

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN BAHASA BAGI SISWA KELAS 1
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH KOTA PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**NIKE UTAMI
52384**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

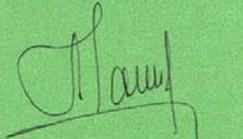
PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN BAHASA BAGI SISWA KELAS 1
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH KOTA PAYAKUMBUH

Nama : NIKE UTAMI
NIM/BP : 52384/2009
Program Studi : S1
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, Januari 2014

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dr. Taufina Taufik, M.Pd
NIP. 19620504 198803 2 002

Pembimbing II



Dra. Harni, M.Pd
NIP. 19550529 198003 2 002

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

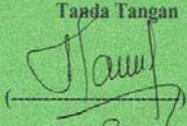
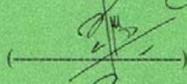
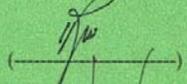
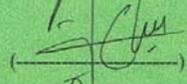
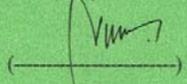
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan
Menggunakan Permainan Bahasa Bagi Siswa Kelas I SD
Muhammadiyah Kota Payakumbuh
Nama : Nike Utami
NIM : 52384
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Bukittinggi, Januari 2014

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dr. Taufina Taufik, M.Pd	
Sekretaris : Dra. Harni, M.Pd	
Anggota : Dra. Ritawati Mahyuddin, M.Pd	
Anggota : Dra. Elfia Sukma, M.Pd	
Anggota : Dra. Nur Asma, M.Pd	

Halaman Persembahan



"Dan seandainya pohon-pohon di bumi menjadi pena dan lautan menjadi tintanya. Ditambahkan kepadanya tujuh laut lagi sesudah keringnya, niscaya tidak akan habis-habisnya dituliskan kalimat Allah, sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana". (QS. Al-Luqman : 27)

Ya Allah.....

Terima kasih atas nikmat dan Rahmat-Mu yang agung ini. Sebuah perjalanan panjang dan gelap telah Kau berikan secerah cahaya terang meskipun hari esok penuh teka-teki dan tanda tanya. Aku sering tersandung, terjatuh, terluka dan terkadang harus ku telan antara keringat dan air mata. Namun aku tak pernah takut, aku takkan pernah menyerah karena aku tak mau kalah, aku akan terus melangkah berusaha dan berdo'a tanpa mengenal putus asa. Syukur Alhamdulillah kini aku tersenyum dalam iradat-Mu. Kini baru ku mengerti arti kesabaran dalam penantian. Ya Allah Kau menyimpan sejuta makna dan rahasia, sungguh berarti hikmah yang Kau beri.

Ibunda dan Ayahanda.....

Inilah kata-kata yang mewakili seluruh rasa, sungguh aku tak mampu menggantikan kasihmu dengan apapun, tiada yang dapat kuberi agar setara dengan pengorbananmu padaku, kasih sayangmu tak pernah bertepi cintamu tak pernah berujung. Kepadamu ananda persembahkan salam sejahtera para penghuni surga. Kini...sambutlah aku anakmu di depan pintu tempat dimana dulu anakmu mencium tanganmu dan terimalah keberhasilan berwujud gelar persembahanku sebagai bukti cinta dan tanda baktiku.

Dengan ridho Allah SWT.....

kupersembahkan karya kecilku ini kepada Ayahanda dan Ibunda (terima kasih atas doa, semangat, motivasi, dan kasih sayang yang tak pernah putus). Kakak dan Adikku serta seluruh keluarga besarku (terima kasih atas doa, semangat, tawa dan canda yang selalu menguatkan). Kepada sahabat dan teman-temanku (terima kasih atas semua dukungan dan masukannya).

Ya Allah... Ya Robbi...

Tanpa rahmat-MU dan mereka semua

Ku sadari siapakah aku ini? Akankah selesai karya kecilku ini?

Harapanku agar semua menjadi berarti dan berguna

Amin... Ya Robbal'alamiin

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nike Utami
TM / NIM : 2009 / 52384
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Bukittinggi, Januari 2014

Yang Menyatakan



Nike Utami

ABSTRAK

Nike Utami (2014):Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Permainan Bahasa bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Muhammadiyah Kota Payakumbuh

Pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh belum terlaksana secara optimal, dalam proses pembelajaran guru hanya memberi contoh membaca dan siswa disuruh meniru. Permasalahan lain yang menjadi kendala dalam membaca permulaan adalah guru dalam mengajar cenderung menggunakan pembelajaran konvensional serta kurang bervariasi, sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan membaca permulaan pada tahap prabaca, saatbaca dan pascabaca dengan menggunakan permainan bahasa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh. Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh berjumlah 16 orang siswa, guru dan peneliti. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi. Analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan peningkatan membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa dimana pada siklus I nilai rata-rata pada tahap prabaca 68.75 dengan kualifikasi cukup, tahap saatbaca 65.63 dengan kualifikasi cukup dan tahap pascabaca 68.75 dengan kualifikasi cukup. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata pada tahap prabaca 78.91 dengan kualifikasi baik, tahap saatbaca 77.73 dengan kualifikasi baik dan tahap pascabaca 85.16 dengan kualifikasi sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran aspek guru siklus I 77.27 dengan kualifikasi baik dan pada siklus II 93.18 dengan kualifikasi sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran aspek siswa siklus I 65.91 dengan kualifikasi cukup dan pada siklus II 86.37 dengan kualifikasi sangat baik. Pada siklus II hasil yang dicapai lebih baik dari siklus I, setelah dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan di SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Permainan Bahasa bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Muhammadiyah Kota Payakumbuh”**.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Atas bantuan dari semua pihaklah akhirnya skripsi ini dapat terwujud. Sebagai rasa syukur dan bangga peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibuk Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD FIP UNP, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
2. Ibuk Dra.Rahmatina, M.Pd dan Ibuk Reinita,M.Pd selaku ketua dan sekretaris UPP IV PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin dan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibuk Dr. Taufina Taufik, M.Pd dan Ibuk Dra Harni. M.Pd selaku pembimbing I dan II, yang telah membimbing dan memotivasi peneliti hingga skripsi ini selesai.
4. Ibuk Dra. Ritawati Mahyuddin, M.Pd, Ibuk Dra. Elfia Sukma, M.Pd, dan Ibuk Dra. Nurasma, M.Pd selaku penguji I, II, dan III yang bersedia meluangkan waktu memberikan masukan, saran, dan arahan sehingga skripsi ini selesai.

5. Bapak dan Ibuk staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP, yang telah memberikan dukungan kepada peneliti sehingga skripsi ini selesai.
6. Bapak H.Ujang Mustafa, S.Pd selaku kepala sekolah, seluruh majlis guru serta karyawan/karyawati di SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh yang bersedia memberi izin dan mendengarkan keluh kesah peneliti hingga skripsi ini selesai.
7. Ayahanda dan Ibunda serta uda, adik dan seluruh keluarga tercinta yang senantiasa ikhlas mendoakan dan selalu mendukung peneliti sehingga selesainya skripsi ini.
8. Semua rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD seksi 50 kota 2 yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sepenuhnya sempurna, oleh sebab itu kritikan dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca. Walaupun belum sempurna semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi peneliti sendiri. Amin yarabbil'alamin.

Bukittinggi, Januari 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN SKRIPSI	
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	
KATA PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Membaca.....	8
a. Pengertian Membaca.....	8

b. Tujuan Membaca.....	9
c. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca.....	10
2. Membaca Permulaan.....	11
a. Pengertian Membaca Permulaan.....	11
b. Tujuan Membaca Permulaan.....	12
c. Metode-metode Membaca Permulaan.....	13
3. Proses Pembelajaran Membaca.....	15
4. Permainan.....	18
5. Permainan Bahasa.....	19
a. Pengertian Permainan Bahasa.....	19
b. Tujuan Permainan Bahasa.....	20
c. Faktor yang Mempengaruhi Permainan Bahasa.....	21
d. Kelebihan Permainan Bahasa.....	22
6. Pembelajaran Membaca Melalui Permainan Bahasa.....	23
7. Langkah-langkah Pembelajaran Membaca Melalui Permainan Bahasa.....	25
8. Penilaian Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Permainan Bahasa.....	26
a. Pengertian Penilaian.....	26
b. Tujuan Penilaian.....	27
c. Bentuk Penilaian dalam Pembelajaran Membaca	

	28
d. Permulaan.....	28
B. Kerangka Teori.....	
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Lokasi Penelitian.....	32
1. Tempat Penelitian.....	32
2. Subyek penelitian.....	32
3. Waktu dan Lama Penelitian.....	33
B. Rancangan Penelitian.....	33
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
2. Alur Penelitian.....	36
3. Prosedur Penelitian.....	36
a. Tahap Refleksi Awal.....	36
b. Tahap Perencanaan.....	37
c. Tahap Pelaksanaan.....	38
d. Tahap Pengamatan.....	30
e. Tahap Refleksi.....	39
C. Data dan Sumber Data.....	39
1. Data Penelitian.....	40
2. Sumber Data.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	40
1. Teknik Pengumpulan Data.....	

2. Instrumen Penelitian.....	42
E. Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	46
1. Siklus I.....	46
a. Perencanaan.....	47
b. Pelaksanaan.....	48
c. Pengamatan.....	53
d. Refleksi.....	64
2. Siklus II	71
a. Perencanaan.....	71
b. Pelaksanaan.....	72
c. Pengamatan.....	76
d. Refleksi	86
B. Pembahasan.....	88
1. Pembahasan Siklus I.....	88
a. Pelaksanaan.....	88
b. Penilaian	90
2. Pembahasan Siklus II.....	92
a. Pelaksanaan.....	92
b. Penilaian	94

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	97
A. Simpulan.....	98
B. Saran.....	99
DAFTAR RUJUKAN.....	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
SURAT IZIN PENELITIAN	
SURAT KETERANGAN PENELITIAN	
DOKUMENTASI	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Tematik Siklus I.....	101
Lampiran 2 Media Siklus I.....	106
Lampiran 3 Bulatan Kata Siklus I.....	107
Lampiran 4 Tabel Penilaian Tahap Prabaca Siklus I.....	108
Lampiran 5 Tabel Penilaian Tahap Saatbaca Siklus I.....	111
Lampiran 6 Tabel Penilaian Tahap Pascabaca Siklus I.....	114
Lampiran 7 Tabel Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	117
Lampiran 8 Lembaran Soal Siklus I.....	118
Lampiran 9 Kunci Jawaban Siklus I.....	119
Lampiran 10 Lembar Jawaban Siswa Siklus I.....	120
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siklus I.....	122
Lampiran 12 Instrumen Observasi Aspek Guru Siklus I.....	124
Lampiran 13 Instrumen Observasi Aspek Siswa Siklus I.....	129
Lampiran 14 RPP Tematik Siklus II.....	134
Lampiran 15 Media Siklus II.....	139
Lampiran 16 Bulatan Kata Siklus II.....	140
Lampiran 17 Tabel Penilaian Tahap Prabaca Siklus II.....	141
Lampiran 18 Tabel Penilaian Tahap Saatbaca Siklus II.....	144
Lampiran 19 Tabel Penilaian Tahap Pascabaca Siklus II.....	147
Lampiran 20 Tabel Penilaian Hasil belajar Siswa Siklus II.....	150

Lampiran 21 Lembaran Soal Siklus II.....	151
Lampiran 22 Kunci Jawaban Siklus II.....	152
Lampiran 23 Lembar Jawaban Siswa Siklus II.....	153
Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Siklus II.....	155
Lampiran 25 Instrumen Observasi Aspek Guru Siklus II.....	157
Lampiran 26 Insrtumen Observasi Aspek Siswa Siklus II.....	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Gotong royong di sekolah	106
Gambar 2	gotong royong di rumah	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan dan dalam situasi resmi atau pun tidak resmi. Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa perlu dimiliki oleh setiap siswa agar mereka mampu berkomunikasi secara baik. Oleh karena itu, peranan pengajaran bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca menjadi sangat penting dan harus dikuasai oleh seluruh siswa di SD karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa.

Menurut Klein,dkk (dalam Rahim, 2008:3) bahwa definisi “membaca mencakup (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif”. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Pembaca yang efektif menggunakan strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca. Keterlibatan pembaca dalam teks tergantung pada konteks. Teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami (*readable*) sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks.

Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka.

Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Siswa akan mengalami hambatan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan, akibatnya kemampuan belajarnya lamban dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Pembelajaran membaca di SD dilaksanakan sesuai dengan pembedaan atas kelas-kelas awal dan kelas-kelas tinggi. Pembelajaran membaca di kelas awal disebut pembelajaran membaca permulaan. Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca SD kelas 1. Agar siswa dapat menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik maka guru perlu merancang pembelajaran membaca sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan.

Tujuan membaca permulaan adalah agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat (Depdikbud,1993/1994:4). Ketepatan dan kelancaran anak membaca pada tahap belajar membaca permulaan dipengaruhi oleh keaktifan dan kreatifitas guru yang mengajar di kelas 1.

Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan kepada kemampuan membaca tingkat dasar. Disini dimaksudkan agar siswa dapat mengubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna (Resmini,dkk,2006:27).

Pelaksanaan membaca permulaan dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca permulaan tanpa buku yang dilakukan dengan cara mengajar

menggunakan alat peraga atau media selain buku seperti kartu gambar, kartu huruf dan lain-lain. Kedua membaca permulaan dengan buku yang merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran.

Berdasarkan pengalaman yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca permulaan, guru hanya memberi contoh membaca dan siswa disuruh meniru. Sehingga bagi siswa yang belum dapat membaca hanya sekedar mengingat ucapan guru tanpa memperhatikan rangkaian huruf yang ada. Ketika siswa disuruh membaca bergantian maka sering terjadi apa yang diucapkan oleh siswa tidak sesuai dengan rangkaian huruf yang dibaca. Apa yang diucapkan kadang-kadang keliru dengan bacaan di atasnya atau di bawahnya.

Selain itu guru dalam mengajar cenderung menggunakan pembelajaran konvensional serta terlalu monoton dan kurang bervariasi. Guru terlalu banyak menyuapi dan kurang menyuruh siswa aktif sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh tidak relevan dengan yang diharapkan dan kurang maksimal (Mulyati, 2009:5). Dengan kondisi yang demikian maka dapat dianalisis kekurangan dalam pembelajaran guna mengetahui hambatan yang ditemukan untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Berdasarkan paparan di atas diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru selama ini masih berfokus pada guru.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca permulaan di SD salah satu alternatif yang dapat dilakukan ialah melalui permainan bahasa

karena bermain bagi anak-anak tidak ubahnya seperti bekerja bagi orang dewasa. Bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan yang akan menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya. Dengan belajar sambil bermain anak-anak diharapkan lebih termotivasi dan bersemangat dalam melakukan proses belajar mengajar. Anak-anak merupakan makhluk unik sehingga dalam pembelajaran mereka tidak harus merasa terpenjara.

Bermain merupakan pemicu kreativitas, anak yang banyak bermain akan meningkat kreatifitasnya. Bermain merupakan sarana untuk mengubah potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Sudono (2010:1) “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak”. Sedangkan menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006:5) “pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa”.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, penulis mencoba memberikan variasi pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Permainan Bahasa bagi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Muhammadiyah Kota Payakumbuh”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah umum penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa bagi siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh”?

Secara khusus dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa pada tahap prabaca bagi siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh?
2. Bagaimanakah peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa pada tahap saatbaca bagi siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh?
3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa pada tahap pascabaca bagi siswa kelas 1 SD Muhammadiyah kota Payakumbuh?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penulisan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa bagi siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan :

1. Peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa pada tahap prabaca bagi siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh.
2. Peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa pada tahap saatbaca bagi siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh.
3. Peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa pada tahap pascabaca bagi siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Kota Payakumbuh.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran bahasa Indonesia di SD khususnya pada pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SD. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak yang berkompeten seperti :

1. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam memberikan pengajaran membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa. Selain itu penulisan ini juga merupakan syarat untuk mengambil gelar Strata Satu (SI)

2. Bagi guru

Sebagai bahan informasi sekaligus masukan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran membaca permulaan. Guru dapat

menggunakan permainan bahasa sebagai alternatif pembelajaran membacanya.

3. Bagi siswa

melalui permainan bahasa dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas awal.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif (Rahim,2008:2). Sedangkan menurut Alya (2009:45) “membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati)”.

Tarigan (1979:7) mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan

“suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata / bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui”.

Pada hakikatnya, aktivitas membaca terdiri dari dua bagian yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca (Resmini, dkk, 2006:93).

Iskandarwasid (2009:246) “membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks”. Untuk keperluan

tersebut, selain perlu menguasai bahasa yang dipergunakan, seorang pembaca juga perlu mengaktifkan berbagai proses mental dalam sistem kognisinya.

Sejalan dengan itu Abbas (2006:102) mengemukakan bahwa “membaca adalah suatu aktivitas untuk menangkap informasi bacaan baik yang tersurat maupun yang tersirat dalam bentuk pemahaman bacaan secara literal, inferensial, evaluatif, dan kreatif dengan memanfaatkan pengalaman belajar pembaca”. Di samping itu Yusuf (2003:69) “membaca merupakan aktivitas audiovisual untuk memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses yang melibatkan aktivitas visual, psikolinguistik, dan metakognitif dalam bentuk pemahaman bacaan secara literal, inferensial, evaluatif, dan kreatif yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, untuk berkomunikasi dengan diri sendiri dan orang lain, untuk mengenal kata dan memadukan arti kata dalam kalimat sehingga dapat memahami isi dari apa yang tertulis dengan baik.

b. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Tujuan membaca menurut Rahim (2008:11) mencakup

- (1) kesenangan, (2) menyempurnakan membaca nyaring, (3) menggunakan strategi tertentu, (4) memperbaharui pengetahuannya

tentang suatu topik, (5) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, (6) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, (7) mengkonfirmasi atau menolak prediksi, (8) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, dan (9) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Menurut Tarigan, (1979:8) menyebutkan bahwa “tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan”.

Hubungan antara tujuan membaca dengan kemampuan membaca sangat signifikan. Pembaca yang mempunyai tujuan yang sama, dapat mencapai tujuan dengan cara pencapaian berbeda-beda. Tujuan membaca mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam membaca karena akan berpengaruh pada proses membaca dan pemahaman membaca.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

1. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neorologis, dan jenis kelamin. Beberapa ahli mengemukakan bahwa keterbatasan neorologis (misalnya berbagai cacat otak) dan kekurangmatangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka.

2. Faktor Intelektual

Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan. Faktor metode

mengajar guru, prosedur dan kemampuan guru juga turut mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak.

3. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemampuan membaca siswa.

Faktor lingkungan itu mencakup (1) latar belakang dan pengalaman siswa di rumah, dan (2) sosial ekonomi keluarga siswa.

4. Faktor Psikologis

Faktor lain yang juga mempengaruhi kemampuan membaca anak adalah faktor psikologis. Faktor ini mencakup (1) motivasi, (2) minat, dan (3) kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

2. Membaca permulaan

a. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca permulaan pada intinya merupakan suatu upaya dari orang-orang dewasa untuk memberikan dan menerampikan anak pada sejumlah pengetahuan dengan keterampilan khusus dalam rangka mengantarkan anak mencapai mampu membaca bahasa (Resmini dkk,2006:27).

Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yakni kemampuan melek huruf. Maksudnya, anak-anak dapat mengubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna. Pada tahap ini sangat dimungkinkan anak-anak dapat melafalkan lambang-lambang huruf yang

dibacanya tanpa diikuti oleh pemahaman terhadap bunyi-bunyi lambang tersebut (Mulyati,2009:6).

Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Proses keterampilan merujuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif merujuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat (Nuryati,2009:5).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah suatu upaya untuk menerampikan anak pada keterampilan khusus yang merujuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem menjadi bunyi-bunyi bermakna sehingga mengantarkan anak mencapai mampu membaca bahasa.

b. Tujuan Membaca Permulaan

Pengajaran membaca permulaan diberikan ditingkat awal yang diarahkan untuk membangkitkan, membina, dan memupuk minat anak menganalisis dan mensintesakan berbagai pengetahuan dan keterampilan membaca.

Tujuan membaca permulaan adalah untuk membangkitkan, membina, dan memupuk minat anak menganalisis dan mensintesakan berbagai pengetahuan dan keterampilan membaca (Resmini dkk,2006:41). Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai

representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (*learning to read*).

Pengajaran membaca permulaan, menurut Soejono (dalam Lucky,2007:12) memiliki tujuan yang memuat hal-hal yang harus dikuasai siswa secara umum, yaitu :

1. Mengenalkan siswa pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi.
2. Melatih keterampilan siswa untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara.
3. Pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktekkan dalam waktu singkat ketika siswa belajar membaca lanjut.

c. Metode-metode membaca permulaan

1) Metode eja/bunyi

Metode eja didasarkan pada pendekatan harfiah, artinya belajar membaca dan menulis dimulai dari huruf-huruf yang dirangkaikan menjadi suku kata dan kata. Oleh karena itu pengajaran membaca permulaan dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf. Adapun cara mengeja ada dua macam yakni : (a) berdasarkan nama huruf atau abjad, (b) berdasarkan bunyi huruf atau fonem.

2) Metode kata lembaga

Metode kata lembaga didasarkan atas pendekatan kata, yaitu cara memulai mengajarkan membaca dan menulis permulaan dengan

menampilkan kata-kata. Metode kata lembaga memulai mengajar membaca permulaan dengan mengenalkan kata, menguraikan kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf, kemudian menggabungkan huruf menjadi suku kata, dan suku kata menjadi kata, dan selanjutnya bervariasi huruf yang sudah dikenal menjadi suku kata dan kata lain.

3) Metode global

Metode global didasarkan atas pendekatan kalimat. Pendekatan kalimat yaitu cara memulai mengajarkan pelajaran membaca dan menulis permulaan dengan menampilkan kalimat di bawah gambar. Metode global memulai pengajaran membaca permulaan dengan membaca kalimat secara utuh yang ada di bawah gambar, membaca kalimat tanpa bantuan gambar, menguraikan kalimat menjadi kata, menguraikan kata menjadi suku kata, dan menguraikan suku kata menjadi huruf.

4) Metode struktural analitik dan sintetik (SAS)

Metode SAS didasarkan atas pendekatan cerita. Pendekatan cerita adalah cara memulai mengajarkan membaca permulaan dengan menampilkan cerita yang diambil dari dialog antara siswa dan guru atau siswa dengan siswa.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut : (a) guru bercerita atau bertanya jawab dengan siswa disertai gambar, (b) membaca beberapa gambar, (c) membaca beberapa kalimat dengan

gambar, (d) membaca beberapa kalimat tanpa gambar, (e) menganalisis sebuah kalimat menjadi kata, (f) menguraikan kata menjadi suku kata, (g) menguraikan suku kata menjadi huruf, (h) menggabungkan huruf menjadi suku kata, (i) menggabungkan suku kata menjadi kata, (j) menggabungkan kata menjadi kalimat.

3. Proses Pembelajaran Membaca

a. Kegiatan Prabaca

Menurut Burns dkk (dalam Rahim,2008:99) kegiatan prabaca adalah :

“kegiatan pengajaran yang dilaksanakan sebelum siswa melakukan kegiatan membaca. Dalam kegiatan prabaca guru mengarahkan perhatian pada pengaktifan skemata siswa yang berhubungan dengan topik bacaan. Pengaktifan skemata siswa bisa dilakukan dengan berbagai cara misalnya dengan peninjauan awal, pedoman antisipasi, pemetaan makna, menulis sebelum membaca, dan drama kreatif”.

Aktivitas yang dilakukan saat prabaca ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan mencoba kebiasaan untuk memecah suatu masalah dan langsung termotivasi untuk menguji kebenarannya itu dari bacaan. Disamping itu, siswa akan dapat mengaktifkan skemata untuk menghubungkan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan topik yang akan dibacanya.

Skemata ialah latar belakang pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki siswa tentang suatu informasi atau konsep tentang sesuatu (Rahim,2008:99). Skemata menggambarkan sekelompok konsep yang

tersusun dalam diri seseorang yang dihubungkan dengan objek, tempat-tempat, tindakan, atau peristiwa.

Gruber (dalam Rahim,2008:100) mengemukakan beberapa teknik yang bisa dilakukan guru untuk mengaktifkan skemata siswa melalui kegiatan prabaca. Kegiatan prabaca yang dimaksud ialah membuat prediksi seperti berikut ini :

- a) Guru membaca judul bacaan dengan nyaring, kemudian memperkenalkan para pelaku dengan menceritakan nama-nama mereka dan beberapa pernyataan yang menceritakan tentang para pelaku, tokoh, akhirnya guru menyuruh siswa memprediksi kelanjutan cerita.
- b) Kegiatan memprediksi untuk menceritakan minat siswa pada bacaan dengan menggunakan teknik prediksi kegiatan prabaca yang dilakukan ialah membaca nyaring beberapa halaman dari sebuah buku.
- c) Kegiatan lain yang tercakup dalam kegiatan prabaca ialah menggunakan berbagai stimulus untuk mempertahankan perhatian siswa pada pelajaran.

b. Kegiatan Saatbaca

Setelah kegiatan prabaca, kegiatan berikutnya ialah kegiatan saat baca (*during reading*). Beberapa strategi dan kegiatan bisa digunakan dalam kegiatan saatbaca untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Burns, dkk (dalam Rahim, 2008:102) mengemukakan bahwa penggunaan teknik metakognitif secara efektif mempunyai pengaruh positif pada pemahaman. Strategi belajar secara metakognitif akan meningkatkan keterampilan belajar siswa.

Metakognitif mengacu kepada pengetahuan seseorang dalam hal memfungsikan intelektualnya dan secara sadar seseorang memonitor atau mengontrol fungsi ini. Metakognisi melibatkan kegiatan menganalisis cara berpikir yang sedang berlangsung.

Pembaca yang baik akan memonitor secara terus menerus pemahaman mereka dan menentukan langkah-langkah untuk memperbaiki situasi bila mereka gagal memahami wacana. Sedangkan bagi pembaca yang kurang mahir, sering gagal memonitor pemahamannya tentang isi wacana, mereka lebih sedikit memperbaiki kesalahannya secara spontan dari pada apa yang dilakukan oleh pembaca yang baik.

c. Kegiatan Pascabaca

Kegiatan pascabaca membantu siswa mengintegrasikan informasi baru kedalam skemata yang sudah ada. Setelah itu, kegiatan pascabaca dapat memperkuat dan mengembangkan hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya (Resmini dkk,2006:99-100).

Strategi yang dapat digunakan pada tahap pascabaca adalah memperluas kesempatan belajar, mengajukan pertanyaan, mengadakan pameran visual, pementasan teater aktual, menuturkan kembali apa yang

telah dibaca kepada orang lain, dan mengaplikasikan apa yang diperoleh dari membaca ketika melakukan sesuatu.

Dalam kegiatan pascabaca, anak-anak diberi kesempatan mengembangkan belajar mereka dengan menyuruh siswa mempertimbangkan apakah siswa tersebut membutuhkan /menginginkan informasi lebih lanjut tentang topik tersebut dan di mana mereka bisa menemukan informasi lebih lanjut.

4. Permainan

Menurut Hans (dalam Ismail , 2009:17) “permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak”. Selanjutnya Ismail (2009:26) “menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah”.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri,

belajar meloncat. Anak mengkonsolidasikan keterampilan yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda.

Bermain haruslah menyenangkan. Bermain juga diyakini mampu untuk menghilangkan berbagai batasan dan hambatan dalam diri. Seseorang dapat belajar banyak hal dari bermain, misalnya belajar mengerti dan mentaati orang lain, belajar menghargai orang lain, belajar untuk berkompetisi secara sehat dan jujur, dan banyak hal lainnya.

5. Permainan Bahasa

a. Pengertian Permainan Bahasa

Permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan untuk kelas kecil. Sedangkan menurut Nuryati (2009:7) “permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis)”. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

Menurut Septia (2010:6) “permainan bahasa adalah permainan-permainan yang berfungsi untuk melatih keterampilan dalam bidang kebahasaan”. Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Permainan hampir tak terpisahkan dengan kehidupan manusia. Baik bayi, anak-anak, remaja, orang dewasa semua membutuhkan permainan. Tentunya dengan jenis dan sifat permainan yang berbeda-beda sesuai dengan jenis kelamin, bakat dan minat masing-masing.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa adalah media pembelajaran bahasa yang pelaksanaannya dengan cara bermain yang mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa siswa.

b. Tujuan Permainan Bahasa

Tujuan utama permainan bahasa bukan hanya untuk memperoleh kesenangan, tetapi juga untuk belajar keterampilan berbahasa tertentu misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Menurut Suparno (dalam Septia,2010:7) “tujuan permainan bahasa yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan”. Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama permainan. Dalam setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan yang harus dihadapi.

Tantangan tersebut kadang-kadang berupa masalah yang harus diselesaikan atau diatasi, kadang pula berupa kompetisi. Masalah yang harus diselesaikan itulah yang dapat melatih keterampilan berbahasa. Alat permainan baik realistik maupun imajinatif, buatan pabrik maupun

alamiah memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu merangsang anak dalam menggunakan bahasa. Keberadaan alat-alat permainan dapat membantu dan meningkatkan daya imajinasi anak.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan bahasa

Agar tujuan dari kegiatan bermain dapat tercapai dan jalannya permainan bisa berlangsung dengan baik, maka ada berbagai faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain yang dilakukan siswa dan guru. Adapun faktor yang mempengaruhinya menurut Tedjasaputra (dalam Rifa, 2012:29) yaitu :

1. Kesehatan

Anak yang memiliki fisik sehat akan mengikuti kegiatan bermain dengan lebih aktif bila dibandingkan dengan anak yang tidak sehat.

2. Penerimaan sosial dari kelompok bermain

Jika anak diterima oleh kelompok bermainnya, maka ia cenderung akan menyukai permainan ini. Demikian sebaliknya, bila ia merasa tidak diterima, diacuhkan, bahkan dibenci oleh kelompok bermainnya, maka ia cenderung tidak mau bermain dan terlibat aktif.

3. Tingkat kecerdasan

Kecerdasan setiap anak berbeda-beda, sehingga cenderung menikmati permainan yang sesuai dengan tingkat kecerdasannya. Tingkat kecerdasan itu juga bisa disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa, moral, kognitif, maupun fisik.

4. Jenis kelamin

Dalam suasana di dalam kelas, umumnya guru membuat permainan yang dapat dimainkan secara bersama, yaitu antara siswa putra dan putri secara bersamaan. Namun ada sekolah yang membatasi perbedaan gender tersebut. Maka, guru juga harus menyesuaikan hal ini dengan keadaan siswa, asalkan masih berada dalam batas kewajaran

5. Alat permainan

Ketersediaan alat permainan juga penting agar kegiatan bermain berjalan lancar dan tepat sasaran.

6. Lingkungan

Sesuaikan lingkungan yang akan digunakan bermain dengan lingkungan yang tersedia. Lingkungan yang mendukung membuat kegiatan bermain lebih menyenangkan dan maksimal.

d. Kelebihan Permainan Bahasa

Adapun kelebihan dari permainan bahasa diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran dikelas.
2. Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
3. Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.

4. Materi yang dikomunikasikan akan mengesankan dihati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatihkan sukar dilupakan.

6. Pembelajaran Membaca Melalui Permainan Bahasa

Dalam pembelajaran membaca guru tidak hanya sekedar melaksanakan apa yang ada dalam kurikulum, melainkan harus dapat menginterpretasi dan mengembangkan kurikulum menjadi bentuk pembelajaran yang menarik. Pembelajaran dapat menarik apabila guru memiliki kreativitas dengan memasukkan aktivitas permainan ke dalam aktivitas belajar siswa.

Penggunaan bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran akan memberikan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar, sehingga siswa tidak merasa adanya keterpaksaan dalam belajar, tetapi justru belajar dengan rasa keharmonisan. Selain itu, dengan bermain siswa dapat berbuat agak santai. Dengan cara santai tersebut, sel-sel otak siswa dapat berkembang yang pada akhirnya siswa dapat menyerap informasi, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap materi pelajaran yang di ajarkan.

Permainan 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.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (*flash card*).

Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat (Septia,2010:9). Contohnya adalah sebagai berikut :

Nani		na	ni
Na		
.....	ni	na	ni
.....		

Dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan kartu-kartu huruf, kartu-kartu kata maupun kalimat. Para siswa diajak bermain dengan mengucapkan atau melafalkan kata-kata yang tertulis pada kartu kata. Pelafalan kata-kata tersebut dapat diperluas dalam bentuk pelafalan kalimat bahasa Indonesia. Yang terpenting adalah dapat melatih siswa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa sesuai dengan daerah artikulasinya.

Untuk memilih dan menentukan jenis permainan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas, guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kondisi siswa maupun sekolah. Menurut Mutiara (2013:30-31) salah satu permainan yang dapat digunakan untuk membaca permulaan adalah permainan meloncat bulatan kata.

Guru membuat bulatan dari kertas karton. Pada bulatan tersebut ditulis beberapa kata atau kalimat. Kertas dapat bermacam-macam warna

supaya lebih menarik perhatian siswa dan bulatan tadi dipasang dilantai. Lalu guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya siswa diminta meloncat ke bulatan kata yang sesuai dengan yang diucapkan guru. Permainan ini dapat juga diubah menjadi sebuah permainan pembentukan kalimat. Dengan memasukkan kata kerja dan bagian-bagian lain dari bahasa lisan. Siswa harus melompat kebulatan-bulatan itu dalam urutan yang benar agar tersusun sebuah kalimat.

7. Langkah-langkah pembelajaran membaca permulaan melalui permainan bahasa

a. Tahap prabaca

1. Guru memajang gambar tentang lingkungan yang dapat membantu siswa dalam membangkitkan skemanya
2. Guru mengarahkan siswa mengamati dan memilih kata-kata berdasarkan gambar yang ada sesuai dengan skemanya
3. Guru menyuruh siswa menyampaikan hasil pengamatannya tentang gambar yang dipajang tadi

b. Tahap saatbaca

1. Guru meletakkan bulatan berisi kata-kata yang berhubungan dengan lingkungan di lantai secara tersebar
2. Guru membagikan bulatan-bulatan kata yang lebih kecil kepada masing-masing siswa
3. Guru menjelaskan aturan permainannya

4. Guru menyebutkan kata-kata yang terdapat pada bulatan kata dan menyuruh siswa mencari kata tersebut dan melompat ke kata itu
5. Siswa secara berkompetisi mencari kata yang disebutkan guru, setelah menemukannya siswa langsung melompat ke kata tersebut
6. Siswa disuruh menyusun kata-kata yang telah ditemukan sehingga menjadi sebuah kalimat sederhana
7. Guru menulis kalimat sederhana tersebut di papan tulis dan siswa disuruh membaca secara bergiliran
8. Siswa membaca kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat
9. Guru mengontrol dan memberi arahan kepada siswa untuk memperbaiki cara membacanya

c. Tahap pascabaca

1. Guru menghilangkan salah satu kata pada kalimat sederhana yang terdiri dari 3-5 kata
2. Siswa melengkapi kalimat yang rumpang tadi dengan kata yang tepat

8. Penilaian pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa

a. Pengertian penilaian

Menurut Taufik (2012:110) “penilaian adalah pengumpulan dan penggunaan informasi tentang proses dan hasil belajar untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah diajarkan”. Sedangkan menurut Depdiknas (dalam Abbas,2006:146)

“penilaian adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan”.

Menurut Johnson (dalam Abbas,2006:156) “Penilaian merupakan kegiatan mengumpulkan informasi tentang kualitas dan kuantitas perubahan siswa”. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah kegiatan untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga memberikan makna atau arti terhadap yang dinilai.

b. Tujuan penilaian

Menurut Abbas (2006:146) tujuan penilaian adalah untuk : (1) memantau pertumbuhan dan perkembangan kemampuan peserta didik, (2) mengetahui apakah siswa telah atau belum menguasai suatu kompetensi dasar tertentu, berapa tingkat pencapaian kompetensi siswa, (3) mendiagnosis kesulitan belajar siswa sehingga memungkinkan dilakukannya pengayaan atau remedi, dan (4) mengetahui hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Sedangkan Weden (dalam Rasyid dan Mansur 2009:7) mengklasifikasikan tujuan penilaian dalam empat hal, yaitu untuk diagnostik (mengidentifikasi kinerja siswa), formatif (membantu belajar siswa), sumatif, dan evaluatif (melihat bagaimana kinerja guru atau institusi).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaian adalah untuk mengetahui tentang sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dan kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran.

c. Bentuk penilaian dalam pembelajaran membaca permulaan

Pembelajaran tematik menurut (Abbas,2006:149) merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum dan aspek belajar mengajar.

Oleh karena itu proses penilaiannya pun harus dilakukan secara terpadu dan menyeluruh. Penilaian yang digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan yaitu penilaian proses dan penilaian hasil. Pada penilaian proses, yang perlu dinilai adalah bagaimana keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Sedangkan penilaian hasil dilakukan pada saat akhir pembelajaran membaca permulaan berlangsung.

Guru menilai berdasarkan tingkat kemampuan siswa kelas 1 yaitu, bagaimana ketepatan siswa dalam memilih kata dan menyusunnya menjadi sebuah kalimat sederhana dan dapat membacanya dengan lafal dan intonasi yang tepat.

B. Kerangka Teori

Strategi membaca yang dapat dimanfaatkan dalam membaca permulaan di kelas 1 SD salah satunya adalah dengan menggunakan permainan

bahasa, karena permainan bahasa memfokuskan pada keterlibatan siswa secara aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa juga dapat merasakan bahwa belajar membaca itu sangat menyenangkan.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam kegiatan membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa yaitu : (1) tahap prabaca, (2) tahap saatbaca, dan (3) tahap pascabaca.

Adapun langkah-langkah membaca permulaan dengan menggunakan permainan bahasa adalah sebagai berikut :

1. Tahap prabaca

- a) Guru memajang gambar tentang lingkungan yang dapat membantu siswa dalam membangkitkan skemanya
- b) Guru mengarahkan siswa mengamati dan memilih kata-kata berdasarkan gambar yang ada sesuai dengan skemanya
- c) Guru menyuruh siswa menyampaikan hasil pengamatannya tentang gambar yang dipajang tadi

2. Tahap saatbaca

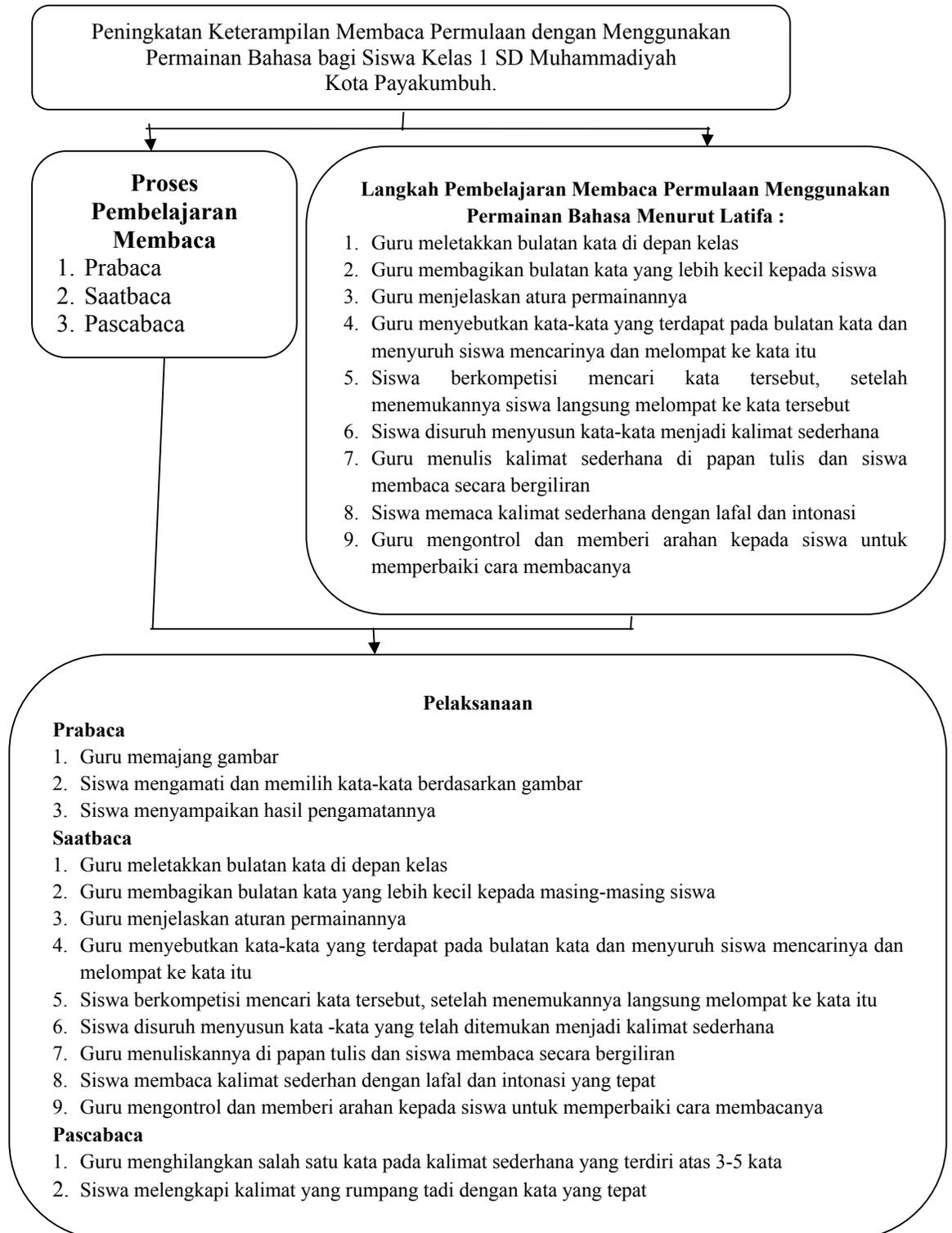
- a) Guru meletakkan bulatan berisi kata-kata yang berhubungan dengan lingkungan di lantai secara tersebar
- b) Guru membagikan bulatan-bulatan kata yang lebih kecil kepada masing-masing siswa
- c) Guru menjelaskan aturan permainannya
- d) Guru menyebutkan kata-kata yang terdapat pada bulatan kata dan menyuruh siswa mencari kata tersebut dan melompat ke kata itu

- e) Siswa secara berkompetisi mencari kata yang disebutkan guru, setelah menemukannya siswa langsung melompat ke kata tersebut
- f) Siswa disuruh menyusun kata-kata yang telah ditemukan sehingga menjadi sebuah kalimat sederhana
- g) Guru menulis kalimat sederhana tersebut di papan tulis dan siswa disuruh membacanya secara bergiliran
- h) Siswa membaca kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat
- i) Guru mengontrol dan memberi arahan kepada siswa untuk memperbaiki cara membacanya

3. Tahap pascabaca

- a) Guru menghilangkan salah satu kata pada kalimat sederhana yang terdiri dari 3-5 kata
- b) Siswa melengkapi kalimat yang rumpang tadi dengan kata yang tepat

KERANGKA TEORI



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Permainan meloncat bulatan kata telah mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Kota payakumbuh. Pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan dengan permainan meloncat bulatan kata memberikan simpulan sebagai berikut :

1. Hasil yang diperoleh pada tahap prabaca siklus I adalah 68.75 hal ini disebabkan karena siswa kurang disiplin didalam kelas dimana terlihat siswa kurang tertib ketika guru memajang gambar dan ketika menjawab pertanyaan. Sedangkan pada siklus II hasil yang diperoleh meningkat menjadi 78.91 hal ini karena tingkat pemahaman siswa sudah lebih bagus dan siswa juga terlihat lebih tertib.
2. Hasil yang diperoleh pada tahap saatbaca siklus I adalah 65.63 hal ini disebabkan karena permainannya baru pertama kali dilakukan jadi siswa terlihat agak canggung dan juga kurang disiplin dan tertib, dan hasilnya meningkat pada siklus II menjadi 77.73, hal ini karena sudah meningkatnya kemampuan siswa dalam membaca baik dalam lafal dan intonasi dan permainan yang dilakukan siswa juga jauh lebih tertib dari sebelumnya.
3. Hasil yang diperoleh tahap pascabaca siklus I adalah 68.75 hal ini disebabkan karena kurang mampunya siswa dalam menemukan kata-kata yang tepat untuk kalimat rumpang tersebut, dan hasilnya meningkat pada siklus II yaitu 85.16, hal ini karena siswa telah mampu menemukan kata-kata yang tepat yang sesuai dengan kalimat rumpang tersebut.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat dikemukakan berkaitan dengan hasil penelitian membaca permulaan dengan permainan meloncat bulatan kata. Beberapa saran antara lain :

1. Pembelajaran membaca permulaan pada tahap prabaca sebaiknya guru mengkondisikan kelas terlebih dahulu sehingga pembelajaran berlangsung dengan lebih tertib.
2. Pembelajaran membaca permulaan pada tahap saatbaca, sebelum memulai permainan sebaiknya guru memperingatkan siswa supaya tidak terlalu meribut supaya permainan yang dilakukan terlihat lebih tertib. Selain itu kelas lain juga tidak terganggu dalam belajar. Yang perlu juga dilakukan yaitu sebaiknya guru memberi penghargaan bisa berupa tepuk tangan atau pemberian jempol dan ucapan bagus atau hebat kepada siswa sehingga lebih bersemangat lagi dalam melakukan permainan.
3. Pembelajaran membaca permulaan pada tahap pascabaca, sebaiknya guru memberi pengertian kepada siswa, ketika melakukan tugas yang diperintahkan sebaiknya melakukannya sendiri-sendiri. Hal ini dilakukan supaya guru mengetahui sejauh mana kemampuan masing-masing siswa.