disekolah dan masyarakat.
- 2) Melaksanakan pembelajaran bimbingan pengetahuan, keterampilan, teknologi dasar, dan ahklak yang mulia secara efektif agar setiap siswa berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki.
- 3) Menumbuh kembangkan penghayatan/ pengalaman ajaran, agama yang dianut dan nilai-nilai budaya bangsa.

- 4) Menumbuhkan sikap toleransi, tanggung jawab terhadap dirinya, masyarakat dan lingkungan.
- 5) Menumbuh kembangkan minat dan bakat anak didik untuk terwujudnya kemandirian pribadi.

c. Tujuan

- 1) Lulusan yang cerdas, kreatif dan inovatif serta mampu berkompetensi di masyarakat dan pada jenjang pendidikan lebih tinggi.
- 2) Lulusan yang memiliki akhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa.
- 3) Lulusan yang sehat jasmani dan rohani.
- 4) Lulusan yang memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
- 5) Lulusan yang memiliki kemandirian dan kemampuan yang dapat dikembangkan di masyarakat.

3. Keadaan guru dan Siswa SD Negeri 168 Seluma

a. Guru

Guru SD Negeri 168 Seluma dikategorikan dua macam, yaitu guru tetap dan guru honorer, guru tetap memiliki tanggung jawab sebagai wali kelas. Wali kelas bertanggung jawab atas satu kelas dan membina pelajaran pokok seperti : Bahasa Indonesia, matematika, PKN, IPA, IPS dan ia tidak sebagai guru di kelas lain untuk pelajaran

tersebut. Guru mata pelajaran berfungsi sebagai pendamping dan memiliki tanggung jawab bersama guru kelas.

Sedangkan guru tidak tetap adalah guru yang diangkat sebagai tenaga tidak tetap dan memiliki tanggung jawab untuk pelajaran bahasa Inggris. Adapun jumlah guru keseluruhan, baik guru tetap maupun guru tidak tetap SD Negeri 168 Seluma ajaran 2017/2018 sebanyak 10 orang dari 1 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Secara rinci tentang guru dan kariawan SD Negeri 168 Seluma dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Keadaan Guru SD Negeri 168 Tahun 2017/2018

No	Nama Guru	L/P	Status/ Golongan	Pendidikan	Jabatan
1	Sri Listiyani, S.Pd	P	IV/a	S.1	Kepala Sekolah
2	Supianto, M.Pd	L	III/c	S.2	Guru Umum
3	Yannah, S.Pd	P	IV/a	S.1	Guru Umum
4	Zamzami, S.Pd	L	IV/a	S.1	Guru Umum
5	Juminten, S.Pd	P	IV/a	S.1	Guru Umum
6	Aliyah, S.Pd	P	IV/a	S.1	Guru Umum
7	Nelly Setiawati, S.Pd.I	P	III/c	S.1	Guru Agama
8	Emi Susanti, S.Pd	P	III/b	S.1	Guru Umum
9	Donni Triska, S.Pd	L	II/c	S.1	Guru Penjas
10	Agustin Tri Ningrum	P	-	S.1	Honor

Sumber : *Data Dokumentasi SDN 168 Seluma*

b. Keadaan Siswa

Peserta didik atau yang lebih dikenal dengan sebutan siswa atau murid adalah warga masyarakat yang memerlukan bantuan untuk pengembangan diri dan potensinya melalui program pembelajaran formal di sekolah untuk pendidikan tingkat dasar, sebagaimana di masa pertumbuhan dan perkembangannya untuk dipersiapkan kepribadiannya

dengan mempelajari sejumlah pengetahuan dasar, baca-tulis, berhitung dan dasar-dasar ilmu pengetahuan, budi pekerti serta seni-budaya.

Adapun keadaan siswa yang ada di 168 Seluma dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Data Murid Berdasarkan Kelas

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas I	8	7	15
2	Kelas II	11	7	18
3	Kelas III	9	8	17
4	Kelas IV	10	5	15
5	Kelas V	7	6	13
6	Kelas VI	4	7	11
Jumlah		49	40	89

Sumber : Data Siswa SDN 168 Seluma Tahun 2017

Tabel 4.3
Data Murid Berdasarkan Umur

No	Kelas	7 th	8 th	9 th	10 th	11 th	≥12 th	Jumlah
1	Kelas I	13	1	1				15
2	Kelas II	5	11	2				18
3	Kelas III		5	7	3		2	17
4	Kelas IV			7	8			15
5	Kelas V				7	4	2	13
6	Kelas VI					4	7	11
Jumlah		18	17	17	18	8	11	89

Sumber : Data Siswa berdasarkan Umur di SDN 168 Seluma Tahun 2017

4. Sarana dan Prasarana SD Negeri 168 Seluma

Sarana belajar adalah alat pendukung pendidik berupa benda yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar agar kegiatan belajar mengajar (KBM) dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien. Keberhasilan suatu proses belajar mengajar tidak akan terlepas dari keberadaan sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki oleh sekolah.

Sarana dan prasarana juga merupakan faktor pendukung daripada keberhasilan pendidikan. Menurut hasil pengamatan penulis, sarana dan prasarana yang ada SD Negeri 168 Seluma sudah cukup memadai untuk dapat menunjang kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di sekolah tersebut.

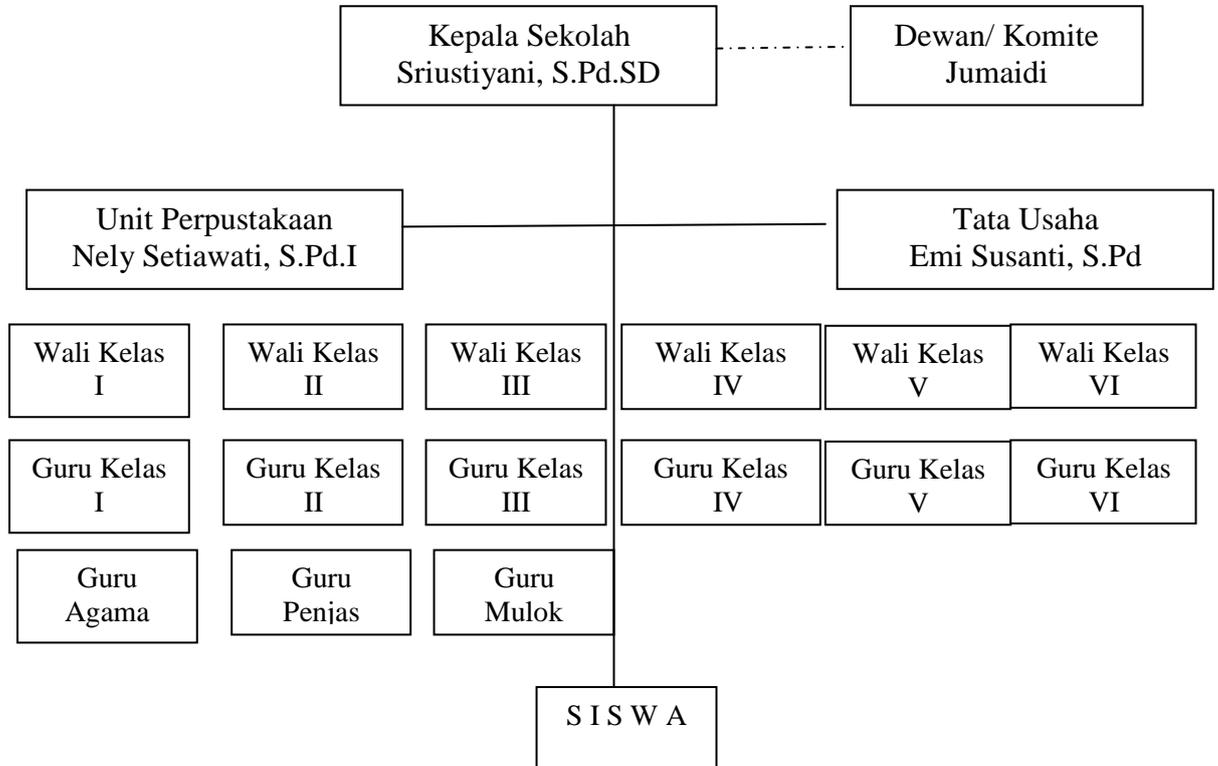
Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana SD Negeri 168 Seluma

No	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi				Ket
			B	RR	RS	RB	
1	Ruang Kepala	1	1				
2	Ruang Guru	1	1				
3	Ruang Kelas	6	2	4			
4	Ruang Perpustakaan	1		1			
5	Ruang UKS						
6	Gudang	1	1				
7	Kantin						
8	Dapur						
9	WC Guru	4		2	2		
10	WC Murid LK	2			2		
11	WC Murid PR	2			2		
12	Meja Guru	16	10	6			
13	Kursi Guru	16		16			
14	Lemar Kantor	5	3	2			
15	Meja Siswa	89	80	9			
16	Rak Buku	3	3				
17	Meja Baca siswa	8	8				
18	Alper IPA	5					
19	Alper MMT	5					
20	Alat Olahraga	5					
21	Leptop	3					
22	Proyektor	2					

Sumber : Data Sarana dan Prasarana SDN 168 Seluma Tahun 2017

5. Struktur SD N 168 Seluma

Adapun struktur SDN 168 Seluma, seperti dibawah ini :



B. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada semester ganjil (I) tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini dilakukan dikelas II A SD Negeri 168 Seluma dengan siswa sebanyak 15 orang yang terdiri dari 10 orang murid laki-laki dan 5 orang murid perempuan. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini peneliti dan guru berkolaborasi dalam menjalankan proses belajar mengajar di kelas. Guru dan peneliti secara bergantian menjadi pengamat dan pengajar. Peneliti dalam penelitian ini menjadi partisipan aktif, yaitu peneliti

bertindak sebagai pengamat dan juga menjalankan tindakan yang telah direncanakan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana satu siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Siklus satu sampai siklus dua dilakukan pada bulan Juli hingga Agustus tahun 2017. Pendekatan pada penelitian tindakan kelas ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1. Deskripsi awal sebelum siklus (pra siklus)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan membaca murid mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan teknik permainan di kelas II A SD Negeri 168 Seluma tahun ajaran 2017. Penelitian ini dilakukan karena murid masih memiliki hasil belajar rendah. Dalam hal ini diketahui terdapat indikasi rendahnya hasil belajar membaca murid. Salah satunya karena dalam proses pembelajaran guru sering menggunakan metode konvensional, tanya jawab dan penugasan serta tiadanya buku bacaan. Hal tersebut menyebabkan guru lebih aktif dari murid karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan tersebut berpusat kepada guru itu sendiri. Sehingga murid terlihat pasif dan merasa bosan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya pemahaman tentang bahan ajar yang diajar yang disampaikan. Hal ini berdampak pada hasil membaca murid yang masih belum lancar membaca khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 168 Seluma.

Pada tahap pra siklus ini hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia murid kelas II A SDN 168 Seluma masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel dan grafik hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pra siklus di bawah ini :

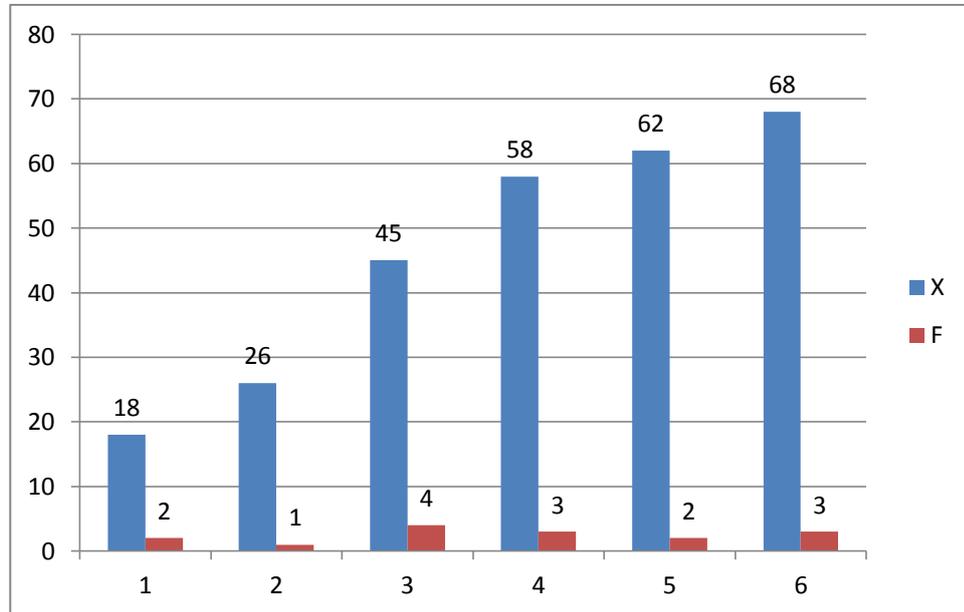
Tabel 4.5
Daftar Nilai Kemampuan Membaca Peserta Didik
Sebelum Tindakan

No	Nama	KKM	Pra Siklus	Keterangan
1	Anna Heriyanti	60	18	Tidak Tuntas
2	Anita	60	18	Tidak Tuntas
3	Aisyah Nurjana	60	45	Tidak Tuntas
4	Alvino Budisatriya	60	68	Tuntas
5	Deko Pratama	60	45	Tidak Tuntas
6	Dherina Shintia Bella	60	62	Tuntas
7	Danar Rezki Pratama	60	45	Tidak Tuntas
8	Dafa Aryadi Pratama	60	58	Tidak Tuntas
9	Karin Septha Zalya	60	58	Tidak Tuntas
10	Olivia Veronika	60	68	Tuntas
11	Parel Muhammad Fikri	60	45	Tidak Tuntas
12	Radit Pratama	60	62	Tuntas
13	Rere Juanita Velove	60	68	Tuntas
14	Wira Prayuda	60	58	Tidak Tuntas
15	Wita wiranti	60	26	Tidak Tuntas
Jumlah			744	
Rata-rata			49,6	
Ketuntasan belajar			33,33%	

Tabel 4.6
Perhitungan Nilai Membaca Siswa Sebelum Tindakan

X	F	FX
18	2	36
26	1	26
45	4	180
58	3	174
62	2	124
68	3	204
	N = 15	$\sum FX = 744$

Grafik 4.7
Nilai Sebelum Tindakan



Berdasarkan tabel dan grafik perhitungan diatas maka dapat dihitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan, sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata tingkat keberhasilan siswa, dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N} = \frac{744}{15} = 49.6$$

2. Persentase ketuntasan siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$KB = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{5}{15} \times 100\% = 33,33$$

Tabel 4.6 dan grafik 4.7 diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia rendah, dengan nilai terendah 18 dan nilai tertinggi 68. Dan juga dapat dilihat dari nilai rata-rata tingkat keberhasilan siswa yaitu 49,6. Siswa yang tuntas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ini 5 orang, jika dipersentasekan yaitu 33,33%

sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 orang, jika dipersentasekan 66,67%. Untuk lebih jelasnya, persentase ketuntasan belajar sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8
Persentase Ketuntasan Belajar Pra Siklus

Kategori	Nilai	Jumlah siswa (F)	Persentase ((F/N) x 100 %)
Tuntas	≥ 60	5	33,33%
Tidak tuntas	≤ 60	10	66,67%
		N = 15	100%

2. Siklus

a. Siklus I

1) Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan peneliti dengan kolaborator melakukan persiapan-persiapan. Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 2 kali pertemuan dengan pelaksanaan satu kali evaluasi. Adapun kompetensi dasar yang dipelajari adalah membaca dongeng/cerita dengan suara nyaring. Perangkat pembelajaran yang dipakai berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku panduan Bahasa Indonesia, lembar teks cerita dan lembar observasi. Pengelompokan murid dibagi menjadi 4 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 orang dan hanya satu kelompok yang terdiri 3 orang. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dapat dirincikan sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan skenario pembelajaran Bahasa Indonesia yang meliputi langkah pembelajaran mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.
 - b) Mempersiapkan lembar teks cerita/dongeng, yaitu berupa teks yang akan dilakukan pada akhir tindakan pada setiap siklus sesuai dengan ruang lingkup dalam permasalahan pembelajaran.
 - c) Membuat lembar observasi aktivitas murid dan guru beserta kriteria penilaian aktivitas siswa dan guru.
- 2) Pelaksanaan / Tindakan

Proses pembelajaran pada siklus pertama, dilakukan pada hari Selasa dan Sabtu, tanggal 25 dan 29 bulan Juli 2017. Guru memulai pelajaran dengan mengondisikan kelas, mengucapkan salam, berdoa dilanjutkan dengan mengabsen murid kemudian mengapresepsi murid dan setelah itu membangkitkan minat murid dengan menyanyikan lagu “Indonesia Raya” untuk membagi murid dalam kelompok.

Kegiatan selanjutnya guru menginformasikan pula bahwa materi tersebut akan disampaikan dengan membaca di depan kelas selanjutnya murid dibagi menjadi 4 kelompok, kelompok akan dibagi secara acak oleh guru, 1 orang mewakili kelompoknya masing-masing jika skor dalam membaca banyak

yang salah akan diberi hukuman dan yang skornya baik akan diberi hadiah.

Sebelum pelajaran berakhir guru menyimpulkan materi yang disampaikan, lalu memberikan tes berupa 5 soal pilihan ganda untuk diisi oleh siswa. Setelah diisi guru menginstruksikan murid untuk mengumpulkan kembali tes tersebut. Tes berisi beberapa pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan. Hal ini dimaksud untuk mengukur kemampuan murid dalam proses pemahaman belajar mengajar melalui teknik permainan bahasa.

3) Observasi

Berdasarkan tindakan diatas peneliti memberikan observasi dan menjelaskan hasil tindakan. Untuk mendapatkan hasil dari proses tindakan tersebut peneliti melihat persentasi hasil membaca setiap anak. Pada lembar observasi guru dalam pelajaran

1. Hasil observasi guru dalam pembelajaran pada siklus I
 - a. Tidak menyiapkan ruangan sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
 - b. Pengelolaan kelas yang kurang baik.
 - c. Tidak mencapai kompetensi yang akan dicapai.
 - d. Belum adanya penggunaan media atau alat bantu yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.

- e. Masih kurangnya pemberian kesempatan kepada murid untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami dan memberikan respon terhadap pertanyaan murid.
 - f. Tidak menutup pelajaran dengan baik.
2. Hasil observasi murid dalam pembelajaran pada siklus I
- a. Belum adanya persiapan alat belajar dan buku pelajaran yang akan dipelajari sebelum diberitahukan.
 - b. Kurangnya partisipasi murid dalam mengikuti pelajaran
 - c. Kurangnya kemampuan murid dalam mengatasi kesulitan-kesulitan dalam belajar.
 - d. Kurangnya kreaktifan murid dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.
- 4) Refleksi

Setelah pembelajaran siklus I selesai dilaksanakan, peneliti dan kolaborator mengadakan refleksi permasalahan yang timbul selama pembelajaran siklus I sekaligus merencanakan pelaksanaan pada tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada proses pembelajaran pada siklus II. Hasil refleksi tersebut dapat dipilih pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9
Refleksi Pembelajaran Siklus I

No	Permasalahan	Saran perbaikan
1	Tidak menyiapkan ruangan sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan pengelolaan kelas yang kurang baik	Guru menyiapkan ruangan sebelum pelajaran dimulai dan mengelola kelas dengan baik.
2	Tidak menyiapkan kompetensi yang akan dicapai dan belum adanya penggunaan media atau alat bantu yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan menggunakan alat bantu yang sesuai.
3	Masih kurangnya pemberian kesempatan kepada murid untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami dan memberikan respon terhadap pertanyaan murid dan tidak menutup pelajaran dengan baik	Cara menyampaikan kesempatan kepada murid untuk bertanya dan menutup pelajaran dengan baik.
4	Kurangnya partisipasi murid dalam mengikuti pelajaran, kurangnya kemampuan murid dalam mengatasi kesulitan-kesulitan dalam mengajar serta kurangnya keratipan murid dalam bertanya dan menjawab pertanyaan	Memberika motivasi kepada murid sehingga murid akan termotivasi untuk berpartisipasi dan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dalam belajar membaca.

Data Hasil Tes Siklus I

Setelah dilakukan tes siklus I terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan melengkapi cerita maka ditemukan peningkatan kemampuan sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil belajar tentang melengkapi cerita produksi pada siklus I dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini :

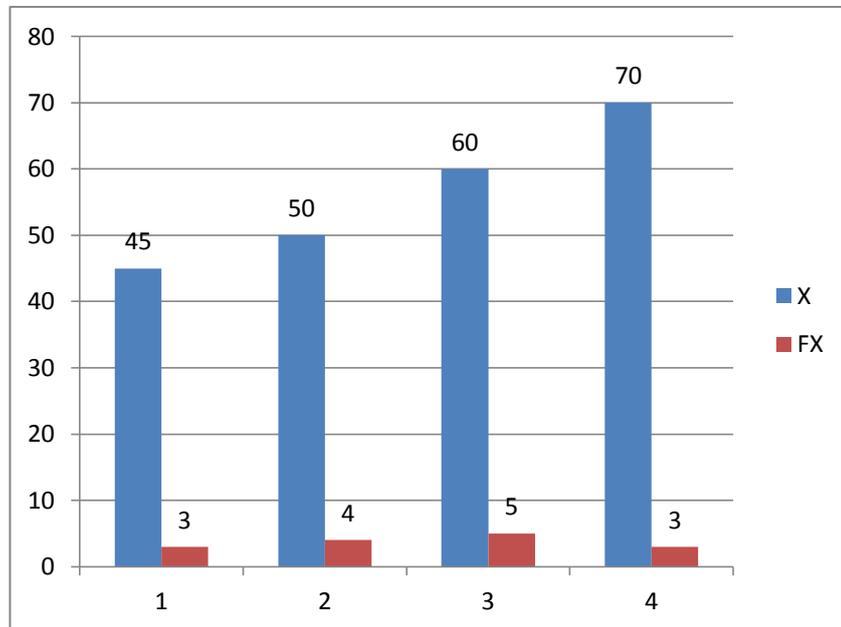
Tabel 4.10
Daftar Nilai Kemampuan Membaca Peserta Didik pada siklus I

No	Nama	KKM	Siklus I	Keterangan
1	Anna Heriyanti	60	45	Tidak Tuntas
2	Anita	60	45	Tidak Tuntas
3	Aisya Nurjana	60	50	Tidak Tuntas
4	Alvino Budisatriya	60	70	Tuntas
5	Deko Pratama	60	50	Tidak Tuntas
6	Dherina Shintia Bella	60	60	Tuntas
7	Danar Rezki Pratama	60	50	Tidak Tuntas
8	Dafa Aryadi Pratama	60	60	Tuntas
9	Karin Septha Zalya	60	60	Tuntas
10	Olivia Veronika	60	70	Tuntas
11	Parel Muhammad Fikri	60	50	Tidak Tuntas
12	Radit Pratama	60	60	Tuntas
13	Rere Juanita Velove	60	70	Tuntas
14	Wira Prayuda	60	60	Tuntas
15	Wita Wiranti	60	45	Tidak Tuntas
Jumlah			845	
Rata-Rata			56,33	
Ketuntasan Belajar			53,33%	

Tabel 4.11
Perhitungan Nilai siklus 1

X	F	FX
45	3	135
50	4	200
60	5	300
70	3	210
	N = 15	$\Sigma FX = 845$

Grafik 4.12
Nilai pada siklus I



Berdasarkan tabel dan grafik perhitungan diatas maka dapat dihitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa siklus I, sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata tingkat keberhasilan siswa, dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N} = \frac{845}{15} = 56,33$$

2. Persentase ketuntasan belajar siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$KB = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{8}{15} \times 100\% = 53,33\%$$

Tabel 4.10 dan grafik 4.11 diatas menunjukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, dengan nilai terendah 45 dan hasil tertinggi 70, dan juga dapat dilihat dari nilai rata-rata tingkat keberhasilan siswa yaitu 56,33. Siswa yang tuntas dalam mata

pelajaran bahasa Indonesia ini 8 orang, jika dipersentasekan yaitu 53,33% sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 orang, jika dipersentasekan 46,67%. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti akan memperbaiki tindakan pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siklus 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.13
Persentase Ketuntasan Belajar Siklus 1

Kategori	Nilai	Jumlah siswa	Persentase ((F/N) x 100%)
Tuntas	≥ 60	8	53,33%
Tidak tuntas	< 60	7	46,67
		N = 15	100%

2. Siklus II

Dari hasil siklus I masih ada beberapa peserta didik yang belum bisa membaca dan kurang aktif dalam mendemonstrasikan cerita bergambar, hal ini mengakibatkan masih kurangnya ketuntasan belajar membaca anak, oleh karena itu guru dan peneliti melakukan siklus II.

Pelaksanaan tindakn siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada hari Selasa dan Sabtu tanggal 8, 12 Juli 2017. Adapun alokasi waktu 2 x 35 menit atau dua jam pelajaran dengan siswa yang hadir berjumlah 15 orang. Siklus II terdiri dari tahap-tahapan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Seperti pada siklus I peneliti dan bekolaborator telah melakukan persiapan-persiapan yaitu:

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode demonstrasi dengan indikator mampu melengkapi kalimat berdasarkan gambar dan mampu melengkapi kalimat dengan kata-kata yang tepat.
- 2) Menyiapkan media dan sumber pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa gambar. Adapun sumber pembelajaran adalah buku Bahasa Indonesia kelas 2 Yudhistira.
- 3) Mempersiapkan waktu pembelajaran Bahasa Indonesia
- 4) Membuat lembaran cerita evaluasi aktivitas untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam penguasaan membaca.
- 5) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas peserta didik dalam KBM.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus II untuk kelas II dilaksanakan pada tanggal 8 dan 12 Juli 2017. Materi yang disampaikan pada siklus II ini masih sama seperti yang disampaikan pada siklus I hampir sama dengan siklus I. pada pertemuan pertama pembelajaran sama dengan pertemuan siklus I pada tahap awal, guru membuka pelajaran dengan salam dan do'a bersama serta mengadakan presentase terhadap kehadiran peserta didik. Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran dan tugas yang harus dilakukan oleh peserta

didik serta menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan teknik demonstrasi.

Guru memberikan cerita/dongeng secara singkat setelah itu guru memberikan cerita bergambar yang diletakan di depan kelas/dipapan tulis guru meminta peserta didik untuk memperhatikan gambar tersebut dan memberi pertanyaan.

Kemudian guru menunjuk satu orang peserta didik maju kedepan kelas untuk menceritakan gambar apa yang ada di depan kelas/dipapan tulis. Pada saat peserta didik maju ke depan kelas, peserta didik lainnya diminta untuk memperhatikan gambar tersebut. Guru melakukan pengawasan kepada setiap peserta didik, sehingga jika ada peserta didik yang tidak memperhatikan atau tidak mengikuti proses pembelajaran, guru akan langsung menegur. Termasuk jika ada peserta didik yang salah dalam membaca, maka guru segera membetulkannya. Kemudian guru memberikan kesimpulan atas pembelajaran dan memotifasi peserta didik untuk selalu gemar membaca karna membaca merupakan sumber ilmu kepada peserta didik untuk belajar di rumah. Pertemuan selanjutnya guru menutup pembelajaran.

Pada pertemuan kedua siklus II tidak ada kegiatan pembelajaran namun peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran pertemuan pertama, peserta didik di minta untuk maju satu persatu kedepan untuk membaca cerita/dongeng yang kalimatnya belum

lengkap dan harus dilengkapi oleh peserta didik, penilaian dilakukan oleh peneliti.

c. Observasi

Selama peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) juga dilakukan observasi yaitu mengamati aktivitas peserta didik dalam menggunakan tehnik permainan bahasa melengkapi cerita untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II 168 selama. Pengamatan ini menggunakan lembar observasi yang sudah di susun dengan memberikan tanda checklist (√) pada lembar observasi untuk aspek yang diamati.

Observasi terhadap aktivitas peserta didik di dalam kelas pengamatan dan penilaian pada kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan tehnik demonstrasi di lakukan dengan cara, pengamat mengamati peserta didik tersebut dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, diperoleh hasil analisis dari pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia ibu Juminten sebagai observasi selama pembelajaran berlangsung dengan perincian sebagai berikut :

1) Hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik dalam KBM

Tabel 4.14
Data Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Peserta Didik
Pada Siklus II

No	Aspek Yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Mendengarkan penjelasan guru.				√
2	Memperhatikan contoh guru dan teman.				√
3	Menjawab pertanyaan guru.		√		
4	Aktivitas demonstrasi bacaan cerita.				√
5	Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran				√
Jumlah skor			2		16
Total skor		18			
Skor maksimal		20			
Kriteria		Baik			

Sumber: Lembar Observasi Peserta Didik Siklus II, Kelas II SDN 168 Seluma⁵⁷

Keterangan:

1 = Kurang Rata-rata skor = $2 + 16 : 5 = 3.6$

2 = Cukup Presentase skor = $2 + 16 : 20 \times 100\% = 90 \%$

3 = Baik

4 = Baik sekali

Jumlah skor yang diperoleh pada pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung adalah 18 dengan rata-rata skor 3.6. Aspek yang diamati pada lembar observasi peserta didik siklus II terdiri 5 item. Sedangkan kriteria penilaian tertinggi adalah 4. Sehingga skor maksimal pada lembar observasi peserta didik adalah dengan 20. Dengan demikian aktivitas peserta didik pada siklus ini masih termasuk dalam kegiatan kategori baik.

⁵⁷ Data Lembar Observasi Peserta Didik Kelas II SDN 168 Seluma

2) Hasil observasi kegiatan pembelajaran

Tabel 4.15
Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

No	Indikator / Aspek yang di amati	Ya	Tidak
1	Membuat RPP	√	
2	Memeriksa kesiapan peserta didik	√	
3	Menyampaikan tujuan pelajaran	√	
4	Menulis judul dipapan tulis	√	
5	Apersepsi	√	
6	Motivasi	√	
7	Menjelaskan materi tentang bacaan pendek	√	
8	Menjelaskan lancar membaca teks	√	
9	Membaca di depan kelas	√	
10	Menguasai kelas	√	
11	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang ingin dicapai.	√	
12	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan runtut menunjukan penguasaan materi pelajaran	√	
13	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokas waktu	√	
14	Menggunakan media	√	
15	Menggunakan teknik	√	
16	Membangkitkan motivasi siswa dalam belajar	√	
17	Menunjukkan sikap terbuka respon siswa	√	
18	Menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa	√	
19	Melakukan penilaian	√	
20	Menutup pelajaran	√	
Jumlah		20	

Sumber : lembar observasi kegiatan pembelajaran siklus II, kelas II SDN 168 Seluma tahun ajaran 2017/2018.⁵⁸

Berdasarkan observasi tersebut diatas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah jawaban}}{\text{skor jumlah}} \times 100$$

$$\text{Persentase} = \frac{20}{20} \times 100 = 100\%$$

⁵⁸ Lembar Observasi kegiatan pembelajaran SDN 168 Seluma

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan mengajar yang dilakukan guru sangat baik, dan ada peningkatan sebagaimana dengan yang direncanakan sebelumnya, hal ini menunjukkan bahwa data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar berlangsung secara lancar dan kondusif.

1) Hasil Tes Belajar Kemampuan Membaca Peserta Didik

Untuk mengevaluasi pembelajaran kemampuan membaca dengan teknik permainan bahasa melengkapi cerita menggunakan tes membaca secara kelompok kemudian individu. Hal yang dilakukan untuk mengetahui hasil nilai kemampuan membaca yang telah dilaksanakan. Peningkatan kita dibandingkan dengan kondisi awal sebelum pelaksanaan tindakan, namun masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.16
Daftar Nilai Kemampuan Membaca Peserta Didik
pada Siklus II

No	Nama	KKM	Siklus II	Keterangan
1	Anna Heriyanti	60	50	Tidak tuntas
2	Anita	60	60	Tuntas
3	Aisyah Nurjana	60	70	Tuntas
4	Alvino Budisatriya	60	80	Tuntas
5	Deko Pratama	60	80	Tuntas
6	Dherina Shintia Bella	60	90	Tuntas
7	Danar Rezki Pratama	60	80	Tuntas
8	Dafa Aryadi Pratama	60	90	Tuntas
9	Karin Septha Zalya	60	80	Tuntas
10	Olivia Veronika	60	80	Tuntas

11	Parel Muhammad Fikri	60	70	Tuntas
12	Radit Pratama	60	90	Tuntas
13	Rere Juanita Velove	60	90	Tuntas
14	Wira Prayuda	60	80	Tuntas
15	Wita Wiranti	60	70	Tuntas
Jumlah			1,160	
Rata-rata			77,33	

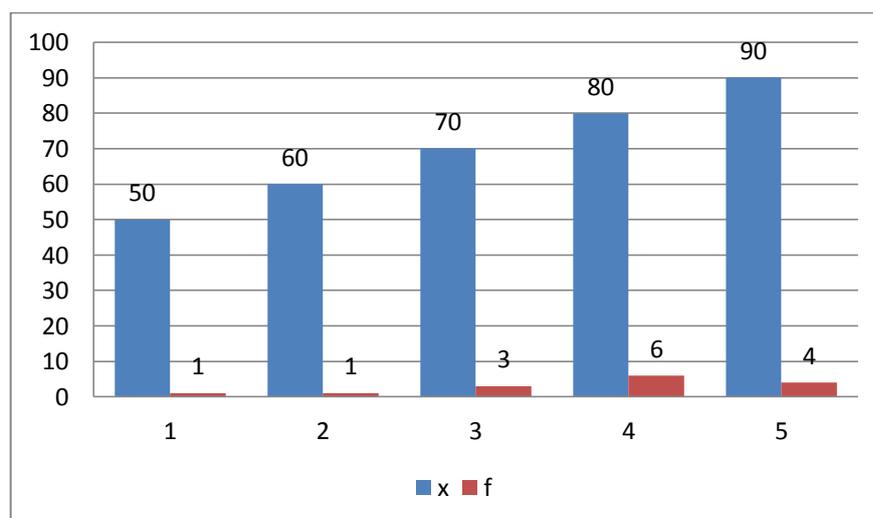
Sumber: hasil tes siklus II SDN 168 Seluma⁵⁹

Hasil nilai kemampuan membaca peserta didik berdasarkan nilai masing-masing siklus II dapat digambarkan dengan diagram batang sebagai berikut:

Tabel 4.17
Perhitungan Nilai Siklus II

X	F	FX
50	1	50
60	1	60
70	3	210
80	6	480
90	4	360
	N = 15	$\sum FX = 1,160$

Grafik 4.18
Nilai siklus II



⁵⁹ Lembar Hasil Siklus II SDN 168 Seluma

Berdasarkan tabel dan grafik perhitungan diatas dapat dihitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa siklus II sebagai berikut :

1. Nilai rata-rata tingkat keberhasilan siswa, dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N} = \frac{1,160}{15} = 77,33$$

2. Persentase ketuntasan belajar siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$KB = \frac{F}{X} \times 100\% = \frac{14}{15} \times 100\% = 93,33\%$$

Tabel 4.16 dan grafik 4.17 diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tuntas semua dengan nilai rendah 50 dan nilai tertinggi 90, dan juga dapat dilihat dari nilai rata-rata tingkat keberhasilan siswa yaitu 77,33. Siswa yang tuntas dalam mata pelajaran bahasa Indonesia ini 14 orang, jika dipersentasekan 93,33%. Sedangkan\ siswa yang tidak tuntas 1 orang, jika dipersentasekan 6,67% peserta yang tidak tuntas.

a. Refleksi

Berdasarkan pengamatan guru observer dan peneliti selama tindakan siklus II dilakukan, diperoleh kesimpulan:

- 1) Kegiatan pembelajaran kemampuan membaca dengan menerapkan teknik permainan bahasa dinyatakan sangat efektif dan peserta sudah aktif.
- 2) Dari segi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan demonstrasi aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar dengan

baik dalam mendengarkan guru ataupun memperhatikan guru demonstrasi sudah baik.

- 3) Peserta didik sudah mulai berani menjawab pertanyaan dan mengajukan pertanyaan guru.
- 4) Kemampuan peserta didik dalam keterampilan mendemonstrasikan bacaan teks cerita /dongeng bacaan pendek mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari hasil penilaian keterampilan kemampuan membaca peserta didik.

Dari hasil nilai ketuntasan peserta didik dalam peningkatan kemampuan membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita dan hasil refleksi siklus II dimana sudah diperbaiki kekurangan-kekurangan pada pra siklus dan siklus I sehingga meningkatkan pada siklus II dan mencapai persentase ketuntasan maksimal 93, 33% maka tindakan siklus dihentikan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Proses belajar mengajar Bahasa Indonesia disini menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Teknik demonstrasi merupakan salah satu teknik mengajar yang digunakan guru bila bahan ajar merupakan keterampilan.

Dari proses pembelajaran juga tidak terlepas dari metode dan teknik permainan yang lain seperti metode ceramah dan tanya jawab, dan dapat digunakan untuk menjelaskan materi, Tanya jawab untuk mengetahui

sedangkan teknik penerapan yang dilakukan pada peserta didik supaya tidak monoton dan membosankan maka dilakukan permainan.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan teknik permainan bahasa melengkapi cerita, guru terlebih dahulu menceritakan cerita / dongeng pendek pada anak kemudian diberikan penjelasan dan kesimpulan, setelah itu guru memperlihatkan gambar dan mengaitkan cerita dikehidupan sehari-hari peserta didik kemudian secara bersama-sama guru dan peserta didik menyimpulkan cerita. Guru mengurangi kalimat kalimat perkata di papan tulis dan peserta didik yang melengkapi cerita tersebut dengan bimbingan guru.

Hasil penilaian di atas menunjukkan bahawa kemampuan membaca melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita mengalami peningkatan secara signifikan tiap siklusnya. Rekapitulasi peningkatan kemampuan membaca anak dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 19
Daftar Nilai Kemampuan Membaca Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I dan II

No	Nama	KKM	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Anna Heriyanti	60	18	45	50	Tidak Tuntas
2	Anita	60	18	45	60	Tuntas
3	Aisya Nurjana	60	45	50	70	Tuntas
4	Alvino Budisatriya	60	68	70	80	Tuntas
5	Deko Pratama	60	45	50	80	Tuntas
6	Dherina Shintia Bella	60	62	60	90	Tuntas
7	Danar Rezki Pratama	60	45	50	80	Tuntas
8	Dafa Aryadi Pratama	60	58	60	90	Tuntas
9	Karin Septha Zalya	60	58	60	80	Tuntas
10	Olivia Veronika	60	68	70	80	Tuntas
11	Parel Muhammad Fikri	60	45	50	70	Tuntas
12	Radit Pratama	60	62	60	90	Tuntas
13	Rere Juanita Velove	60	68	70	90	Tuntas
14	Wira Prayuda	60	58	60	80	Tuntas
15	Wita Wiranti	60	26	45	70	Tuntas
	Jumlah		774	845	1,160	

	Rata-Rata		49,6	56,33	77,33	
	Ketuntasan Belajar		33,33%	53,33%	93,33%	

Sumber : Hasil tes pra siklus, Siklus I dan II⁶⁰

Tabel 4.20
Rekapitulasi Analisis Peningkatan Kemampuan Membaca
Peserta Didik Setiap Siklus

No	Tindakan	Kategori	Rata-rata Skor peserta didik	Persentase skor peserta didik	Nilai rata-rata	Ketuntasan belajar peserta didik	
						Tuntas	Belum Tuntas
1	Pra Siklus	-	-	-	4,5	33,33%	66,67%
2	Siklus I	Kurang	56,33	53,33%	60	53,33%	46,67%
3	Siklus II	Baik	77,33	93,33%	77,33	93,33%	6,67%

Pada grafik 4.20 peningkatan kemampuan membaca peserta didik memperlihatkan tingkat perbandingan antara peserta didik yang telah tuntas belajarnya dan tidak tuntas belajarnya mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II. Hasil evaluasi pada pra siklus nilai rata-rata terakhir peserta didik mencapai 4.5 ketuntasan belajar 33,33% dengan tingkat keberhasilan yang artinya kurang. Pada siklus I, meningkat sedikit dengan nilai rata-rata 60, ketuntasan belajar peserta didik sebesar 53,33%, dengan tingkat keberhasilan masih kurang. Pada siklus II meningkat dengan rata-rata 77,33, ketuntasan belajar peserta didik sebesar 93,33% dengan keberhasilan yang artinya baik. Peningkatan ketuntasan kemampuan membaca tersebut menunjukkan peningkatan yang sangat berarti, hal ini menunjukkan bahwa teknik permainan melengkapi cerita membawa

⁶⁰ Lembar Hasil pra Siklus, Siklus I dan II

dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca peserta didik.

Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa teknik permainan bahasa melengkapi cerita merupakan pembelajaran yang efektif karena dapat membantu peserta didik dalam memperbaiki sesuatu. Teknik permainan dilaksanakan dengan cara: menjelaskan, mempraktikkan dan mengarahkan.

Dengan menerapkan permainan sambil belajar peserta didik dapat bermain sambil belajar supaya anak tidak terlalu monoton dan tidak bosan karena diusia peserta didik masih dalam dunia yang mencakup permainan, terdorong untuk belajar dan butuh belajar sehingga tertarik untuk mengetahui bagaimana cerita dan bagaimana cara melengkapi cerita yang tepat. Dengan teknik permainan melengkapi cerita peserta didik maka hubungan antara peserta didik terjalin harmonis.

BAB V

PENUTUP

A. kesimpulan

Berdasarkan refleksi hasil tindakan kelas siklus I, dan siklus II, penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Melalui pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui tematik permainan bahasa sudah lancar siswa. Hal ini dapat dilihat dari beberapa faktor, yaitu:
 - a. Faktor guru, yaitu aktivitas guru dalam proses belajar-mengajar dari siklus I sampai siklus III semakin meningkat dengan persentasi rata-rata keseluruhan 77,33%.
 - b. Faktor siswa, yaitu berupa jumlah total aktivitas siswa dalam proses belajar-mengajar dengan persentasi rata-rata keseluruhan 93,33%.
 - c. Faktor hasil belajar, yaitu kemampuan siswa dalam membaca dapat meningkat khususnya dalam membaca lancar. Hal ini dapat dilihat dari tes formatif hasil belajar siswa pada siklus terakhir rata-rata nilai 77,33%. Rata-rata nilai pada siklus terakhir tersebut berada di atas Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan oleh SD Negeri 168 Kabupaten Seluma, yaitu rata-rata 60,00.

B. Saran

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca lancar sebaiknya digunakan strategi belajar yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Untuk itu disarankan sebagai berikut:

1. Kepada siswa agar lebih aktif dalam proses belajar-mengajar sehingga kemampuan mereka dalam membaca lancar semakin meningkat.
2. Kepada guru pelajaran Bahasa Indonesia pada khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya agar memilih strategi belajar yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Craft, Anna, 2008. *Membangun Kreativitas Anak*, Jakarta : Inisiasi Press
- Dalman, 2014. *Keterampilan Membaca*, Jakarta : Rajawali Press
- Departemen Agama. 2010. *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Diponegoro
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta : Pusat Bahasa
- Djojuroto, Kinayati & Sumaryati, 2014. *Bahasa dan Sastra Penelitian, Analisis, dan Pedoman Apresiasi edisi revisi*, Bandung : Nuansa Cendekia
- Egan, Kieren, 2009. *Pengajaran Yang Imajinatif*, Jakarta: PT. Indeks
- Hartini, Rosma, 2015. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Bengkulu : IAIN Bengkulu
- Johnson Louanne, 2008. *Pengajaran yang Kreatif Menari*, Jakarta : PT. Macanan Jaya Cemerlang
- Kunandar, 2007. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Rineka Cipta
- Majid, Abdul Aziz. 2008. *Mendidik Dengan Cerita*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset
- M.S., Mahsun, 2007. *Metode Penelitian Bahasa*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Muslich Masnur, 2007. *KTPS Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*, Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Pica Ree, 2012. *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-anak*, Jakarta: PT. Indkes
- Rahim, Farida, 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah*, Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Robert L. Solso dkk, 2007. *Psikologi Kognitif*, Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama

- Rahayu, Yofita Aprianti, 2013. *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*, Jakarta : PT. Indeks
- Sanjaya, Wina, 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Suyadi, 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Santrock, W John, 2011. *Masa Perkembangan Children*, Jakarta : Salemba Humanika
- Suyatno, 2010. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, Surabaya : Penerbit SIC
- Sukardi, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*, Jakarta : Bumi Aksara
- Saddhono, Kundharu dkk, 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Yogyakarta : Graha Ilmu
- Sudono, Anggani, 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Jakarta : PT. Gramedia
- Tarigan, Guntur Henry, 2011. *Membaca Ekspresif*, Bandung : Angkasa
- _____, 2009. *Prinsip-prinsip Dasar Metode Riset Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*, Bandung : Angkasa
- _____, 2009. *Metodologi Pengajaran Bahasan*, Bandung : Angkasa
- W Theodora, Agnes, 2012. *Memahami Perkembangan Anak*, Jakarta : PT. Indeks
- Yamin, Martinis dkk, 2008. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individu Siswa*, Jakarta : Persada Press

**L
A
M
P
I
R
A
N**

**PERANGKAT PEMBELAJARAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)**

**MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
SD NEGERI 168 SELUMA
KELAS II SEMESTER I**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)**

Sekolah : SD Negeri 168 Seluma
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / semester : II / I
Alokasi waktu : 2 x 35 (Menit)

A. Standar Kompetensi

1. Memahami teks pendek dan membaca lancar.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 menyebutkan kembali dengan kata-kata atau kalimat sendiri isi teks pendek.
- 1.2 Melengkapi kalimat sederhana dengan kalimat yang tepat.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang didengar
2. Siswa mampu membacakan kembali isi teks pendek
3. Siswa mampu menyebutkan kalimat-kalimat yang tepat
4. Siswa mampu melengkapi kalimat berdasarkan gambar
5. Siswa mampu melengkapi kalimat dengan kata yang lengkap

D. Materi Pembelajaran

1. Teks atau cerita yang dibacakan.
2. Kalimat atau cerita yang rumpang atau tidak lengkap.

E. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Tahapan kegiatan	Proses kegiatan	Alokasi waktu
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Salam pembuka➤ Berdoa➤ Menanyakan keadaan murid➤ Guru mengondisikan kelas➤ Guru memberikan apersepsi kepada murid	5 menit

2	Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan materi ➤ Guru membacakan teks pendek ➤ Guru menyuruh murid membacakan kembali bacaan teks tersebut kedepan kelas. 	55 menit
3	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesimpulan dari bacaan teks pendek yang telah dibaca murid ➤ Guru memotivasi murid untuk lebih rajin membaca ➤ Guru menutup pelajaran dengan salam 	10 menit

G. Alat / Sumber Belajar

1. Buku Paket Bahasa Indonesia
2. Kumpulan dongeng

H. Penilaian

1. Penilaian melalui pengamatan pada saat murid melakukan pengamatan
2. Menilai melalui tes pada akhir siklus

Bengkulu, Juli 2017

Guru Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia

Peneliti

Juminten, S.Pd. SD
NIP. 196607041989082004

Della Jelita sari
NIM. 1316240926

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 168 SELUMA

Srlistiyani, S.Pd. SD
NIP 196306211986042004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Sekolah : SD Negeri 168 Seluma

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / semester : II / I

Alokasi waktu : 2 x 35 (Menit)

A. Standar Kompetensi

1. Memahami teks pendek dan membaca lancar.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 menyebutkan kembali dengan kata-kata atau kalimat sendiri isi teks pendek.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu membaca dengan baik dan benar.
2. Siswa Membacakan kembali isi teks pendek
3. Siswa mampu Menyebutkan kalimat-kalimat yang tepat

D. Materi Pembelajaran

1. Teks atau cerita yang dibacakan.

E. Media dan sumber

1. Media
 - ATK (Papan tulis, penggaris, spidol, dan lain-lain)
 - Cerita pendek / dongeng
2. Sumber
 - KTSP Bahasa Indonesia Kelas II Semester I
 - Kumpulan Dongeng

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Tahapan kegiatan	Proses kegiatan	Alokasi waktu
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Salam pembuka➤ Berdoa➤ Menanyakan keadaan murid➤ Guru mengondisikan kelas➤ Guru memberikan apersepsi kepada murid	5 menit
2	Inti	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru membagikan teks cerita kepada murid➤ Guru membacakan teks cerita pendek➤ Guru menyuruh murid membacakan kembali bacaan teks tersebut kedepan kelas.➤ Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok➤ Setiap kelompok diwakili satu orang untuk membaca dan jika ada salah bacaan maka diberi hukuman dan yang benar dan baik dalam membaca akan diberi hadiah	55 menit
3	Penutup	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru memberikan kesimpulan dari bacaan teks pendek yang telah dibaca murid➤ Guru memotivasi murid	10 menit

		<p>untuk lebih rajin membaca</p> <p>➤ Guru menutup pelajaran dengan salam</p>	
--	--	---	--

H. Alat / Sumber Belajar

1. Buku Paket Bahasa Indonesia
2. Kumpulan dongeng

I. Penilaian

1. Penilaian melalui pengamatan pada saat murid melakukan pengamatan
2. Menilai melalui tes pada akhir siklus

Bengkulu, Juli 2017

Guru Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia

Peneliti

Juminten, S.Pd. SD
NIP. 196607041989082004

Della Jelita sari
NIM. 1316240926

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 168 SELUMA

Srilistiyani, S.Pd. SD
NIP 196306211986042004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Sekolah : SD Negeri 168 Seluma
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / semester : II / I
Alokasi waktu : 2 x 35 (Menit)

A. Standar Kompetensi

1. Menulis permulaan melalui kegiatan melengkapi cerita.

B. Kompetensi Dasar

1. Melengkapi Cerita Sederhana Dengan Kata Yang Tepat

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan cerita apa yang dibaca dengan baik dan benar.
2. Siswa mampu Menyebutkan kalimat-kalimat yang kurang dari cerita.
3. Siswa mampu melengkapi ceita yang kurang kalimatnya.

D. Materi Pembelajaran

1. Kalimat atau cerita yang rumpang atau tidak lengkap.

E. Media dan sumber

1. Media
 - ATK (Papan tulis, penggaris, spidol, dan lain-lain)
 - Cerita pendek / dongeng
2. Sumber
 - KTSP Bahasa Indonesia Kelas II Semester I
 - Kumpulan Dongeng

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Tahapan kegiatan	Proses kegiatan	Alokasi waktu
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Salam pembuka➤ Berdoa➤ Menanyakan keadaan murid➤ Guru mengondisikan kelas➤ Guru memberikan apersepsi kepada murid	5 Menit
2	Inti	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru membagikan teks cerita kepada murid➤ Guru membacakan teks cerita pendek➤ Guru menyuruh murid membacakan kembali bacaan teks tersebut kedepan kelas satu persatu.➤ Setiap murid melengkapi kalimat yang rumpang dan jika ada salah bacaan maka diberi hukuman dan yang benar dan baik dalam membaca akan diberi hadiah	55 Menit
3	Penutup	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru memberikan kesimpulan dari bacaan teks pendek yang telah dibaca murid➤ Guru memotivasi murid untuk lebih rajin membaca➤ Guru menutup pelajaran dengan salam	10 Menit

H. Alat / Sumber Belajar

1. Buku Paket Bahasa Indonesia
2. Kumpulan dongeng

I. Penilaian

1. Penilaian melalui pengamatan pada saat murid melakukan pengamatan
2. Menilai melalui tes pada akhir siklus

Bengkulu, Juli 2017

Guru Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia

Peneliti

Juminten, S.Pd. SD
NIP. 196607041989082004

Della Jelita sari
NIM. 1316240926

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 168 SELUMA

Srilistiyani, S.Pd. SD
NIP 196306211986042004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)

Sekolah : SD Negeri 168 Seluma

Mata pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / semester : II / I

Alokasi waktu : 2 x 35 (Menit)

A. Standar Kompetensi

1. Menulis permulaan melalui kegiatan melengkapi cerita.

B. Kompetensi Dasar

1. Melengkapi Cerita Sederhana Dengan Kata Yang Tepat

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami isi teks cerita
2. Siswa mampu menjelaskan cerita apa yang dibaca dengan baik dan benar.
3. Siswa mampu Menyebutkan kalimat-kalimat yang kurang dari cerita.
4. Siswa mampu melengkapi ceita yang kurang kalimatnya.

D. Materi Pembelajaran

1. Kalimat atau cerita yang rumpang atau tidak lengkap.

E. Media dan sumber

1. Media
 - ATK (Papan tulis, penggaris, spidol, dan lain-lain)
 - Cerita pendek / dongeng
2. Sumber
 - KTSP Bahasa Indonesia Kelas II Semester I
 - Kumpulan Dongeng

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
3. Tanya jawab
4. Demonstrasi

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Tahapan kegiatan	Proses kegiatan	Alokasi waktu
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Salam pembuka➤ Berdoa➤ Menanyakan keadaan murid➤ Guru mengondisikan kelas➤ Guru memberikan apersepsi kepada murid	5 menit
2	Inti	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru membagikan teks cerita kepada murid untuk dibaca.➤ Isi teks cerita akan perankan secara langsung oleh murid secara bergantian.	55 menit
3	Penutup	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru memberikan kesimpulan dari peran teks pendek yang telah dimainkan oleh murid➤ Guru memotivasi murid untuk lebih rajin membaca➤ Guru menutup pelajaran dengan salam	10 menit

H. Alat / Sumber Belajar

1. Buku Paket Bahasa Indonesia
2. Kumpulan dongeng

I. Penilaian

1. Penilaian melalui pengamatan pada saat murid melakukan pengamatan
2. Menilai melalui tes pada akhir siklus

Bengkulu, Juli 2017

Guru Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia

Peneliti

Juminten, S.Pd. SD
NIP. 196607041989082004

Della Jelita sari
NIM. 1316240926

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 168 SELUMA

Srilistiyani, S.Pd. SD
NIP 196306211986042004

SILABUS

Nama Sekolah : 168 Seluma
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : II / I

STANDAR KOMPETENSI : 1. Memahami teks pendek dengan membaca lancar.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (Menit)	Sumber Belajar
1.1 Menyimpulkan isi teks pendek (10-15 kalimat) yang dibaca dengan membaca lancar	1. mendengarkan bacaan pendek 2. bertanya kepada orang lain dengan pilihan kata yang tepat dan santun 3. membaca lancar teks pendek 4. melengkapi cerita dengan kata yang tepat	a. guru membacakan teks pendek b. guru menunjuk siswa untuk membacakan kembali isi cerita tersebut c. guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan teks bacaan. d. Siswa menyimpulkan hasil bacaan	✓ Mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan bacaan yang didengar ✓ Mampu menceritakan kembali isi cerita yang didengar ✓ Mampu menyimpulkan bacaan yang didengar	Tes lisan	4 x 35 menit	Buku Paket Bahasa Indonesia

<p>1.2 melengkapi cerita sederhana dengan kata yang tepat</p>	<p>1. kalimat atau cerita yang rumpang atau tidak lengkap</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak siswa bernyanyi membacakan dongeng atau cerita ➤ Guru meminta siswa menceritakan kembali cerita ➤ Guru menempelkan gambar dan siswa diminta memperhatikan gambar ➤ Guru menunjuk siswa untuk melengkapi cerita dipapan tulis. ➤ Bermain peran yang ada dibacaan cerita atau dogeng ➤ Siswa bersama guru menyimpulkan 	<p>✓ Mampu melengkapi kalimat berdasarkan gambar</p> <p>✓ Mampu melengkapi kalimat dengan kata yang tepat</p>	<p>Praktek</p>	<p>4 x 35 (menit)</p>	<p>Buku Paket dan Kumpulan Dongeng</p>
---	---	---	---	----------------	------------------------	--

Guru Mata Pelajaran
Bahas Indonesia

Bengkulu, Juli 2017
Peneliti

Juminten, S.Pd. SD
NIP. 196607041989082004

Della Jelita Sari
NIM. 1316240926

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 168 Seluma

Srilistiyani, S.Pd. SD
NIP 196306211986042004

DOKUMENTASI



Peneliti sedang melaksanakan proses Belajar mengajar Kelas II SDN 168 Kabupaten Seluma



Peneliti sedang memberi contoh pada sekelompok siswa II SDN 168 Kabupaten Seluma



Peneliti menyuruh siswa untuk maju ke depan kelas untuk membaca buku pelajaran



Suasana Proses Belajar Mengajar Siswa Kelas II SDN 168 Kabupaten Seluma



Kondisi Ruang Guru SDN 168 Seluma

