

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA NYARING MELALUI
PERMAINAN KARTU KALIMAT BAGI SISWA KELAS I
SD NEGERI 33 IKUR KOTO KECAMATAN
KOTO TANGAH KOTA PADANG**

*Diajukan kepada Tim Penguji sebagai Salah Satu Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

SKRIPSI



Oleh :
SYAUFINAS
NIM. 90533

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Membaca nyaring melalui Permainan Kartu Kalimat bagi Siswa Kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tengah kota Padang

Nama : **Syaufinas**
NIM : 90533
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Disetujui oleh:
Pembimbing I Pembimbing II

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

Drs. Muhammadi, M.Si
NIP. 196109061986021001

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP.19591212 198710 1001

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 : Peningkatan Kemampuan Membaca nyaring melalui Permainan
Kartu Kalimat bagi Siswa Kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto
Kecamatan Koto Tangah kota Padang
Nama : **Syaufinas**
NIM : 90533
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Taufina Taufik, M,Pd	(.....)
Sekretaris	: Drs. Muhammadi, M.Si	(.....)
Anggota	: Dra. Ritawati Mahyuddin, M.Pd	(.....)
Anggota	: Dra. Elma Alwi, M,Pd	(.....)
Anggota	: Dra. Sri Amerta, M.Pd	(.....)

ABSTRAK

Syaufinas. (2011): “Peningkatan Kemampuan Membaca nyaring melalui Permainan Kartu Kalimat bagi Siswa Kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tengah kota Padang”

Rendahnya kemampuan membaca siswa dalam membaca nyaring disebabkan kurang efektifnya pembelajaran yang diciptakan guru. Ketidak efektifan itu disebabkan oleh kurang tepatnya strategi yang diterapkan dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena pendekatan ini merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan karena peneliti perlu untuk pengolahan data, data yang diperoleh berupa angka-angka sebagai lambang dari peristiwa untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Subjek penelitian adalah Peneliti dan siswa di kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tengah kota Padang. Data penelitian ini diperoleh berupa hasil pengamatan, hasil tes, dan refleksi diri yang peneliti lakukan dari setiap tindakan perbaikan peningkatan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat bagi siswa kelas I SD 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tengah. Hasil penelitian dari setiap siklus yang dilakukan terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Pada tes siklus I rata-rata hasil belajar siswa 62,8. Selanjutnya pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa mencapai 76,3. Peneliti mengambil kesimpulan penggunaan pendekatan keterampilan proses dalam meningkatkan keterampilan membaca di kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tengah Kota Padang telah berhasil peneliti lakukan.

SURAT PERNYATAAN

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.

Padang, Feberuari 2011
Yang Menyatakan,

Syaufinas
NIM : 90533

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : "Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring Melalui Permainan Kartu Kalimat Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang".

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (SI) di Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penelitian ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada ibu Dr. Taufina Taufik, M.Pd dan Bapak Drs. Muhammadi, M.Si, yang telah banyak membantu dan memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

Selanjutnya peneliti juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ketua dan Sekretaris Jurusan PGSD Bapak Drs.Syafri Ahmad, M.Pd dan Bapak Drs. Muhammadi, M.Si yang telah memberikan rekomendasi penulisan skripsi ini.
2. Ketua dan Sekretaris UPP I ibu Dr. Farida F, M.Pd dan ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd yang telah memberi jalan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Dosen penguji 1 Ibu Dra. Ritawati Mahyudin, M.Pd, dosen penguji II Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd dan dosen penguji III Ibu Dra. Sri Amerta, M.Pd yang telah memberikan masukan demi kelancaran skripsi ini.
4. Kepada Bapak dan Ibu dosen serta pegawai Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Zulkasli, M.Pd selaku Ka. UPT Dinas Pendidikan kecamatan Koto Tangah serta seluruh pengawas TK/SD se Kecamatan Koto Tangah yang telah memberi semangat dalam penyelesaian penelitian ini.

6. Ibu Hj. Misnar selaku kepala SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah yang telah memberikan izin dan suport dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Rekan-rekan keluarga besar SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah yang selalu mendorong dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh keluargaku yang telah memberikan dorongan dan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan di PGSD khususnya AT 4, serta semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat peneliti nyatakan satu persatu.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa ilmu yang ada pada peneliti sangat terbatas, karena itu peneliti sangat menghargai bila pembaca dapat memberikan masukan yang positif bagi kesempurnaan skripsi ini dimasa mendatang. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dan ridha Allah SWT, amin semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, Februari 2011

Peneliti

Daftar Isi

	halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	
ABTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	ii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Membaca	7
a. Pengertian Membaca	7
b. Tujuan Membaca	8
c. Proses Membaca	9
2. Membaca Nyaring	10
a. Pengertian Membaca Nyaring	10
b. Tujuan Pembelajaran Membaca Naring	11
3. Permainan	12
a. Pengertian Permainan	12
b. Permainan Kartu Kalimat	14
c. Langkah-langkah Permainan Kartu Kalimat	16
d. Kartu Huruf / Kata / Kalimat	16
e. Pembelajaran membaca naring melalui permainan kartu kalimat	17
B. Kerangka Teori	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Lokasi Penelitian	21
1. Tempat Penelitian	21
2. Subjek Penelitian	21
3. Waktu dan lama Penelitian	21
B. Rancangan Penelitian	22
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	22
2. Alur Penelitian	23
3. Prosedur Penelitian	25
a). Perencanaan	25
b). Pelaksanaan	26
c). Pengamatan	26
d). Refleksi	27
C. Data dan Sumber Data	28

	1. Data Penelitian	28
	2. Sumber data	29
	D.Instrumen Penelitian	29
	E.Analisis Data	30
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
	A. Hasil Penelitian	33
	1. Hasil Penelitian pada Siklus I	33
	a. Tahap perencanaan	34
	b. Pelaksanaan	34
	1. Pertemuan Pertama	35
	a) Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada tahap Prabaca	35
	b) Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada tahap saatbaca	36
	c) Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada tahap pascabaca	39
	2. Pertemuan ke dua	40
	a) Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada tahap prabaca	40
	b) Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada tahap saatbaca	41
	c) Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada tahap pascabaca	43
	c. Pengamatan Tindakan	44
	d. Refleksi tindakan Siklus I	48
	2. Hasil Penelitian pada Siklus II	49
	a. Perencanaan	49
	b. Pelaksanaan	50
	a) Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada tahap prabaca	50
	b) Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui Permainan kartu kalimat pada tahap saatbaca	51
	c) Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui Permainan kartu kalimat pada tahap pascabaca	53
	c. Pengamatan	58
	d. Refleksi Tindakan Siklus II	59
	B. Pembahasan	60

a.	Perencanaan Membaca Nyaring dengan Menggunakan Permainan Kartu Kalimat	61
b.	Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Nyaring dengan Permainan Kartu Kalimat	66
a)	Peningkatan Kemampuan membaca Nyaring melalui Permainan Kartu Kalimat pada tahap Prabaca	65
b)	Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring melalui Permainan Kartu Kalimat pada tahap baca	66
c)	Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring melalui Permainan Kartu Kalimat pada tahap Pascabaca	67
c.	Penilaian Pembelajaran Membaca Nyaring dengan Menggunakan Permainan Kartu kalimat	67
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	69
A.	Simpulan	69
B.	Saran	72
Daftar Rujukan	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: RPP pertemuan 1 Siklus I	77
Lampiran 2	: Lembar Soal	82
Lampiran 3	: Pedoman penilaian LKS	83
Lampiran 4	: Lembar observasi RPP siklus 1 pertemuan I	84
Lampiran 5	: Lembar observasi guru siklus 1 pertemuan I	86
Lampiran 6	: Lembar observasi siswa siklus I pertemuan I	89
Lampiran 7	: RPP pertemuan 2 siklus I	92
Lampiran 8	: Lembar Soal Individu	96
Lampiran 9	: Lembar observasi RPP siklus I pertemuan 2	98
Lampiran 10	: Lembar observasi guru siklus 1 pertemuan 2	100
Lampiran 11	: Lembar observasi siswa siklus 1 pertemuan 2	104
Lampiran 12	: RPP pertemuan 1 Siklus II	108
Lampiran 13	: Materi Pembelajaran	112
Lampiran 14	: Teks bacaan membaca nyaring	113
Lampiran 15	: Lembar observasi RPP siklus II	114
Lampiran 16	: Lembar observasi guru siklus II	116
Lampiran 17	: Lembar observasi siswa siklus II	120
Lampiran 18	: Hasil belajar membaca siswa siklus I	123
Lampiran 19	: Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I	124
Lampiran 20	: Hasil belajar membaca siswa Siklus II	125
Lampiran 21	: Tes hasil belajar Siklus II	126
Lampiran 22	: Dokumentasi	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca merupakan suatu proses untuk melihat, memahami yang tersirat dalam yang tersurat, melihat pikiran yang terkandung dalam kata-kata yang tertulis (Herry, 1979:8). Pembelajaran membaca di SD dibedakan menjadi dua yaitu membaca nyaring untuk kelas I dan kelas II, membaca lanjutan (pemahaman) untuk kelas III dan kelas IV. Pembelajaran membaca nyaring bertujuan agar siswa memiliki kemampuan memahami dalam mengeja tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjutan, dengan kata lain, membaca nyaring awal bagi siswa untuk mengenal huruf (Sabaili, 1991/1992:1).

Permendiknas nomor 22 tahun 2006 menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Selanjutnya disebutkan pula bahwa ruang lingkup pembelajaran bahasa meliputi empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu : mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Keterampilan membaca adalah salah satu keterampilan reseptif di samping keterampilan mendengarkan. Sebagai salah satu keterampilan reseptif, membaca merupakan komponen pemahaman. (Depdiknas, 2009:1)

Membaca nyaring merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa SD kelas rendah (kelas I) siswa belajar untuk memperoleh kemampuan

dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu menyenangkan. Suasana belajar harus dapat diciptakan melalui kegiatan permainan kartu kalimat dalam pembelajaran membaca, permainan memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif siswa dan sosial siswa (Srimuryati, 2008:3).

Membaca nyaring (membaca bersuara) adalah suatu kegiatan membaca yang merupakan alat bagi pembaca bersama orang lain untuk menangkap isi yang berupa informasi bagi pengarang. Tarigan dalam Depdiknas (2006:7) berpendapat bahwa membaca nyaring adalah suatu kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seseorang pengarang. Jadi, membaca nyaring pada hakikatnya adalah proses melisankan sebuah tulisan dengan memperhatikan suara, intonasi, dan tekanan secara tepat, yang diikuti oleh pemahaman makna bacaan oleh pembaca.

Pelaksanaan membaca nyaring di kelas I merupakan pengetahuan dasar yang diajarkan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dan penentu keberhasilan seseorang dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan membaca lanjutan, dengan kata lain guru harus mampu peningkatan peranannya dalam mengajarkan keterampilan membaca nyaring, terutama mengupayakan agar siswa dapat mengenal huruf/kata, dan menghafalkan huruf. Keberhasilan atau kegagalan guru dalam menjalankan proses pembelajaran sangat di tentukan

oleh kecakapan seorang guru dalam pelaksanaan keterampilan membaca nyaring.

Tugas guru yang utama dalam pembelajaran membaca nyaring ialah menyampaikan pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa mendapat informasi tentang membaca nyaring yang benar. Kegiatan membaca nyaring hendaknya mempunyai tujuan yang jelas terarah dan lengkap. Di samping itu siswa harus menyadari pentingnya membaca nyaring dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu dalam melaksanakan pembelajaran membaca nyaring guru diharapkan mampu menentukan strategi pembelajaran membaca nyaring yang diharapkan agar dapat peningkatan kemampuan membaca nyaring siswa. Salah satu strategi membaca nyaring yang bisa digunakan adalah dengan permainan kartu kalimat.

Permainan kartu kalimat merupakan suatu kegiatan membaca nyaring yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membina dan peningkatan kemampuan membaca nyaring, karena lebih menuntut reaksi siswa untuk berlatih membaca nyaring terutama bagi siswa kelas I dan kelas III, karena bermain merupakan salah satu kegiatan yang disukai siswa. Melalui permainan siswa dapat mengekspresikan diri untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak mungkin dialaminya. Penggunaan kartu kalimat dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca nyaring, karena kartu kalimat dapat melatih keterampilan berbahasa siswa dalam mengeja kata dan membaca kalimat.

Menurut Srimuryati (2008:2), bahwa “permainan kartu kalimat merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan melatih

keterampilan berbahasa (membaca nyaring, berbicara, membaca dan menulis)”. Menurut Saleh (2006:10) “Melalui kegiatan bermain sambil belajar siswa selain memperoleh pengalaman dan penghayatan secara langsung juga didorong untuk terampil mengadakan asimilasi dan akomodasi dalam menerapkan berbagai pengalaman yang diperolehnya”.

Tapi kenyataannya peneliti di lapangan belum mampu menciptakan suasana yang menyenangkan melalui kegiatan permainan kartu kalimat dalam pembelajaran membaca nyaring. Pada umumnya guru di kelas rendah (kelas I) dalam mengajarkan membaca nyaring hanya menggunakan metoda eja, akibatnya proses pembelajaran kurang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa kurang bersemangat dan tidak termotivasi untuk belajar membaca. Salah satu usaha guru untuk mengatasinya guru dituntut mampu menciptakan suasana yang menyenangkan saat proses pembelajaran membaca nyaring memiliki kegiatan permainan kartu kalimat.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Peningkatan Kemampuan Membaca nyaring melalui Permainan Kartu Kalimat bagi Siswa Kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah kota Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan pada bagian terdahulu, masalah umum penelitian ini dirumuskan yaitu : Bagaimana Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat bagi Siswa Kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah?

1. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada prabaca bagi siswa kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tengah?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada saatbaca bagi siswa kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tengah?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat bagi pada pascabaca siswa kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tengah?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk medeskripsikan pembelajaran membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat, secara khusus, yaitu untuk mendeskripsikan :

1. Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada prabaca bagi siswa kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tengah.
2. Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada saatbaca bagi siswa kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tengah.
3. Penilaian pembelajaran membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat pada pascabaca bagi siswa kelas I SD Negeri 33 Koto Kecamatan Koto Tengah.

D. Manfaat penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pembelajaran bahasa Indonesia di SD, khususnya membaca nyaring, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang penyusunan rencana peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat di kelas I SD.
 - b. Agar mampu melaksanakan pembelajaran membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat di kelas I SD.
 - c. Mengetahui hasil belajar pembelajaran membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat.
 - d. Salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas kuliah
2. Bagi guru
 - a. Sebagai masukan dalam membuat rencana Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat di kelas I SD.
 - b. Sebagai masukan dalam Peningkatan kemampuan membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat di kelas I SD.
 - c. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat di kelas I SD.
3. Bagi siswa

Peningkatan minat dan motivasi belajar membaca nyaring bagi siswa kelas rendah, khususnya kelas I sehingga dapat membaca dengan baik dan lancar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Membaca

a. Pengertian Membaca

Crawley dkk (dalam Farida, 2007:2) mengemukakan “membaca adalah satu hal yang rumit karena melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir”. Membaca sebagai proses visual merupakan suatu proses penterjemahan simbol tulis ke dalam bunyi. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis (*critical reading*) dan membaca kreatif (*creative reading*).

Hodgson (dalam Henry, 1994:7) “Membaca adalah 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 agar makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui kalau hal ini tidak terpenuhi, maka pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

Firmanawaty (dalam Buletin Pelangi 2006:27) menyebutkan “Membaca dapat diartikan sebagai adanya aktivitas mengangkat simbol-simbol dapat berupa rangkaian huruf atau gambar. Adanya proses mengaitkan suatu benda dengan lambang atau simbol yang dinyatakan di tengah huruf”.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah sebuah proses memerlukan waktu yang lama, karena seperti yang telah diuraikan di atas membaca merupakan suatu hal yang rumit. Membaca bukan hanya sekedar melafalkan kosa kata yang ada, tetapi membaca adalah bagaimana cara mengemukakan makna yang terkandung dari apa yang telah dibaca. Selain itu membaca juga membutuhkan teori-teori khusus agar kesempurnaan membaca bisa tercapai.

b. Tujuan membaca

Blanton dkk (dalam Farida 2007:12) menyebutkan bahwa beberapa tujuan membaca adalah sebagai berikut:

(a) Membaca adalah sebagai suatu kesenangan, (b) membaca untuk menyempurnakan membaca permulaan, (c) untuk menggunakan suatu strategi tertentu, (d) untuk memperbaharui pengetahuan mengenai suatu topik, (e) untuk mengaitkan informasi-informasi baru dengan informasi yang telah ada, (f) dapat memperoleh informasi untuk laporan lisan maupun tulisan, (g) sebagai pengkonfirmasi atau penolak suatu prediksi, maupun tulisan, (h) untuk menampilkan suatu eksperimen, (i) untuk menjawab pertanyaan yang spesifik.

Irsyad dkk (2004:39) menguraikan 3 tujuan membaca sebagai berikut :

(a) membaca dapat dijadikan sebagai hiburan, bertujuan mendapatkan hiburan dan rasa senang, (b) membaca mendapatkan informasi, berguna untuk mendapatkan informasi yang kita perlukan untuk berbagai kepentingan, (c) membaca untuk memahami, berguna untuk memahami dan menelaah materi pelajaran maupun konsep, teori ilmu pengetahuan dan teknologi hasil penelitian.

Nurhadi (2004:10) menyebutkan bahwa tujuan membaca adalah “tentang cara membaca yang benar untuk menilai kebenaran gagasan yang diungkapkan pengarang dan memberikan informasi faktual yang diperlukan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam membaca hendaknya harus mempunyai tujuan dari apa yang telah dibaca. Karena membaca dengan suatu tujuan, bisa lebih mudah memahami dari pada membaca yang tidak memiliki tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai dengan apa yang telah dibaca oleh siswa.

c. Proses Membaca

Salah (2006:111) membagi proses membaca menjadi tiga tahap yaitu :

(1) Tahap prabaca dimaksudkan untuk mempersiapkan mental pembaca pada situasi membaca memperhatikan judul dan gambar yang menyertai wacana yang akan dibaca, (2) Tahap saatbaca dilakukan untuk mengulang membaca jika ada bagian tertentu dari bacaan yang belum dipahami, kemudian mengajukan pertanyaan yang menuntun pada saat siswa membaca untuk memudahkan pemahamannya, (3) Tahap pascabaca yang dilakukan adalah menjawab pertanyaan setelah membaca, tujuannya adalah untuk mengetahui apa yang telah diperoleh setelah membaca.

Puji Santosa (2007:69) “Untuk peningkatan pemahaman terhadap keseluruhan teks, biasanya guru menerapkan kegiatan prabaca, kegiatan inti membaca, dan kegiatan pascabaca dalam pembelajaran membaca”. Menurut Burns dkk (dalam Farida, 2007:12) “Proses membaca terdiri atas sembilan aspek, yaitu sensori, perseptual, urutan, pengalaman, pikiran, pembelajaran, asosiasi, sikap dan gagasan”.

Proses membaca dimulai dengan sensori visual yang diperoleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui indra penglihatan. Siswa-siswa

belajar membedakan secara visual diantara simbol-simbol grafis (huruf atau kata) yang digunakan untuk mempresentasikan bahasa lisan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dibandingkan bahwa tahap-tahap membaca ada bermacam-macam, sehingga siswa dapat mengembangkan pembelajaran membaca dengan menggunakan tahap-tahap membaca tersebut, serta bisa membantu siswa dalam mengembangkan ide-idenya berdasarkan latihan yang telah mereka lakukan

2. Membaca Nyaring

a. Pengertian Membaca nyaring

Menurut Nurhadi (2005:39) “Membaca nyaring merupakan membaca yang mengutamakan kecepatan dengan tidak mengabaikan pemahamannya”. Biasanya kecepatan itu dikaitkan dengan tujuan membaca, keperluan, dan bahan bacaan. Artinya, seorang pembaca cepat yang baik tidak menerapkan kecepatan membacanya secara konstan diberbagai cuaca dan keadaan membaca. Penerapan kemampuan membaca nyaring itu disesuaikan dengan tujuan membacanya, aspek bacaan yang digali (keperluan) dan berat ringannya bahan bacaan.

Menurut Saleh (2006:108) “Membaca nyaring adalah membaca sekejap mata, selayang pandang. Tujuannya adalah dalam waktu yang singkat pembaca memperoleh informasi secara cepat dan tepat”. Peningkatan kecepatan membaca itu harus diikuti pula oleh peningkatan dan pemahaman terhadap bacaan. Pembaca yang efektif dan kreatif tahu tentang apa yang perlu digalinya dari bahan bacan secara cepat, mengabaikan unsur-unsur yang kurang penting,

serta membuang hal-hal yang tak diperlukan. Pada beberapa kasus terbukti bahwa peningkatan kecepatan membaca akan diikuti oleh presentase pemahaman terhadap bacaan.

Berdasarkan pengertian membaca nyaring di atas, penulis menyimpulkan bahwa membaca nyaring merupakan kegiatan membaca yang mengutamakan kecepatan dengan tidak melupakan masalah pemahaman serta mengatur irama sesuai dengan keadaan bahan yang dibaca. Kegiatan membaca nyaring sudah menjadi suatu kebutuhan. Realita menuntut untuk memiliki kemampuan membaca nyaring, mengingat begitu banyaknya informasi melalui berbagai media cetak yang terbit berjuta-juta eksemplar setiap harinya. Tanpa mempunyai kemampuan membaca yang cepat maka akan tertinggal dari perkembangan informasi yang terjadi setiap hari. Bagi seorang siswa atau mahasiswa membaca nyaring sangat membantu sekali dalam pemahaman terhadap penyelesaian tugas

b. Tujuan Pembelajaran Membaca nyaring

Pembelajaran membaca di SD dilaksanakan sesuai dengan pembedaan atas kelas disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas-kelas awal disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas-kelas tinggi sekolah dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan kartu gambar dan kartu kalimat, sedangkan membaca dengan dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran.

Tujuan membaca nyaring di kelas I adalah agar “siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat (Depdiknas, 2006:4). Kelancaran dan ketepatan siswa membaca pada tahap belajar membaca nyaring dipengaruhi oleh keaktifan dan kreativitas guru yang mengajar di kelas I. dengan kata lain, guru memegang peranan yang strategis dalam peningkatan keterampilan membaca siswa. Peranan strategis tersebut menyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran. Guru yang berkompentensi tinggi akan sanggup menyelenggarakan tugas untuk mencerdaskan bangsa.

Pengajaran membaca nyaring bertujuan, (a). memberikan kecakapan kepada siswa untuk merubah rangkaian-rangkaian huruf menjadi rangkaian-rangkaian bunyi bermakna, (b) melancarkan teknik membaca pada siswa. Ngalim (1997:29).

Pembelajaran membaca nyaring yang diberikan di kelas I dan II SD adalah agar siswa dengan mudah dan cepat dapat mengubah lambang-lambang menjadi bunyi-bunyi yang bermakna (Supriadi, 1992:117-118).

Jadi, tujuan dari pembelajaran membaca nyaring adalah agar siswa yang mula-mula tidak pandai membaca menjadi pandai membaca serta dapat dengan mudah dan cepat mengubah lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi yang bermakna.

3. Permainan

a. Pengertian permainan

Bermain secara garis besar dapat dibagi ke dalam dua kategori, yaitu aktif dan pasif (hiburan). Bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang

dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Sedangkan bermain pasif, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain, pemain menghabiskan sedikit energi (Elizabeth, 1978:320-321).

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

Sabana (2004:208) menjelaskan permainan adalah suatu bentuk reaksi yang harus memberikan kesenangan (*enjoyment*) kepada pemainnya. Sedangkan Prayitno (1999:91) menjelaskan bermain merupakan pekerjaan siswa dan penting bagi perkembangan fisik maupun mental seperti kognitif, sosial dan tingkah laku moral. Melalui bermain siswa belajar keterampilan menggunakan simbol model-model bertingkah laku, keterampilan pemecahan masalah dan bergaul dengan sebayanya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian, misalnya bagaimana 'jika' atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan

menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.

b. Permainan Kartu Kalimat

Srinuryati (2008:6) menjelaskan bahwa permainan kartu kalimat merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (membaca nyaring, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa. Sebaliknya apabila satu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan kartu kalimat. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (membaca nyaring, berbicara, membaca dan menulis).

Menurut Dewey (dalam Polito, 1994) bahwa interaksi antara permainan dengan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi siswa-siswa. Menang dan kalah bukan merupakan tujuan utama permainan. Dalam setiap permainan terdapat unsur rintangan atau tantangan yang diselesaikan atau di atasi, kadang pula berupa kompetisi. Masalah yang harus diselesaikan itulah dapat melatih keterampilan berbahasa. Alat permainan baik realistik maupun imajinatif, buatan pabrik maupun alamiah memiliki peranan yang cukup besar dalam membantu merangsang siswa dalam menggunakan bahasa. Keberadaan alat-alat permainan dapat membantu dan peningkatan daya imajinasi siswa.

Menurut Prayitno (1999:82) menjelaskan bahwa “Menunjukkan kreativitas siswa dengan menjelaskan alat-alat permainannya sehingga lebih peningkatan kesenengannya dan keasyikkannya”. Dengan demikian dapat

dipahami bahwa dengan memberikan peragaan permainan kepada siswa akan memberikan dan peningkatan motivasi belajar sehingga materi pelajaran yang akan diberikan dapat dipahami oleh siswa dengan cepat.

Setiap permainan kartu kalimat yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. siswa pada usia 6 – 8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Pada usia tersebut, siswa mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya yaitu dunia bermain.

Permainan hampir tak terpisahkan dengan kehidupan manusia, baik bayi, siswa, 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 pendapat di atas permainan kartu kalimat merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (membaca nyaring, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan kartu kalimat. Sebaliknya apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan kartu kalimat. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (membaca nyaring, berbicara, membaca dan menulis).

c. Langkah-langkah Permainan kartu kalimat

Langkah-langkah menggunakan kartu kalimat adalah mengamati gambar, meletakkan kalimat pada gambar, membaca kalimat tanpa gambar, memenggal kalimat menjadi kata, memenggal kata menjadi suku kata, memenggal kata menjadi huruf.

Sesuai dengan ungkapan Emilda, (diakses 24 Mai 2010) langkah-langkah penggunaan kartu kalimat adalah "(1) siswa dihadapkan dengan gambar atau kalimat, (2) membaca kalimat dengan nyaring, (3) membaca kalimat tanpa gambar, (4) membaca penggalan kalimat menjadi kata dan sub kata".

d. Kartu Huruf / Kata / Kalimat

Dalam kamus lengkap bahasa Indonesia oleh Tri Kurnia (dalam Nurhayati 2003:56), kata "kartu, huruf, kata dan kalimat" mengandung arti sebagai berikut: kartu mengandung arti selembar kertas yang tidak seberapa besar, biasanya persegi panjang untuk berbagai keperluan seperti tanda anggota, permainan, dan lain-lain. Huruf mengandung arti bunyi bahasa, huruf balok, tulisan tegak yang tidak dirangkaikan. Kata mengandung arti sesuatu yang dilahirkan dengan ucapan, ujaran, bicara, cakap, ungkapan, gerak hati keterangan, dan sebagainya, satu kesatuan bunyi bahasa yang mengandung suatu pengertian. Dan kalimat mengandung arti sekelompok kata yang merupakan satuan yang mengutarakan suatu pikiran atau perasaan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan kartu huruf adalah selembar kertas yang tidak seberapa besar atau ukurannya sudah ditentukan

yang berisikan balok, yaitu tulisan tegak yang tidak dirangkaikan seperti di bawah ini:

a	b	c	d	e
d	g	h	i	dst

Kartu kalimat adalah selebar kertas yang tidak seberapa besar atau ukurannya sudah ditentukan berisikan suatu ucapan/ujaran/satu kesatuan bunyi bahasa yang mengandung suatu pengertian. Seperti berikut ini **I b u**

Sedangkan kartu kalimat adalah selebar kertas yang tidak seberapa besar atau ukurannya sudah ditentukan berisikan sekelompok kata yang merupakan satuan yang mengutarakan suatu pikiran atau perasaan, seperti berikut : **Ini ibu budi**

e. Pembelajaran membaca nyaring melalui permainan kartu kalimat

Menurut Depdiknas (2003:8) pembelajaran membaca nyaring yang dilakukan dengan membaca tanpa buku, yaitu melalui kartu kalimat. Tahap-tahap pembelajarannya adalah sebagai berikut :

- 1) Guru bercerita dan bertanya jawab dengan siswa disertai gambar.
- 2) Guru menceritakan gambar dengan memberi nama gambar-gambar itu.
- 3) Setelah mendengarkan cerita guru, siswa disuruh menceritakan kembali dengan bahasanya sendiri secara bergantian.
- 4) Setelah siswa mengenal nama-nama gambar itu dan tulisan-tulisan yang ada di bawah gambar, gambar-gambar itu mulai disingkotirkan.
- 5) Agar siswa terlibat aktif kegiatan belajar membaca perlu ditempuh dengan berbagai cara antara lain:

n i i = ini
 iin
 i ni na ni
 i ni ni ni
 ni i ni na = ni na i ni
 na ni i ni

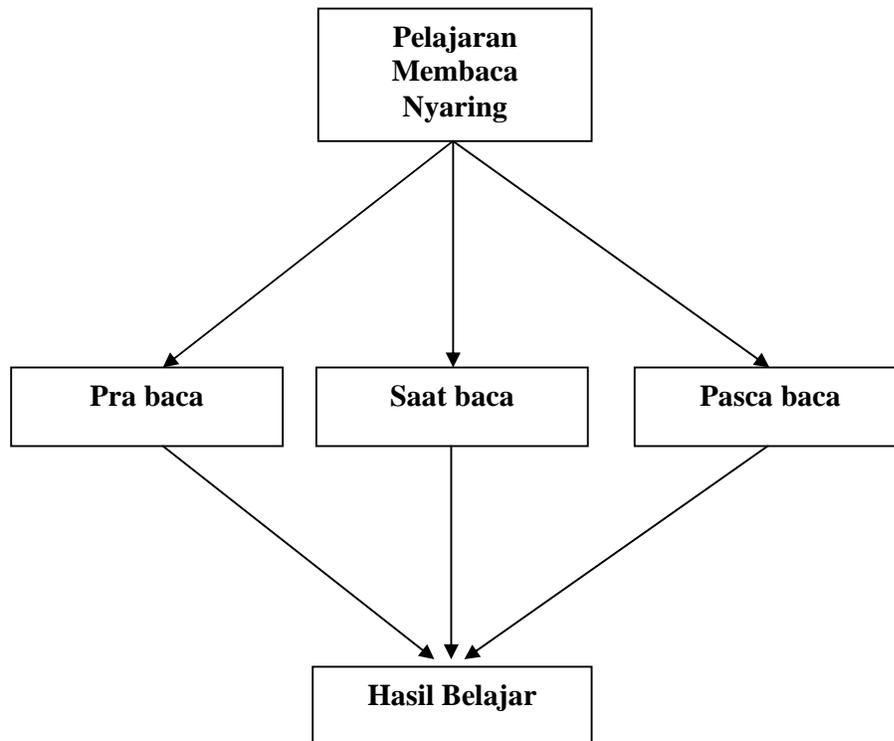
Kegiatan bermain kartu kalimat / kalimat ini hendaknya dilakukan sebanyak mungkin secara perorangan / berkelompok.

B. Kerangka Teori

Membaca di kelas rendah SD termasuk jenis pembelajaran membaca nyaring. Tujuan utamanya adalah mengupayakan siswa dapat memahami isi bacaan baik secara literal maupun non-literal. Pembelajaran membaca menurut teori skema bertujuan untuk peningkatan pemahaman siswa dalam mengambil informasi yang dinyatakan dari teks. Kegiatan pembelajarannya ada tiga, yakni (1) prabaca (*prereading*), (2) saatbaca (*reading*), dan (3) pascabaca (*post reading*).

Pada tahap prabaca, siswa menyanyikan lagu “empat sehat lima sempurna” dan bertanya jawab dengan guru tentang isi lagu, Guru menceritakan gambar dengan memberi nama gambar-gambar, Setelah mendengarkan cerita guru, siswa disuruh menceritakan kembali dengan bahasanya sendiri secara bergantian. Pada tahap saatbaca, guru memenggal kalimat kemudian siswa membacanya, menempelkan gambar sesuai dengan kalimat, Setelah siswa mengenal nama-nama gambar itu dan tulisan-tulisan yang ada di bawah gambar, melengkapi kalimat menggunakan kartu kalimat,

melengkapi kata menggunakan huruf, dan melengkapi suku kata menggunakan kartu kalimat. Pada tahap pascabaca, siswa melengkapi kalimat yang belum lengkap.



BAB V

SIMPULAN DAN PENUTUP

Pada Bab V disajikan simpulan dan saran, simpulan berkaitan dengan penggunaan Permainan kartu kalimat dalam pembelajaran membaca nyaring bagi siswa kelas I SD Negeri 33 Ikur Koto Kecamatan Koto Tangah Kota Padang, saran berisi sumbangan pemikiran peneliti dengan hasil penelitian.

A. Simpulan

Pembelajaran membaca nyaring dengan menggunakan permainan kartu kalimat yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan ini telah berhasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa tahap, tahap prabaca, tahap saat baca, dan tahap pascabaca. Tahap prabaca meliputi kegiatan membangkitkan skemata, membimbing siswa mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan topik, membuat prediksi berdasarkan petunjuk judul, gambar dan bacaan.

Tahap saat baca meliputi kegiatan menjelaskan prosedur membaca, menyusun potongan kartu kata menjadi kartu kata yang utuh, menemukan ide pokok tiap paragraf, membimbing siswa dalam proses membaca, serta memberikan respon secara positif. Tahap pascabaca meliputi kegiatan untuk memantapkan pemahaman. Dengan strategi pembelajaran tersebut, kemampuan membaca siswa meningkat. Peningkatan kemampuan tersebut meliputi kemampuan mengajukan pertanyaan tentang topik sebelum membaca, proses membaca nyaring, dan kemampuan memahami isi bacaan.

1. Pembelajaran Untuk Peningkatan kemampuan membaca lancar Pada Tahap Prabaca

Pembelajaran untuk peningkatan kemampuan membaca pada tahap prabaca dilaksanakan dengan, membangkitkan skemata, membimbing siswa mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan topik, membimbing siswa memprediksi bahan bacaan berdasarkan petunjuk judul dan gambar seri yang diberikan.

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa kemampuan siswa memahami bacaan meningkat, begitu juga dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Peningkatan kemampuan memahami bacaan meliputi kemampuan membuat prediksi dan menilai prediksi dengan benar juga meningkat. Di samping itu siswa juga mampu menjawab pertanyaan dengan kalimat sendiri.

2. Pembelajaran Untuk Peningkatan kemampuan membaca lancar Pada Tahap Saat Baca

Pembelajaran untuk peningkatan membaca nyaring siswa, pada tahap saat baca dilakukan dengan menjelaskan prosedur membaca, memodelkan membaca, membimbing proses membaca. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: sebelum siswa membaca kartu kata, guru menugasi siswa menyusun potongan kartu kata menjadi kartu kata yang utuh.

Tindakan pembelajaran tersebut secara berangsur-angsur peningkatan proses membaca nyaring siswa. Peningkatan proses membaca nyaring dapat dilihat dari proses membaca pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, guru

terlihat masih mendominasi dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa belum tampak menonjol. Namun pada siklus II, dengan menggunakan metode diskusi kelas, proses diskusi sudah berjalan secara efektif, yakni siswa mengajukan jawabannya tentang materi bacaan, membahas dan mendiskusikan prediksi yang dibuatnya serta keaktifan dalam proses membaca meningkat.

Respon yang disampaikan guru terhadap pendapat atau pertanyaan membawa dampak positif bagi siswa. Dampak positifnya ialah dapat peningkatan rasa percaya diri dalam mengajukan jawabannya dan mengemukakan pendapat. Respon yang secara langsung yang diberikan pada siswa yang salah dalam mengajukan prediksi, menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapatnya memilih diam, terlalu memikirkan jawaban atau pertanyaan.

3. Pembelajaran Untuk Peningkatan kemampuan membaca nyaring Pada Tahap Pascabaca

Pembelajaran untuk peningkatan kemampuan membaca nyaring pada tahap pascabaca dilakukan dengan melaksanakan pembahasan yang belum dibicarakan pada saat baca dengan diskusi kelas dan memberikan pemantapan tentang materi pembelajaran yang sudah diberikan.

4. Hasil Belajar Kemampuan Membaca Nyaring Pada Tahap Pascabaca.

Hasil pembelajaran dengan tindakan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa memahami bacaan terbukti meningkat. Peningkatan terlihat dari hasil tes yang dicapai siswa pada setiap pembelajaran. Pada siklus I Berdasarkan kualifikasi hasil penyajian membaca nyaring yang dilakukan 32

orang siswa terteliti dapat diuraikan sebagai berikut : Pada aspek lafal, 15 orang berkualifikasi sangat tepat, 7 orang yang berkualifikasi tepat dan 10 orang yang berkualifikasi kurang tepat. Pada Aspek Intonasi, tiga orang berkualifikasi sangat tepat, 21 orang yang berkualifikasi tepat dan 8 orang yang berkualifikasi kurang tepat. Pada aspek jeda 3 orang berkualifikasi sangat tepat, 18 orang yang berkualifikasi tepat dan dan 5 orang yang berkualifikasi yang kurang tepat.

Pada siklus II berdasarkan kualifikasi hasil penyajian membaca nyaring yang dilakukan pada aspek lafal, 27 orang berkualifikasi sangat tepat, 3 orang yang berkualifikasi tepat dan tidak ada yang berkualifikasi kurang tepat. Pada Aspek Intonasi, 22 orang berkualifikasi sangat tepat, 9 orang yang berkualifikasi tepat dan 1 orang yang berkualifikasi kurang tepat. Pada aspek jeda 21 orang berkualifikasi sangat tepat, 11 orang yang berkualifikasi tepat dan dan 5 orang yang berkualifikasi yang kurang tepat.

Dilihat dari hasil belajar siswa dalam membaca nyaring maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan rencana pembelajaran telah berjalan dengan baik, sehingga memperoleh hasil belajar yang baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan simpulan penelitian, berikut ini dikemukakan beberapa saran yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran membaca di SD, tidak hanya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia saja tetapi juga untuk mata pelajaran lain yang lebih ditekankan pada proses membaca. Untuk peningkatan kemampuan membaca nyaring siswa, disarankan

agar guru menguasai strategi pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah permainan kartu kalimat, baik dalam merencanakan, melaksanakan serta mengevaluasi pembelajaran.

Untuk peningkatan kemampuan membaca nyaring siswa dengan menggunakan permainan kartu kalimat, guru perlu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan menganalisis kompetensi dasar membaca yang terdapat dalam KTSP, kemudian menentukan indikator pencapaian suatu KD. Langkah selanjutnya adalah merancang kegiatan belajar mengajar, memilih materi sesuai dengan tema yang telah ditetapkan, memilih materi sesuai dengan tingkat kemampuan dan pengalaman siswa, menyusun alat evaluasi hasil dan proses, serta menyusun pertanyaan penuntun sesuai dengan tahap-tahap membaca.

1. Tahap Prabaca

Pada tahap prabaca, disarankan agar guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan diawali dengan pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Pada tahap prabaca, guru hendaknya mengajukan pertanyaan penuntun untuk membimbing siswa menemukan jawabannya berdasarkan petunjuk judul dan gambar seri, kegiatan ini dilaksanakan untuk membuka skemata siswa serta menumbuhkan minat siswa terhadap kartu kata.

2. Tahap Saatbaca

Pada tahap saat baca, guru hendaknya mengajukan pertanyaan penuntun untuk membimbing siswa menyusun potongan kartu kata dan membimbing siswa menemukan ide pokok tiap paragraf. Kegiatan ini dilaksanakan paragraf demi paragraf sampai seluruh bacaan tercakup. Kegiatan

ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan serius selama proses membaca berlangsung.

3. Tahap Pascabaca

Pada tahap pasca baca disarankan guru melaksanakan teknik diskusi. Kegiatan diskusi memungkinkan berkembangnya daya kritis siswa dengan cara menanggapi pendapat orang lain. Dengan diskusi, siswa juga dapat mengembangkan rasa percaya diri dan berani mengemukakan pendapat, guru hendaknya dapat pula memberikan respon positif terhadap jawaban dan tanggapan siswa.

Pada tahap pascabaca disarankan agar guru memberi pertanyaan-pertanyaan tentang isi bacaan untuk peningkatan pemahaman siswa tentang teks yang dibacanya. Pertanyaan dapat diberikan melalui kegiatan diskusi kelas. Melalui diskusi guru dan siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran seperti kegiatan menentukan pesan moral dan ringkasan cerita dari kartu kata yang dibacanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2009. *Pembelajaran Membaca*. Jakarta : Pusat pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bahasa
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2003, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Emilda. 2009. Penggunaan Kartu Kalimat dalam Membaca dan Menulis. <http://www.emilda.blogspot/doc/> online 24 Mai 2010
- Wahya. 2008. *Papers*. (online) (<http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/papers/Wahya.doc> diakses tanggal 21 Maret 2008).
- Farida Rahim. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah dasar*, Jakarta. Bumi Aksara
- Farida Rahim.2007. *Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Padang: Bumi Aksara
- Henry, Guntur Tarigan. 1989. *Membaca dalam Kehidupan*, Bandung, Angkasa
- 1985. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa
- 1991. *Strategi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa
- 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Miles, M. B. dan A. M. Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi. UI Press: Jakarta. Tersedia dalam http://www.blogger.com/feeds/89812566507740045_20/posts/default/5187514118013731969 (diakses 24 Februari 2008).