

BAB II KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori Terkait Judul

1. Pengertian Kemampuan

Konsep kemampuan merupakan komponen fundamental dari kedewasaan, yang berkaitan dengan perolehan informasi dan keterampilan melalui berbagai cara seperti pendidikan, pelatihan, atau pembelajaran berdasarkan pengalaman. Konsep kemampuan mencakup kapasitas individu untuk secara efektif melakukan keterampilan atau pekerjaan tertentu. Konsep kemampuan terkait erat dengan kapasitas fisik dan kognitif yang dimiliki individu untuk melakukan tugas secara efektif, bukan bergantung pada keinginan atau preferensi mereka.¹ Kompetensi mendasar yang diperlukan untuk membantu individu secara efektif dalam melakukan pekerjaan atau tugasnya, sehingga memaksimalkan hasil, meliputi:

a. Keterampilan Berbahasa

Terdapat korelasi yang kuat antara keterampilan bahasa yang berbeda, dimana satu bakat saling berhubungan dengan bakat lainnya dalam cara yang berbeda-beda. Perolehan kemahiran berbahasa difasilitasi oleh perkembangan tonggak perkembangan yang berurutan dan konsisten. Awalnya, sepanjang masa kanak-kanak, individu secara tidak sengaja memperoleh kemampuan untuk mendengarkan secara aktif dan terlibat penuh perhatian dengan bahasa tertentu. Selanjutnya, mereka secara bertahap mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri secara verbal, diikuti dengan perolehan kemampuan menulis dan membaca. Keterampilan mendengarkan, memperhatikan, dan berbicara diperoleh siswa sebelum ia memasuki lembaga pendidikan formal. Namun, perolehan keterampilan menulis dan membaca sering kali dimulai ketika siswa mendaftar di lembaga pendidikan formal. Dalam kerangka pendidikan, kemahiran bahasa yang tercakup dalam kurikulum memiliki empat aspek yang berbeda secara spesifik:

b. Keterampilan menyimak

Dalam bahasa Indonesia, istilah menyimak mempunyai jangkauan semantik yang meliputi tindakan mendengar dan

¹ Gibson & Ivancevich & Donnely, *Organisasi dan manajemen. Perilaku, struktur, proses*. Edisi keempat, (Jakarta: Erlangga, 2004), 104

mendengar. Maka, ketiga konsep ini sering menimbulkan ambiguitas dalam pemahaman dan dianggap sama yang menyebabkan penggunaannya dapat dipertukarkan. Istilah menyimak mempunyai konotasi yang lebih tepat, karena mengacu pada keterlibatan yang disengaja dari seseorang dengan rangsangan pendengaran dalam bahasa target. Tindakan mendengarkan ini memerlukan upaya sadar untuk memahami dan menikmati masukan pendengaran. Mendengarkan adalah aktivitas kognitif yang melibatkan dengan penuh perhatian mempersepsikan dan memahami simbol-simbol yang diucapkan untuk mendapat informasi, menangkap substansi, dan memahami makna komunikasi yang dimaksudkan yang disampaikan oleh pembicara melalui wacana lisan.

Berdasar fakta diatas, disimpulkan bahwa mendengarkan adalah tindakan bertujuan yang dilakukan oleh individu dengan tujuan memahami pentingnya komunikasi dan entitas yang didengarkan, dengan tujuan memperoleh dan mengasimilasi informasi dan gagasan. Keterampilan mendengarkan mengacu pada kapasitas individu untuk memahami dan menganalisis informasi yang disampaikan oleh rangsangan pendengaran yang mereka terima. Mendengarkan sering dianggap sebagai cara utama memperoleh pengetahuan, karena melalui proses inilah individu terlibat dalam komunikasi langsung dengan menggunakan bahasa lisan dalam interaksi sehari-hari. Selanjutnya di dalam QS. Ayat Al-A'raf 204, terdapat penjelasan tentang pentingnya mengembangkan kemampuan mendengar.

وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ﴿٢٠٤﴾

Artinya: “Dan apabila dibacakan Al-Qur’an, maka dengarkanlah dan diamlah, agar kamu mendapat rahmat”. (QS. Al-A’raf Ayat 204)

1) Proses Menyimak

Terdapat tiga tahapan dalam proses menyimak, yaitu menerima (*receiving*), memahami (*attending*), dan menentukan (*assigning*) makna. Dalam tahap pertama para penyimak menerima stimula pendengaran atau penggabungan stimula visual dan pendengaran yang dihadirkan oleh pembicara. Selanjutnya, pada tahap kedua para penyimak fokus atau berusaha menyaring stimula sementara mengabaikan stimula yang lain berada

disekitarnya. Dalam tahap ini menyimak harus memahami pesan dari pembicara dengan memusatkan perhatian pada informasi yang sangat penting yang ada dalam pesan. Kemudian dalam tahap ketiga penyimak menentukan atau menilai makna dengan mengerti isi dan inti pesan dari pembicara.

2) Jenis-jenis Menyimak

Kemampuan mendengarkan dapat dikategorikan menjadi dua bentuk yang berbeda, yaitu mendengarkan secara mendalam dan mendengarkan terfokus. Mendengarkan ekstensif mengacu pada praktik melakukan aktivitas mendengarkan tidak terstruktur, biasanya melibatkan berbagai konten. Pendekatan ini tidak serta merta memerlukan pengawasan atau bimbingan langsung dari seorang guru. Sebaliknya, mendengarkan secara intens terutama difokuskan pada integrasinya ke dalam kurikulum pengajaran bahasa. Menyimak ekstensif dibagi menjadi empat yaitu:

a. Menyimak sosial

Mendengarkan secara sosial sering kali terjadi dalam lingkungan sosial di mana individu terlibat dalam percakapan atau diskusi.

b. Menyimak Sekunder

Pendengaran sekunder mengacu pada bentuk mendengarkan yang terjadi secara tidak sengaja dan luas. Misalnya, selama terlibat dengan musik, seseorang dapat secara bersamaan melakukan aktivitas seperti menulis, dan lain-lain.

c. Menyimak estetik

Mendengarkan secara estetis merupakan komponen mendengarkan secara tidak sengaja. Titik fokusnya berkaitan dengan hal-hal yang berkaitan dengan estetika, meliputi bidang-bidang seperti musik, puisi, dan teater.

d. Menyimak Pasif

Pendengaran pasif mengacu pada tindakan terlibat dalam aktivitas mendengarkan tanpa penerapan upaya sadar yang disengaja oleh seseorang.

Menyimak secara intensif dapat dikategorikan menjadi enam bagian berbeda, yaitu sebagai berikut::

a) Menyimak Kritis

Mendengarkan secara kritis adalah keterlibatan pendengaran yang ditandai dengan identifikasi dan

evaluasi yang disengaja atas kesalahan, ketidakakuratan, atau pernyataan valid dalam wacana pembicara.

b) Menyimak Konsentratif

Pendengaran konsentrasi sering disebut sebagai mendengarkan yang berorientasi pada studi atau mendengarkan dalam konteks kegiatan akademis. Latihan mendengarkan terkonsentrasi mencakup beberapa tugas, seperti mengikuti arahan yang diberikan dalam dialog dan mengidentifikasi korelasi yang berkaitan dengan kelas, lokasi, kualitas, waktu, urutan, dan sebab akibat.

c) Menyimak Kreatif

Mendengarkan secara kreatif mengacu pada suatu bentuk keterlibatan pendengaran yang dapat memperoleh kenikmatan yang berasal dari suara yang direkonstruksi secara mental, gambaran visual, gerakan fisik, dan sensasi kinestetik yang terkait dengan subjek fokus.

d) Menyimak Eksploratif

Mendengarkan eksplorasi diklasifikasikan sebagai kegiatan mendengarkan ekstensif yang dirancang untuk mempelajari suatu subjek atau materi tertentu secara sistematis. Akan tetapi penyelidikan yang dimaksud bersifat insidental kebetulan. Penyimak berusaha menemukan hal-hal atau informasi tambahan mengenai suatu topik.

e) Menyimak Interogatif

Mendengarkan interogatif adalah suatu bentuk latihan mendengarkan yang cermat yang memerlukan konsentrasi dan kearifan yang lebih tinggi. Hal ini melibatkan pengarahannya perhatian seseorang terhadap wacana pembicara dan secara selektif mengekstraksi bagian-bagian penting, semua dengan tujuan merumuskan pertanyaan untuk klarifikasi lebih lanjut. Selama kegiatan mendengarkan interogatif, pendengar berfokus pada perolehan informasi dengan mengajukan pertanyaan kepada pembicara.

f) Menyimak Selektif

Mendengarkan selektif adalah teknik pedagogi yang digunakan dalam konteks latihan mendengarkan bahasa asing. Oleh karena itu, menyimak selektif ini biasanya digunakan dalam pembelajaran bahasa asing.

c. Keterampilan berbicara

Perolehan kemampuan berbicara merupakan aspek penting dalam perkembangan bahasa pada anak, yang didahului oleh perkembangan keterampilan mendengarkan. Pada saat yang sama, anak juga mengalami perkembangan keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara pada dasarnya adalah kemampuan untuk secara akurat mereproduksi pola sistem suara artikulatoris agar dapat mengkomunikasikan keinginan, kebutuhan, emosi, dan niat secara efektif kepada orang lain. Komunikasi lisan adalah cara utama bahasa ekspresif. Proses memperoleh bahasa lisan mengikuti pola yang metodis dan teratur. Proses pembelajaran berbicara mencakup beberapa aktivitas berbeda, termasuk percakapan, berbicara estetis (seperti bercerita), berbicara untuk tujuan informasi, berbicara untuk tujuan persuasif, dan terlibat dalam aktivitas teater.

Pemerolehan bahasa lisan secara inheren terkait dengan kehidupan sehari-hari dan interaksi antarpribadi rutin. Untuk mencapai kemahiran dalam bahasa lisan, sangat penting untuk membangun hubungan antara proses pembelajaran dan percakapan yang tulus. Selain itu, penting untuk meningkatkan frekuensi dan kedalaman diskusi mengenai berbagai topik. Akibatnya, dengan menyelaraskan dialog otentik dengan kebutuhan khusus siswa, bentuk komunikasi yang lebih organik dapat dipupuk. Berdasarkan uraian yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara mencakup kapasitas individu untuk mengkomunikasikan pemikiran, sudut pandang, dan rekomendasi secara efektif secara lisan, sehingga menjamin pemahaman oleh penerima yang dituju.

d. Keterampilan membaca

Membaca dianggap sebagai salah satu kemampuan bahasa mendasar yang harus dimiliki siswa. Tindakan membaca adalah aktivitas kognitif yang digunakan individu untuk memahami dan mengekstrak makna yang dimaksudkan yang dikomunikasikan oleh seorang penulis melalui pemanfaatan kata-kata atau bahasa tertulis. Tindakan membaca juga dapat dipahami sebagai sarana melakukan komunikasi, baik dengan diri sendiri maupun dengan orang lain, untuk menyampaikan makna yang diungkapkan atau disarankan melalui simbol-simbol tertulis. Proses membaca meliputi:

1) Persiapan membaca (*preparing to read*)

Pada saat ini, pembaca memulai proses dengan memilih buku untuk dibaca kemudian menjalin hubungan

dengan latar belakang literasi yang ada, dan merumuskan antisipasi mengenai isi bahan bacaan.

2) Membaca (*reading*)

Pada saat ini, pembaca terlibat dalam tugas utama yang melibatkan membaca dengan teliti bahan bacaan dan berusaha menguraikan dan memahami maknanya. Dalam mencerminkan proses tahapan membaca Rasulullah SAW yang mencerminkan umat manusia senantiasa membaca, sebagaimana sabdanya:

مَنْ قَرَأَ حَرْفًا مِنْ كِتَابِ اللَّهِ فَلَهُ بِهِ حَسَنَةٌ، وَالْحَسَنَةُ بِعَشْرِ أَمْثَالِهَا لَا أَقُولُ الْم حَرْفٌ، وَلَكِنْ أَلِفٌ حَرْفٌ، وَلَا مٌ حَرْفٌ، وَمِيمٌ حَرْفٌ

Artinya: “Siapa saja membaca satu huruf dari kitabullah (*Al-Qur'an*), maka dia akan mendapat satu kebaikan. Sedangkan satu kebaikan dilipatkan kepada sepuluh semisalnya. Aku tidak mengatakan alif lam mim satu huruf. Akan tetapi, alif satu huruf, lam satu huruf, dan mim satu huruf”. (HR. At-Tirmidzi)

3) Memberikan respon (*responding*)

Dibagian ini, pembaca terlibat dalam respons terhadap materi tekstual yang telah mereka teliti.

4) Mengeksplorasi teks (*exploring the text*)

Pada saat ini, pembaca terlibat dalam eksplorasi teks yang lebih analitis. Tugas eksplorasi tersebut meliputi proses meninjau kembali buku, menganalisis secara kritis tulisan penulis, dan memperoleh bahasa asing.

5) Memperluas interpretasi (*extending the interpretation*)

Selama fase khusus ini, pembaca terlibat dalam proses menggali lebih jauh interpretasinya, kemudian merefleksikannya untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif.

Dalam konteks sekarang, penting untuk dicatat bahwa ada tujuh kategori membaca yang berbeda, yaitu:

a) Membaca dalam Hati

Membaca senyap, sering kali dikenal sebagai membaca tanpa suara yang terdengar, berarti tidak adanya keluaran pendengaran yang dapat dilihat. Selama tindakan membaca senyap, mata dan otak, atau proses kognitif, terlibat dan terlibat secara aktif. Kemampuan yang diperlukan bagi siswa yang terlibat dalam membaca senyap

mencakup tiga aspek utama: (1) kemampuan membaca tanpa memerlukan vokalisasi atau gerakan fisik, (2) kapasitas untuk memahami teks secara efektif, dan (3) memperoleh kesenangan dari membaca materi dengan cara yang positif.

b) Membaca Nyaring

Membaca dengan suara keras secara luas dipandang sebagai latihan membaca langsung yang mungkin mudah dilakukan oleh anak-anak. Pada tingkat paling dasar, membaca dengan suara keras dapat digambarkan sebagai tindakan membaca teks dengan suara. Pada tahap lanjut, seperti pada pembaca mahir, tindakan membaca dengan suara keras memerlukan transmisi informasi tekstual kepada audiens. Agar dapat mengungkapkan isi bacaan secara efektif, pembaca diharapkan tidak hanya mengartikulasikan teks secara verbal, namun juga terlibat dalam proses kognitif untuk memastikan pesan terkirim secara efektif kepada pendengar. Oleh karena itu, jelas bahwa tindakan membaca dengan suara keras merupakan upaya yang menantang.

c) Membaca Ekstensif

Membaca ekstensif mengacu pada program membaca yang dilaksanakan secara ekstensif. Oleh karena itu, penting untuk memiliki bahan bacaan yang luas dan beragam, mencakup banyak jenis teks dan ragamnya. Beberapa faktor yang harus dipertimbangkan antara lain tingkat keterbacaan dan jumlah waktu yang dibutuhkan.

d) Membaca Intensif

Membaca intensif mengacu pada kegiatan membaca yang disengaja dan teliti. Bentuk membaca ini merupakan upaya yang disengaja untuk menumbuhkan dan menyempurnakan kemampuan membaca kritis seseorang. Membaca intensif dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu membaca studi subjek dan membaca studi bahasa. Praktek meninjau konten mencakup beberapa pendekatan, seperti membaca dekat, membaca kritis, dan membaca ide. Bidang studi bahasa mencakup dua cabang yang berbeda, yaitu bahasa asing dan sastra.

e) Membaca Literal

Membaca literal mengacu pada tindakan membaca dengan tujuan utama memahami dan menangkap makna yang dinyatakan secara tegas dari sebuah teks. Artinya, pembaca hanya fokus menggali informasi tersurat yang tersaji dalam teks, tanpa berusaha menangkap makna

mendasar atau pesan tersirat. Berdasarkan taksonomi pemahaman membaca, terlihat bahwa kemampuan membaca literal menempati posisi paling rendah di antara berbagai tingkat kemahiran membaca.

f) Membaca Kritis

Membaca kritis adalah pendekatan kognitif untuk memahami materi tertulis yang melibatkan evaluasi sistematis terhadap konten, yang dicapai melalui keterlibatan aktif dengan pemikiran dan ide penulis. Kemampuan memahami makna tersirat dalam sebuah teks sangat penting bagi pembaca yang memiliki pola pikir kritis. Sifat membaca kritis sangat penting dalam setiap upaya membaca yang berupaya memahami substansi teks secara komprehensif.

e. Keterampilan menulis

Menulis merupakan proses kognitif yang melibatkan belahan otak kanan dan kiri. Belahan otak kanan berhubungan dengan pemrosesan emosi dan pengalaman subjektif. Sebaliknya, belahan otak kiri berhubungan dengan proses kognitif seperti penalaran logis dan penyelidikan ilmiah. Oleh karena itu, selama tugas menulis, belahan otak kiri menunjukkan aktivitas dalam hal konstruksi kalimat, pengorganisasian paragraf, keakuratan ejaan, pembangkitan ide, dan pengembangan topik. Belahan otak kanan dikaitkan dengan fungsi kognitif yang berkaitan dengan daya tanggap, pemrosesan emosi, persepsi warna, gairah, dan kegembiraan. Dalam bahasa yang lebih mudah dipahami, menulis dapat dipahami sebagai sarana mengungkapkan dan mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk linguistik yang berbeda. Pengamatan ini menunjukkan bahwa keterampilan yang dibutuhkan untuk menulis efektif berbeda dengan keterampilan yang diperlukan untuk mahir berbicara.²

Berdasarkan pengertian di atas, kemampuan menulis mencakup kemampuan mengartikulasikan gagasan, pendapat, atau konsep secara efektif melalui sarana tertulis, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Berdasarkan pemahaman tersebut, pengajaran menulis di sekolah dasar bertujuan untuk mendidik siswa dalam keterampilan mengartikulasikan gagasan, pandangan, dan konsep melalui sarana tertulis, sehingga

² Rini Dwi Susanti, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Kudus: Nora Media Enterprise, 2011), 38-55.

memungkinkan terjadinya komunikasi dan pemahaman yang efektif di antara para pembaca.

Keempat keterampilan linguistik tersebut dapat dilihat sebagai suatu kesatuan yang terintegrasi. Terdapat korelasi yang kuat antara keterampilan linguistik dan proses kognitif. Kemampuan linguistik yang dimiliki seseorang dapat menjadi indikator proses kognitif dan kondisi mentalnya. Tingkat kemahiran linguistik berkorelasi langsung dengan kemampuan kognitif individu, sehingga meningkatkan ketajaman intelektual dan meningkatkan kejernihan proses berpikir.³ Keterampilan dipelajari dan diasah melalui keterlibatan yang konsisten dalam aktivitas dan latihan yang disengaja. Meningkatkan frekuensi latihan keterampilan berbahasa, serta membina pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

2. Permainan Bahasa

a. Hakikat Permainan

Bagi siswa, terlibat dalam permainan adalah upaya yang menyenangkan dan bermakna. Bermain dapat berfungsi sebagai sarana untuk terlibat dalam berbagai aktivitas. Permainan berfungsi sebagai instrumen pendidikan yang memfasilitasi siswa dalam memahami lingkungan sekitar mereka, memungkinkan mereka untuk bertransisi dari keadaan ketidaktahuan ke pengetahuan dan dari ketidakmampuan melakukan tugas ke perolehan keterampilan yang diperlukan. Melalui keterlibatan rutin dengan permainan, siswa mempunyai kesempatan untuk memperoleh keterampilan tambahan yang dapat diterapkan pada berbagai aktivitas berbeda. Permainan memberi anak-anak platform untuk mengomunikasikan kebutuhan mereka tanpa takut akan hukuman atau kutukan.⁴ Permainan berfungsi sebagai alat pedagogi bagi pendidik, memfasilitasi perolehan keterampilan metakognitif pada siswa. Permainan memberi siswa kesempatan untuk terlibat dalam pertanyaan, memahami lingkungan sekitar mereka, mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan, dan meningkatkan banyak elemen kehidupan siswa, sehingga memungkinkan mereka mengenali dan menggunakan bakat dan

³ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), 3

⁴ Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, (Jakarta: PT Prenhallindo, 2002), 20.

kualitas mereka sendiri.⁵ Permainan berfungsi sebagai platform bagi siswa untuk mengeksplorasi dan meningkatkan potensi mereka, menawarkan jalan bagi perkembangan fisik, intelektual, linguistik, dan perilaku. Selain itu, permainan mempunyai kemampuan untuk menumbuhkan motivasi belajar yang mendalam di kalangan siswa.⁶

Menurut Pellegrini dan Saracho (sebagaimana dikutip dalam Wood), permainan ini menunjukkan ciri-ciri berikut:

- 1) Permainan berpotensi memberikan rasa kepuasan pada anak.
- 2) Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dengan permainan dibandingkan dengan tingkat keterlibatan mereka dengan tujuan yang dimaksudkan.
- 3) Pernyataan tersebut bersifat nonliteral.
- 4) Terbebas dari peraturan yang diberlakukan oleh pendidik.
- 5) Salah satu aspek penting dari proses pendidikan adalah perlunya siswa terlibat aktif dalam berbagai kegiatan.

Berdasar sudut pandang tersebut, permainan berfungsi sebagai media melalui mana siswa dapat terlibat dalam eksplorasi lingkungan mereka, sehingga memberi mereka jalan untuk mengembangkan kemampuan bawaan mereka. Penggunaan permainan dalam lingkungan pendidikan memiliki arti penting karena memfasilitasi penanaman kesadaran diri di kalangan siswa, memungkinkan mereka mengenali dan memanfaatkan kualitas dan kemampuan mereka sendiri.

b. Pengertian Permainan Bahasa

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, sangatlah penting bagi pendidik untuk secara cermat merancang pendekatan pedagogi yang sesuai dan efektif yang selaras dengan materi pelajaran yang ada dan mempertimbangkan keadaan dan karakteristik unik siswa. Untuk memastikan kemanjuran, efisiensi, dan penerimaan konten yang ditawarkan di kalangan siswa. Teknik pembelajaran adalah sarana yang melaluinya pendidik dapat secara efektif melaksanakan strategi pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang diinginkan.⁷ Salah satu

⁵ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka, 2009), 100.

⁶ Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 86.

⁷ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UN-Maliki Press, 2012), 16.

teknik yang digunakan dalam konteks ini adalah pemanfaatan permainan bahasa.

Permainan bahasa merupakan salah satu bentuk kegiatan rekreasi yang dapat memberikan kesenangan dan hiburan bagi siswa. Tujuan utama permainan bahasa adalah untuk menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa untuk memperoleh keterampilan berbahasa.⁸ Dalam konteks permainan bahasa, terlihat bahwa siswa yang kurang memiliki motivasi untuk memperoleh pengetahuan menunjukkan peningkatan tingkat keterlibatan, antusiasme, dan perhatian terhadap konten pembelajaran. Arifin Ahmad mengemukakan bahwa permainan bahasa berfungsi sebagai alat pembelajaran menyenangkan yang memfasilitasi praktik banyak keterampilan berbahasa, termasuk mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Jika suatu permainan tidak dapat digunakan dalam satu bahasa meskipun mampu memberikan kesenangan, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tersebut tidak memenuhi syarat sebagai permainan bahasa. Namun demikian, secara umum ada pendapat bahwa suatu permainan dapat diklasifikasikan sebagai permainan bahasa jika permainan tersebut mampu menimbulkan kesenangan sekaligus memfasilitasi pengembangan kemahiran berbahasa.

Menurut banyak perspektif, permainan bahasa adalah kegiatan menyenangkan yang dirancang untuk siswa, berfungsi sebagai alat pedagogi yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kemahiran bahasa siswa termasuk kemampuan membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara. Permainan bahasa diharapkan memiliki kapasitas untuk menumbuhkan kepuasan siswa dalam penguasaan bahasa selama pengajaran di kelas. Permainan terus memainkan peran penting dalam menumbuhkan kegembiraan belajar di dalam kelas, khususnya di kalangan siswa di tingkat kelas bawah. Permainan bahasa berpotensi menjalin interaksi kooperatif antar kelompok dan menumbuhkan perkembangan keterampilan sosial siswa. Permainan bahasa memberikan kesempatan kepada instruktur untuk memilih media menarik yang dapat secara efektif melibatkan siswa dalam eksplorasi aktif dan kreatif, sehingga memupuk kemampuan mereka untuk mengatasi tugas-tugas yang menantang.

⁸ Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, 92.

c. Tujuan Permainan Bahasa

Setiap strategi dalam bermain game memiliki tujuan yang harus diselesaikan sebelum dianggap berhasil. Sebagai contoh, ada permainan bahasa.⁹ Penggunaan permainan bahasa memiliki beberapa tujuan, termasuk tujuan yang melekat dalam permainan bahasa yaitu: mendorong pertukaran verbal di antara siswa, meningkatkan keterlibatan siswa, menawarkan lingkungan belajar yang menarik, dan berfungsi sebagai sarana untuk mengurangi monoton dan kebosanan. Permainan bahasa memiliki tujuan ganda, termasuk tindakan terlibat dalam permainan dan pengembangan kemampuan bahasa, sekaligus memberikan pengalaman yang menyenangkan. Permainan-permainan ini menawarkan pendekatan alternatif untuk mengurangi tantangan yang dihadapi sepanjang proses pemerolehan bahasa. Permainan bahasa digunakan sebagai sarana pemecahan masalah dalam konteks pendidikan, dengan tujuan memfasilitasi pengalaman belajar yang lancar, meningkatkan kesenangan, dan mengurangi kegagalan.

Tujuan utama permainan bahasa bukan sekedar membangkitkan kegembiraan, melainkan menumbuhkan kemahiran salah satu kompetensi berbahasa. Setiap permainan bahasa yang dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran harus memberikan bantuan langsung bagi pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut banyak perspektif, Tujuan permainan bahasa adalah untuk meningkatkan kompetensi linguistik siswa melalui aktivitas menarik yang dipilih oleh instruktur. Permainan-permainan ini dimaksudkan untuk mencegah siswa mengalami monoton dan ketidaktertarikan selama pengajaran di kelas, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan merangsang.

d. Ciri-ciri dalam Permainan Bahasa

Setiap permainan memiliki ciri-ciri berbeda yang unik untuk permainan tersebut. Demikian pula, permainan bahasa memiliki atribut yang menguntungkan dalam bidang pemerolehan bahasa. Atribut-atribut berikut berkaitan dengan permainan bahasa dalam konteks pemerolehan bahasa:

- 1) Salah satu manfaat potensial dari program ini adalah kemampuannya untuk membantu siswa dalam meningkatkan

⁹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 40-43.

kemahiran bahasa mereka, serta mendorong pertumbuhan kosa kata dan bakat sastra mereka.

- 2) Pastikan materi yang diberikan selaras dengan tingkat kemahiran berbahasa siswa.
- 3) Pendekatan ini berpotensi menawarkan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dan menumbuhkan minat yang tulus dalam proses pembelajaran.
- 4) Dimungkinkan untuk melibatkan siswa dengan cara yang fleksibel, baik secara kolektif maupun individu, di dalam ruang kelas.
- 5) Memiliki norma dan hikmah yang mudah dipahami.
- 6) Penggunaan jangka waktu yang tepat memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran secara faktual.

e. Tahapan dan Peran Guru dalam Permainan Bahasa

Sebelum menerapkan pendekatan pedagogi, penting bagi instruktur untuk mempertimbangkan secara cermat berbagai fase yang terlibat dalam proses pemerolehan bahasa. Penerapan permainan bahasa yang sukses dan efisien memerlukan penyelesaian banyak fase. Bagian selanjutnya menguraikan beberapa tahapan yang terlibat dalam permainan bahasa, yang meliputi:

1) Perencanaan

Perencanaan mencakup proses menetapkan tujuan dan sasaran. Biasanya proses perencanaan dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran atau disebut juga RPP.

2) Pelaksanaan

Implementasinya mencakup kegiatan pedagogi yang dimaksudkan dan perencanaan strategis. Pelaksanaannya mempunyai tiga tahapan yang berbeda, yaitu kegiatan persiapan, inti, dan penutup.

3) Evaluasi

Penilaian meliputi proses sistematis dalam memberikan masukan pada tahap perencanaan. Evaluasi seringkali dilakukan dengan menilai hasil setelah selesainya proses pendidikan.

Selain keharusan bagi guru untuk memperhatikan berbagai tahapan yang ada dalam permainan bahasa, mereka juga mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Fungsi guru meliputi tanggung jawab berikut:¹⁰

¹⁰ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), 33-34.

- a) Guru sebagai pembimbing
Pendidik harus memiliki kapasitas untuk mengembangkan strategi pedagogi yang selaras dengan hasil pembelajaran yang diharapkan. Dalam proses pengajaran, guru harus melibatkan siswa secara efektif, memupuk partisipasi aktif mereka dan mendorong manfaat timbal balik baik bagi siswa itu sendiri maupun teman-temannya. Dalam konteks pembelajaran, guru mempunyai kemampuan menilai kemajuan siswa dengan menggunakan kombinasi evaluasi berbasis tes dan non tes.
- b) Guru sebagai Evaluator
Selain mengevaluasi hasil belajar, pendidik sering menggunakan permainan bahasa sebagai sarana untuk memeriksa proses pembelajaran.
- c) Guru sebagai Mediator
Peran instruktur adalah sebagai mediator, memfasilitasi pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, dan mengawasi pelaksanaan kegiatan diskusi kelas.¹¹ Dalam konteks permainan bahasa, merupakan tanggung jawab instruktur untuk menyediakan bahan ajar yang diperlukan. Bahan-bahan ini sering kali terdiri dari kartu huruf, kartu suku kata, atau kartu bergambar.

f. Faktor-faktor Penentu dalam Permainan Bahasa

Selain keterlibatan guru, ada beberapa aspek tambahan yang turut berperan dalam penentuan permainan bahasa. Variabel-variabel berikut ini dapat mengidentifikasi permainan bahasa dengan cara sebagai berikut:

- 1) Situasi dan Kondisi
Penggunaan permainan bahasa dalam lingkungan kelas secara inheren terkait dengan faktor kontekstual dan keadaan di sekitar siswa. Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa permainan bahasa mempunyai potensi untuk dilakukan dalam berbagai situasi dan konteks.
- 2) Peraturan Permainan
Peraturan suatu permainan merupakan suatu komponen integral yang tidak dapat dipisahkan dari permainan itu sendiri. Sama halnya dengan permainan bahasa, aturannya harus jelas, mencakup tahapan yang jelas, dan memiliki prosedur evaluasi yang harus diterapkan. Setiap peserta

¹¹ Supardi, *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 99.

wajib memberikan persetujuannya dan mematuhi peraturan ini. Peran instruktur sebagai pengelola kelas memerlukan kemampuan membimbing dan memberikan petunjuk secara efektif tentang aturan-aturan yang harus ditaati sebelum permainan dimulai.

3) Pemain

Dalam konteks permainan bahasa, dapat dikatakan bahwa peserta sendirilah yang memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran. Untuk menjalankan permainan secara efektif dan lancar, penting bagi pemain untuk memiliki kualitas seperti keterlibatan aktif, ketekunan, kekuatan, dan kepercayaan diri. Jika pemain mempunyai tingkat kejujuran yang tinggi maka dapat disimpulkan bahwa permainan akan berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.

4) Pemimpin Permainan

Peran pemimpin merupakan aspek krusial dalam pelaksanaan permainan bahasa. Dalam berperan sebagai wasit, diperlukan sifat keadilan, kejujuran, ketegasan, dan kemampuan pemecahan masalah yang dapat diandalkan. Selain itu, sangat penting bagi seorang wasit untuk memiliki penguasaan yang cerdas terhadap peraturan yang mengatur permainan.

5) Media

Pemanfaatan media memegang peranan penting dalam memfasilitasi dan meningkatkan proses pembelajaran. Ketiadaan media pendidikan mungkin menimbulkan rasa hampa. Ketika instruktur memilih media pembelajaran, mereka harus mempertimbangkan banyak karakteristik:¹²

- a) Keselarasan antara media yang dipilih dengan tujuan pembelajaran sangatlah penting, karena hal ini memastikan bahwa media yang dipilih sesuai untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan.
- b) Menjamin kesesuaian antara isi pembelajaran dan media yang digunakan, dimana media dan bahan ajar yang dipilih selaras secara harmonis.
- c) Aksesibilitas media mengacu pada kemudahan media diperoleh, digunakan, dan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Hal ini memerlukan kesederhanaan dalam membuat atau menemukan sumber daya media, tidak

¹² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), 4-5.

adanya biaya yang terlalu tinggi, dan sifat sumber daya yang ramah pengguna bagi para pendidik.

- d) Kemahiran instruktur dalam memanfaatkan berbagai media dapat memfasilitasi penyampaian konten pendidikan secara efektif.
- e) Ketersediaan waktu pembelajaran memerlukan penyesuaian pilihan media dengan jatah waktu yang telah ditentukan.
- f) Kesesuaian pemilihan media dengan kemampuan kognitif siswa, memastikan bahwa media yang dipilih selaras dengan perkembangan kognitif siswa dan mudah dipahami oleh mereka.

g. Kekurangan dan Kelebihan Permainan Bahasa

Dalam bidang pendidikan, strategi permainan apa pun yang dipilih pasti memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Meminimalkan kerugian dan memaksimalkan keuntungan dalam permainan bahasa dapat dicapai melalui upaya individu guru. Wacana ini bertujuan untuk menggambarkan kelebihan dan kekurangan yang terkait dengan permainan bahasa:

1) Kurangnya permainan linguistik

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penerapan permainan bahasa seperti:

- a) Kehadiran populasi siswa dalam jumlah besar mungkin memberikan tantangan dalam memfasilitasi partisipasi seluruh siswa dalam permainan bahasa.
- b) Eksekusinya disertai dengan penampilan auditori dari siswa yang antusias menyatakan persetujuan dan dukungannya. Dalam pelaksanaannya berpotensi menimbulkan gangguan pada kelas lain.
- c) Saat menggunakan permainan bahasa, penting untuk dicatat bahwa tidak semua sumber daya cocok untuk digunakan.
- d) Membutuhkan durasi yang signifikan.

2) Kelebihan permainan bahasa

Permainan bahasa memberikan beberapa keuntungan, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Permainan bahasa memberikan pendekatan pedagogis untuk memperoleh pengetahuan.
- b) Berpotensi meredakan kebosanan siswa sepanjang proses pembelajaran.

- c) Adanya persaingan antar mahasiswa dan organisasi dapat menumbuhkan rasa semangat dalam diri siswa.
- d) Isi instruksional mungkin memiliki dampak besar pada siswa saat mereka terlibat dalam pengembangan keterampilan..

Soepamo memaparkan sejumlah kelebihan dan kekurangan terkait pemanfaatan permainan bahasa. Permainan bahasa menawarkan banyak manfaat, seperti sebagai pendekatan pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan motivasi siswa, meningkatkan rasa solidaritas dan kerja sama antar siswa, menyajikan materi yang mudah diingat dan sulit untuk dilupakan, dan memanfaatkan media yang menarik untuk memikat siswa. Sebaliknya, penggunaan permainan bahasa mempunyai beberapa kelemahan. Pertama, dalam skenario di mana terdapat populasi siswa yang besar, melibatkan semua individu dalam gameplay menjadi sebuah tantangan. Kedua, penerapan permainan bahasa dibatasi oleh ketersediaan sumber daya yang sesuai.¹³

Berdasarkan perspektif ini, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Salah satu manfaat menggunakan permainan bahasa dalam lingkungan pendidikan adalah meningkatkan semangat belajar, yang difasilitasi oleh peningkatan kontak antara guru dan siswa, serta interaksi antar siswa. Selain itu, pendekatan ini berpotensi menimbulkan dampak tersendiri bagi anak-anak ketika mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang memasukkan unsur permainan. Namun, kelemahan potensial muncul ketika siswa terlalu sibuk, karena struktur kelas menjadi sulit untuk dilakukan secara efektif. Akibatnya, pemanfaatan permainan bahasa mungkin terhambat, membatasi penggunaannya pada berbagai materi dan mata pelajaran.

h. Macam-Macam Permainan Bahasa

Permainan bahasa mencakup berbagai gaya permainan, yang meliputi:

1) Card Short

Permainan yang dikenal dengan nama *Chard Short* ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan kosa kata anak-anak. Metode yang diusulkan untuk melaksanakan permainan ini melibatkan guru menempelkan kartu ke papan

¹³ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, 38-39.

tulis, yang masing-masing menampilkan pilihan frasa luas termasuk mata pelajaran seperti tumbuhan, manusia, dan hewan. Selanjutnya, siswa diberikan kartu yang memuat kata-kata yang berkaitan dengan rangsangan pendengaran yang akan mereka temui. Untuk mengurangi kepadatan, siswa diinstruksikan untuk secara diam-diam memasang kartu yang mereka terima di papan tulis.

2) *Index Card Match*

Kartu indeks adalah selembar kertas atau kartu stok kecil berbentuk persegi panjang yang biasa digunakan untuk mengatur dan menyimpan informasi. *Index Card Match* merupakan kegiatan pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan kemahiran dalam asosiasi kata, khususnya antonim. Metode yang ditentukan untuk terlibat dalam permainan ini adalah instruktur membagikan kartu kepada setiap siswa, memastikan bahwa setiap siswa menerima kartu yang berlawanan dengan kartu teman-temannya. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan untuk menemukan seorang kenalan yang memiliki kartu dengan istilah yang merupakan antonim dari kata yang tertulis di kartu mereka sendiri. Selanjutnya, individu memiliki pilihan untuk mengambil posisi duduk berdekatan satu sama lain atau berdiri berdekatan. Selanjutnya, siswa melanjutkan untuk mengidentifikasi dan menghitung kartu-kartu yang mereka miliki, serta kartu-kartu milik kenalan mereka.

3) *Kartu Berwarna*

Pemanfaatan kartu berwarna merupakan komponen integral dari permainan bahasa yang dirancang untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam mengucapkan bunyi-bunyi bahasa. Dalam konteks kartu berwarna, dimungkinkan untuk menggunakan beragam jenis kartu, termasuk kartu huruf, kartu suku kata, dan kartu gambar. Cara memainkan permainan ini adalah guru menyampaikan penjelasan dan aturan mainnya. Selanjutnya, instruktur menyajikan serangkaian pertanyaan yang memerlukan tanggapan dan kategorisasi yang bijaksana. Instruktur mengatur siswa menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil. Sebuah kartu diberikan kepada setiap kelompok. Selanjutnya, siswa didorong untuk terlibat dalam kegiatan termasuk menyusun kata, identifikasi kata, atau menyusun kartu berdasarkan alat bantu visual atau bahan tertulis yang disediakan oleh

instruktur. Selanjutnya, setelah selesainya kegiatan kelompok, peserta diminta untuk membaca atau menyampaikan presentasi tentang hasil upaya kolaboratif mereka.¹⁴

4) *Dice Game*

Permainan dadu adalah kegiatan yang sangat menguntungkan, karena diketahui bahwa dadu memiliki sifat yang lebih dari sekadar representasi numerik. Namun, representasi visual dapat mencakup berbagai elemen seperti warna-warna cerah, beragam gaya huruf, citra simbolik, atau elemen artistik lainnya yang selaras dengan preferensi dan instruksi instruktur. Dadu memiliki konfigurasi yang beragam, beberapa menampilkan enam sisi, sementara yang lain memiliki dua belas sisi, di antara variasi lainnya.¹⁵

3. Teknik Permainan

Teknik pembelajaran mengacu pada strategi pengajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif dan menyediakan materi pembelajaran dengan tujuan mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pendidik memiliki kemampuan untuk menggunakan beragam teknik pengajaran, seperti ceramah, sesi tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, penugasan, pembelajaran berbasis inkuiri, aktivitas pemecahan masalah, kerja kelompok kolaboratif, kunjungan lapangan, dan pengajian. Oleh karena itu, sebelum pelaksanaan pengajaran, pendidik harus hati-hati memilih pendekatan pedagogi yang tepat. Hal ini memerlukan perolehan strategi pembelajaran yang selaras dengan hasil yang diinginkan, area konten, atribut pelajar, aksesibilitas sumber daya, dan batasan waktu. Faktor pertama yang harus dipertimbangkan ketika memilih pendekatan pembelajaran adalah kapasitasnya untuk melibatkan siswa, yaitu melalui stimulasi kemampuan kognitif dan afektif mereka sepanjang pengalaman pendidikan.

4. Teknik Permainan Bahasa

a. Pengertian Teknik Permainan Bahasa

Pada dasarnya, permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas menarik yang memfasilitasi perolehan dan peningkatan

¹⁴ Apri Damai Sagita Krissandi ddk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*, (Bekasi: Penerbit Media Maxsima, 2018), 89.

¹⁵ Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, 95.

keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan. Suatu permainan dapat digolongkan sebagai permainan bahasa apabila kemampuan yang dikembangkan di dalam permainan tersebut secara khusus berkaitan dengan pemerolehan bahasa. Memang benar, dalam bidang pendidikan, instruktur sering kali menggunakan permainan sebagai alat pedagogi; Namun, diakui bahwa permainan-permainan ini sebagian besar hanya berfungsi sebagai sarana untuk mengisi waktu tanpa memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan. Sebagai seorang pendidik yang sangat tertarik untuk menggunakannya sebagai strategi pemerolehan bahasa. Permainan bahasa adalah kegiatan rekreasi yang memiliki tujuan ganda, yaitu memberikan kesenangan dan memfasilitasi pengembangan dan penyempurnaan keterampilan berbahasa, yang mencakup kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Suatu permainan hanya dapat digolongkan sebagai permainan bahasa apabila tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memfasilitasi pengembangan kemampuan berbahasa tertentu. Sebaliknya, suatu kegiatan yang tidak mengandung unsur hiburan, meskipun fokusnya pada pengembangan kemampuan berbahasa tertentu, tidak termasuk dalam permainan bahasa. Namun, aktivitas yang mencakup aspek kesenangan dan peningkatan keterampilan berbahasa (seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) dapat diklasifikasikan sebagai permainan bahasa. Setiap permainan berbasis bahasa yang dimasukkan ke dalam upaya pendidikan harus menawarkan bantuan langsung dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan.

Berdasar uraian, permainan bahasa memiliki aspek hiburan yang melekat dan berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kemahiran berbahasa. Selain fungsi utamanya, ia juga dapat berfungsi sebagai instrumen berharga untuk mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang menyenangkan.

5. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Keterampilan

Dalam KBBI, keterampilan dapat diartikan sebagai bakat atau kompetensi untuk berhasil melakukan berbagai pekerjaan. Selain itu, keterampilan dapat diartikan terdiri dari dua komponen yang saling berhubungan, yaitu keterampilan dan tugas atau tenaga kerja.

Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa keterampilan mengacu pada kemampuan tambahan yang dimiliki individu untuk melaksanakan tugas atau memenuhi tanggung jawab terkait pekerjaan secara efektif. Jika kegiatan yang ada menyangkut pembelajaran, maka tugas tersebut berbentuk tugas belajar.

b. Pengertian Membaca

Keterampilan membaca yang mahir dapat dikaitkan dengan kemampuan individu untuk melihat huruf secara akurat, mengontrol gerakan mata secara efektif, mengidentifikasi simbol linguistik dengan tepat, dan memiliki penalaran logis yang memadai untuk memahami teks tertulis. Tindakan membaca mempunyai arti penting dalam kehidupan sehari-hari, karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman seseorang tentang kemahiran berbahasa. Membaca dianggap sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang mendasar dalam konteks pemerolehan bahasa Indonesia, selain kemampuan mendengar, berbicara, dan menulis. Tindakan membaca adalah proses interaktif. Sejauh mana pembaca membangun hubungan dengan teks bergantung pada keadaan sekitarnya. Pemahaman sebuah teks sangat penting untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif dan mendorong keterlibatan antara pembaca dan konten yang dikonsumsi.¹⁶ Membaca adalah aktivitas kognitif yang melibatkan penafsiran dan penerjemahan simbol atau huruf tertulis ke dalam bahasa lisan. Membaca sebagai aktivitas kognitif mencakup beberapa proses seperti pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, dan analisis kritis. Pengenalan kata mengacu pada proses kognitif dalam mengidentifikasi dan memahami kata-kata individual dalam teks tertentu, terkadang difasilitasi dengan penggunaan kamus sebagai alat untuk memecahkan kode kosakata asing atau kompleks. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pengajaran membaca kepada anak-anak di tingkat dasar, khususnya mereka yang berada di kelas bawah SD/MI, untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan membaca yang efektif, khususnya pada tahap awal penguasaan literasi.

Kegiatan membaca berpotensi meningkatkan kapasitas intelektual siswa, memperluas pemahaman, menumbuhkan daya

¹⁶ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 3.

pikir imajinatif, memperluas akses terhadap informasi, dan memfasilitasi pengembangan kemampuan dan minat diri. Ketika mempertimbangkan anak-anak yang memiliki kecenderungan bawaan terhadap membaca tetapi mungkin tidak menunjukkan tingkat kapasitas intelektual yang tinggi, dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut mungkin kurang memiliki kemampuan menghafal yang baik. Namun, individu-individu ini memiliki keterampilan metodologis yang terpuji, khususnya dalam bidang berpikir logis, jika dibandingkan dengan rekan-rekan mereka yang seusia.¹⁷

Seperti yang dijelaskan dalam QS. Al - ‘Alaq Ayat 1:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾

Artinya: “Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan”. QS. Al - ‘Alaq Ayat 1.

Tujuan utama dari melakukan tindakan membaca adalah untuk memperoleh pengetahuan baru, memahami makna yang mendasari teks tertulis, memperoleh perspektif segar, mengembangkan kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami huruf dan frasa dengan ejaan yang akurat, dan meningkatkan kemahiran dalam hal pengucapan dan kecepatan membaca. Ada beberapa keuntungan yang terkait dengan membaca seperti:¹⁸

- 1) Perolehan leksikon yang diperluas dan informasi baru dapat difasilitasi.
- 2) Tindakan membaca merangsang kemampuan imajinasi.
- 3) Tindakan melakukan latihan menulis bermanfaat untuk mengasah keterampilan menulis seseorang dan mengembangkan kemampuan untuk secara efektif menggabungkan beragam pengetahuan yang diperoleh melalui membaca.

Oleh karena itu, membaca adalah suatu aktivitas kognitif yang bertujuan untuk mengekstraksi informasi dari bahan tertulis dan meningkatkan kapasitas intelektual seseorang. Tindakan membaca mencakup proses kognitif yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan linguistik individu untuk penggunaan praktis dalam interaksi sehari-hari.

¹⁷ Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 65.

¹⁸ Ismail Kusmayadi, *Think Smart Bahasa Indonesia*, (Bandung: Grafindo Media Pratama, 2008), 24.

c. Keterampilan Membaca

Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam komunikasi lisan dan tulisan yang efisien. Menurut Burns dkk, penulis menegaskan bahwa perolehan keterampilan membaca mempunyai arti penting bagi pengembangan masyarakat terpelajar. Konsep kemampuan membaca juga dapat dilihat sebagai kapasitas siswa untuk mengatur kecepatan membaca mereka secara efektif, yang mencakup kecepatan dan pemahaman, untuk memahami keseluruhan makna teks. Sesuai dengan temuan Harjasujana dan Mulyati, kemampuan membaca mengacu pada bakat yang dimiliki siswa dalam memahami dan menganalisis materi tertulis baik melalui membaca lisan maupun dalam hati.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemahiran membaca mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami teks tertulis secara efektif, baik melalui membaca lisan atau diam. Terdapat variasi dalam kemampuan membaca antar siswa, dan setiap anak memiliki tingkat kemahiran yang berbeda. Kemahiran membaca siswa diharapkan akan memudahkan kemampuannya dalam membantu sesama siswa dalam proses memperoleh ilmu pengetahuan.

d. Jenis-jenis Membaca

Berdasarkan berbagai bahan bacaan yang ditemui, membaca secara garis besar dapat dikategorikan menjadi dua jenis: membaca komprehensif dan membaca intensif. Ada tiga bentuk membaca substansial yang berbeda, yang meliputi membaca survei, membaca skimming, dan membaca dangkal. Dalam bidang pengajaran membaca, membaca intensif dapat dikategorikan menjadi dua jenis: membaca studi isi dan membaca studi linguistik. Proses meninjau konten dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis berbeda, termasuk membaca ulasan menyeluruh, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca konsep. Bidang studi bahasa mencakup dua bidang fokus yang berbeda, yaitu studi bahasa asing dan studi sastra.

Berdasarkan kategorisasi tersebut, disimpulkan bahwa aktivitas membaca dapat diklasifikasikan menjadi 2 kategori berbeda: membaca yang melibatkan persepsi pendengaran dan membaca yang ditentukan oleh sejauh mana isi bacaan. Tindakan membaca, yang bergantung pada ada atau tidaknya persepsi pendengaran, dapat dikategorikan menjadi dua cara

berbeda: membaca dengan suara keras dan membaca dengan tenang. Dalam konteks membaca, penting untuk mempertimbangkan keluasan bahan bacaan, yang dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama: membaca ekstensif dan membaca intensif. Kategorisasi membaca berdasarkan persepsi pendengaran tercakup dalam domain membaca nyaring dalam belajar. Lebih jauh lagi, ketika mempertimbangkan luasnya bahan bacaan yang dibahas, penyelidikan khusus ini termasuk dalam bidang membaca intensif.

e. Langkah-Langkah Pembelajaran Membaca dengan Teknik Permainan Bahasa

Berikut tahapan dalam belajar membaca dengan memainkan permainan bahasa:

1) Kegiatan awal

- a) Pendidik terlibat dalam persiapan strategis, yang mencakup kesiapan kognitif dan logistik, sebelum terlibat dalam proses pengajaran. Penyempurnaan sumber belajar seperti program semester, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan lembar kerja mahasiswa sedang dibuat.
- b) Instruktur memulai proses pembelajaran dengan memulai pelajaran dan memupuk keterlibatan siswa, sehingga menumbuhkan kesiapan siswa. Siswa diharapkan memiliki tingkat kesiapan membaca. Setelah itu, instruktur akan melakukan penilaian dan mendiskusikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

- a) Para siswa diorganisasikan kedalam banyak kelompok, setelah itu guru memberikan penjelasan dan demonstrasi kegiatan berbahasa yang akan digunakan untuk meningkatkan kemahiran membaca.
- b) Setelah penjelasan dan pemberian contoh selesai, instruktur memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari klarifikasi dengan mengajukan pertanyaan, dan selanjutnya menanggapi pertanyaan tersebut untuk mengatasi potensi kurangnya pemahaman di antara siswa.
- c) Untuk menumbuhkan pemahaman dan keterlibatan dalam membaca, siswa diamanatkan untuk terlibat dengan teks wacana yang berisi permainan bahasa. Pendekatan ini bertujuan untuk mengurangi kebosanan dan ketidaktertarikan, sehingga memfasilitasi pengalaman

belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, siswa didorong untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok, ketika mereka dapat mengajukan pertanyaan untuk memperjelas area ketidakpastian.

- d) Instruktur mengambil peran memfasilitasi pertanyaan siswa dan mengatasi hambatan yang mungkin timbul selama proses interaksi, sambil tetap mempertahankan kendali atas jalannya penugasan.
 - e) Sesuai dengan soal-soal perintah yang disajikan dalam permainan bahasa yang dilakukannya, siswa menyelesaikan kegiatan permainan bahasa pada LKS.
 - f) Setiap kelompok bertanggung jawab untuk mengumpulkan hasil dari upaya kolaboratif mereka.
- 3) Kegiatan Akhir
- a) Upaya kolaboratif siswa dan guru berujung pada sintesis kegiatan pembelajaran, menjadikannya lebih signifikan dalam konteks pengalaman siswa sehari-hari.
 - b) Siswa diberikan penguatan guna meningkatkan motivasinya untuk terlibat dalam eksplorasi lebih lanjut pelajaran membaca bahasa Indonesia, seperti membaca buku yang tersedia di perpustakaan, berkonsultasi dengan buku teks terkait, atau berpartisipasi dalam kegiatan lain yang berkaitan dengan perolehan keterampilan membaca bahasa Indonesia.

Berdasarkan hal di atas, pelaksanaan pembelajaran membaca melalui permainan bahasa (katarsis) melibatkan tiga langkah berurutan: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Selain itu, terdapat beberapa prasyarat dan persiapan yang perlu dilakukan untuk menjamin keberhasilan pelaksanaan kegiatan tersebut berdasarkan dengan rencana yang dimaksudkan.

f. Pelaksanaan Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar dengan Teknik Permainan Bahasa

Ketika memasukkan pengajaran membaca di SD melalui penggunaan permainan bahasa, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor tertentu, khususnya:

1) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Sebelum melaksanakan pembelajaran membaca bahasa Indonesia di kelas IV, perlu dilakukan kajian terhadap kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ada. Hal ini memastikan bahwa pelaksanaan pengajaran membaca selaras dengan kurikulum yang telah ditetapkan

dan memfasilitasi kemampuan guru untuk memastikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Tujuan Pembelajaran

Setelah persyaratan kemahiran dan kompetensi dasar telah ditetapkan, tahap selanjutnya melibatkan identifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai selama proses pembelajaran. Identifikasi tujuan pembelajaran memudahkan proses pemilihan sumber belajar yang tepat bagi siswa.

3) Metode Pembelajaran

Teknik pembelajaran mengacu pada strategi pengajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif dan memfasilitasi perolehan pengetahuan dan keterampilan dalam mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pendidik memiliki kemampuan untuk menggunakan beragam teknik pengajaran, seperti ceramah, sesi tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, penugasan, pembelajaran berbasis inkuiri, aktivitas pemecahan masalah, kerja kelompok kolaboratif, kunjungan lapangan, dan pengajian. Maka, sangat penting bagi pendidik untuk secara hati-hati memilih pendekatan pengajaran yang tepat sebelum terlibat dalam proses belajar mengajar. Hal ini memerlukan perolehan strategi pembelajaran yang selaras dengan hasil yang diinginkan, area konten, atribut pelajar, aksesibilitas sumber daya, dan batasan waktu. Faktor pertama yang harus dipertimbangkan ketika memilih pendekatan pembelajaran adalah kapasitasnya untuk melibatkan siswa, yaitu melalui stimulasi kemampuan kognitif dan afektif mereka selama pengalaman pendidikan.

4) Materi Pembelajaran

Setelah tujuan pembelajaran bagi siswa telah ditetapkan, tugas selanjutnya melibatkan mengidentifikasi bahan ajar yang sesuai dan selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan. Isi pengajaran tidak perlu terlalu disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, karena hal ini dapat memudahkan proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa.

5) Jenis Permainan yang Digunakan

Permainan ini memerlukan pemanfaatan kartu berwarna sebagai sarana untuk memberikan latihan berbasis bahasa yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pengucapan siswa. Kartu berwarna menawarkan beragam

pilihan serbaguna, termasuk kartu huruf, kartu suku kata, dan kartu gambar. Permainan ini dimainkan dengan mendapat penjelasan dan peraturan dari guru. Selanjutnya, instruktur menyajikan serangkaian pertanyaan yang memerlukan tanggapan dan kategorisasi yang bijaksana. Instruktur membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang lebih kecil, dan setiap kelompok diberi sebuah kartu. Selanjutnya, siswa diinstruksikan untuk terlibat dalam kegiatan yang melibatkan penyusunan kata, identifikasi kata, atau penyusunan kartu berdasarkan alat bantu visual atau petunjuk tertulis yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, setelah kegiatan kelompok selesai, peserta diminta membaca atau menyampaikan presentasi mengenai hasil upaya kolaboratif mereka.

6) Kondisi Siswa

Selain identifikasi tujuan pembelajaran, pemilihan materi pembelajaran, dan pemilihan format permainan, penerapan permainan bahasa yang efektif untuk pembelajaran membaca siswa sekolah dasar memerlukan pertimbangan yang matang dari berbagai faktor. Faktor-faktor ini mencakup penilaian terhadap keadaan individu siswa, yang mencakup bakat kognitif dan kesejahteraan psikologis mereka, serta tingkat pemahaman mereka. Oleh karena itu, terlepas dari kelayakan pembuatan game tersebut, game ini telah dibangun dengan cermat untuk meminimalkan potensi tantangan implementasi.

7) Kondisi Kelas

Salah satu aspek krusial yang memerlukan pertimbangan cermat adalah evaluasi kondisi kelas. Dapatkah pengajaran membaca diterapkan secara efektif di kelas ini melalui penggunaan permainan bahasa terstruktur, termasuk strategi seperti menjaga disiplin kelas yang kuat dan menumbuhkan antusiasme siswa yang tinggi? Lalu bagaimana dengan kualitas bangunan dan unsur lingkungan kelas, baik tidaknya pembelajaran membaca akan terganggu dengan adanya permainan bahasa yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan, pengajar harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, serta situasi siswa dan kelas ketika memilih dan menentukan jenis permainan membaca untuk siswa sekolah dasar. Saat merumuskan tujuan pembelajaran, pendidik mempunyai pilihan untuk fokus pada satu faktor

kognitif, psikomotorik, atau sosial, atau alternatifnya, mereka dapat memilih untuk mengintegrasikan banyak bidang. Selain faktor lain, pendidik juga harus mempertimbangkan pemilihan sumber belajar, karena beberapa jenis permainan mungkin lebih sesuai untuk berbagai materi.

g. Penilaian Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran

Dalam konteks kegiatan keterampilan membaca, penting dilakukan evaluasi untuk mengukur kemajuan pengembangan keterampilan membaca, sehingga dapat diketahui apakah sudah terjadi peningkatan atau belum. Guru memiliki serangkaian alat penilaian untuk mengevaluasi kegiatan keterampilan membaca. Taktik ini meliputi observasi dan pencatatan berkala, konferensi, portofolio, evaluasi diri, serta tes dan ujian.¹⁹

Di antara strategi penilaian yang disebutkan di atas, teknik yang dipilih untuk penelitian ini mencakup penggunaan tes keterampilan membaca untuk mengevaluasi kemahiran siswa dalam membaca. Penilaian ini akan mencakup berbagai aspek, yaitu: 1) pengucapan dan intonasi, 2) pemanfaatan tanda baca, 3) penghindaran pengulangan kata, dan 4) kecepatan membaca. Instrumen yang digunakan untuk tujuan ini adalah lembar penilaian proses membaca wacana.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis berupaya menggunakan judul skripsi sebagai bahan pembanding agar terhindar dari situasi dimana produk dan penelitian yang dilakukan sama. Penulis telah memilih judul berikut untuk skripsi:

Pertama, penelitian yang dilakukan Sutardi yang berjudul “Penerapan teknik permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada kelas V MI Muhammadiyah Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013”. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan untuk menyelidiki dampak penerapan teknik permainan bahasa terhadap peningkatan keterlibatan dan kemahiran siswa dalam menulis puisi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V B MI Muhammadiyah Karanganyar pada tahun ajaran 2012/2013. Meningkatnya keterlibatan siswa mencakup peningkatan keterlibatan yang ditunjukkan siswa dalam berbagai aspek proses pembelajaran, seperti mengarang puisi, melakukan latihan apresiasi, mendengarkan dengan penuh perhatian

¹⁹ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, 142.

isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, secara aktif mengamati alat bantu visual, berpartisipasi dalam permainan berbasis bahasa, terlibat dalam kegiatan diskusi, dan mengkomunikasikan hasil kegiatan ini secara efektif. Selain itu, siswa menunjukkan kemampuannya dalam menghasilkan ide dan mengartikulasikannya dalam bentuk puisi. Kemahiran dalam mengarang puisi meningkat setiap kali pengulangan. Hasil kumulatif pada siklus I diperoleh sebesar 67,5%, sedangkan hasil kumulatif pada siklus II ditetapkan sebesar 82,5%. Bukti ini menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan bahasa dapat meningkatkan keterlibatan dan meningkatkan kemahiran siswa dalam menulis puisi.²⁰

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sutardi dalam hal menyelidiki penggunaan pendekatan permainan bahasa. Sebaliknya, penelitian sebelumnya sebagian besar berfokus pada aspek keterampilan mengarang puisi, sedangkan penelitian ini memprioritaskan evaluasi kemahiran membaca siswa.

Kedua, penelitian yang dilakukan Ahmad Arifin yang berjudul “Penerapan permainan bahasa (katarsis) untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV A Negeri 01 Metro Pusat” Dalam konteks pengajaran keterampilan membaca bahasa Indonesia di kelas IVA SD Negeri 01 Metro Pusat, terlihat bahwa pendekatan pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh guru adalah teknik ceramah, yang bercirikan pendekatan yang berpusat pada guru. Akibatnya, pendekatan pembelajaran ini menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal, sehingga mengurangi keterlibatan dan perhatian siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemahiran membaca dengan menerapkan permainan bahasa (katarsis) di ruang kelas IVA SD Negeri 01 Metro Pusat. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan lembar tes dan lembar penilaian keterampilan membaca sebagai instrumen pengumpulan data. Metodologi yang digunakan untuk analisis data meliputi analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Temuan dari analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nyata dalam kemampuan membaca siswa selama tiga siklus. Khusus pada siklus I, keterampilan membaca siswa tercatat sebesar 74,42%. Persentase ini meningkat sebesar 9,3% pada siklus II mencapai

²⁰ Sutardi, “Penerapan teknik permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi pada kelas V MI Muhammadiyah Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013), 87, di akses pada 15 Desember 2022, <http://eprints.ums.ac.id/23731>

83,72%. Selanjutnya pada siklus III keterampilan membaca siswa semakin meningkat menjadi 90,70% atau meningkat sebesar 6,98%.²¹

Baik penelitian Ahmad Arifin terdahulu maupun penelitian kali ini mempunyai fokus yang sama dalam menyelidiki penggunaan permainan bahasa. Berbeda dengan penelitian lain yang berfokus pada investigasi aktivitas dan kemampuan pemahaman membaca dalam konteks pemerolehan bahasa Indonesia, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi kemanjuran penggunaan pendekatan permainan bahasa untuk meningkatkan kemahiran membaca di kalangan siswa kelas empat.

Ketiga, penelitian yang dilakukan Nurhasanah yang berjudul “Penggunaan metode permainan Bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SDN 39 Sungai Kakap”. Hasil penelitian yang dilakukan melalui PKT menunjukkan bahwa teknik yang digunakan adalah deskriptif, dan hasilnya diperoleh melalui pelaksanaan pra siklus hingga siklus II. Peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara siswa terlihat ketika menggunakan pendekatan permainan bahasa untuk desain pembelajaran dan aktivitas belajar siswa. Terlihat adanya peningkatan skor dari 3,19 menjadi 3,81 pada fase prasiklus. Pemanfaatan pendekatan permainan dalam aktivitas belajar siswa menghasilkan peningkatan sebesar 35,14% dari pra siklus ke siklus I. Selanjutnya pada siklus II kegiatan yang dilakukan semakin banyak sehingga terjadi peningkatan tambahan sebesar 11,79%. Selain meningkatkan kemampuan berbicara siswa, penerapan pendekatan permainan yang dilakukan guru juga memberikan peningkatan yang signifikan yaitu naik 0,65 dari skor awal 3,24.²²

Penelitian ini memiliki fokus penelitian yang sama dengan penelitian Nurhasanah sebelumnya, karena kedua penelitian tersebut berpusat pada pemanfaatan metodologi permainan bahasa. Sebaliknya, penyelidikan sebelumnya sebagian besar berfokus pada evaluasi keterampilan komunikasi lisan siswa, sedangkan penelitian ini secara khusus menyelidiki kemahiran membaca siswa.

Empat, penelitian yang dilakukan Lia Deviana yang berjudul “Penggunaan permainan Bahasa (katarsisi) untuk meningkatkan

²¹ Ahmad Arifin, penerapan permainan bahasa (katarsis) untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 01 Metro Pusat, (Jurnal Pendidikan Dasar, Universitas Pasundan, 2017), 75-78, diakses pada tanggal 11 Januari 2023, <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/an>

²² Nurhasanah, “Penggunaan metode permainan Bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SDN 39 Sungai Kakap”, (Skripsi, Universitas Tanjungpura, 2013), 20, di akses pada 15 Desember 2022, <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/>

aktivitas dan keterampilan membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV A SD Negeri Metro Pusat". Penelitian ini mengkaji dampak pemanfaatan permainan bahasa khususnya model pembelajaran kartacis terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV Kelas IV A SD Negeri 4 Metro Pusat. Temuan penelitian PTK ini menunjukkan bahwa penerapan model Karasis efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan pemahaman membaca. Jelas terlihat adanya tren peningkatan yang terlihat pada setiap siklus berturut-turut. Persentase pada siklus I sebesar 65,36%, pada siklus II sebesar 74,22%, dan pada siklus III sebesar 83,45%. Peningkatan yang terjadi mencakup spektrum yang luas, mulai dari pengembangan kemampuan pemahaman bacaan siswa hingga peningkatan efektivitas instruktur.²³

Baik penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Arifin maupun penelitian ini menyelidiki penggunaan permainan bahasa. Ini adalah salah satu persamaan antara kedua badan kerja tersebut. Perbedaan antara penelitian tersebut dan penelitian ini adalah penelitian pertama melihat aktivitas dan kemampuan pemahaman membaca dalam penguasaan bahasa Indonesia, sedangkan penelitian ini melihat bagaimana pendekatan permainan bahasa dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas 2.

Lima, penelitian yang dilakukan Eful Saefullah Nurul Fahmi yang berjudul "Efektivitas Penerapan Teknik Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Eksperimen Kuasi terhadap siswa kelas X Madrasah Aliyah Sunan Rahmat Garut)". Motivasi penelitian ini berasal dari penelitian sebelumnya yang mengungkapkan kurangnya kemahiran siswa dalam memahami konten Qowaid. Mengingat pentingnya ilmu qowaid dalam bidang studi bahasa Arab, maka permasalahan ini harus segera diatasi dan secara konsisten mengupayakan jawabannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyediakan lingkungan pendidikan yang mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, dan meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metodologi dengan menggunakan pendekatan permainan bahasa. Pendekatan instruksional ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan, yang mencakup aktivitas fisik dan kognitif, serta menumbuhkan motivasi siswa melalui penggabungan unsur-unsur berbasis permainan. Penelitian ini

²³ Lia Deviana, "Penggunaan permainan bahasa (katarsisi) untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV A SD Negeri Metro Pusat", (Skripsi, Universitas Lampung, 2012), 102, di akses pada 15 Desember 2022, <http://diligib.unila.ac.id/12291/>

menggunakan desain kelompok kontrol *nonequivalent quasi-experimental*, dimana dua kelas dipilih sebagai sampel: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Fase awal melibatkan pemberian pre-test untuk menilai kondisi dasar di kedua kelas. Selanjutnya, kelompok eksperimen menerima intervensi yang ditentukan. Selanjutnya melakukan penilaian post-test untuk memastikan kondisi akhir kedua kelas setelah perolehan muatan pembelajaran sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Berdasarkan temuan penelitian, terlihat bahwa rata-rata skor pretes kelompok kontrol adalah 59, sedangkan kelompok eksperimen memiliki rata-rata skor pretes 61, sehingga terdapat perbedaan skor rata-rata sebesar 2. Setelah melakukan uji-t, nilai t terhitung yang dihasilkan ditentukan sebesar 0,40. Nilai thitung selanjutnya dibandingkan dengan nilai ttabel pada taraf signifikansi 95% (0,95) dan derajat kebebasan (dk) sebesar 48. Jika dibandingkan thitung (0,40) dengan ttabel (0,95) (48) (2,01) diperoleh ditentukan thitung lebih kecil atau sama dengan ttabel. Hasilnya hipotesis nol (H_0) diterima. Hal ini menyiratkan bahwa terdapat sedikit perubahan substansial dalam penggunaan taktik permainan bahasa untuk tujuan memperoleh kemahiran berbahasa Arab. Sebaliknya, kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata ujian akhir sebesar 81, melampaui nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 65 dengan selisih 16. Setelah melakukan uji t, nilai t yang diperoleh adalah 2,47. Jika nilai t hitung (thitung) dibandingkan dengan nilai t kritis dari t tabel pada taraf signifikansi 95% (0,95) dan derajat kebebasan (dk) sebesar 48, maka diperoleh thitung $2,47 > ttabel (0,95) (48) (2,01)$. Oleh karena itu, kami menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menyiratkan bahwa telah terjadi pergeseran penting dalam pemanfaatan pendekatan pembelajaran dan strategi permainan bahasa dalam konteks pemerolehan bahasa Arab. Kelas kontrol memperoleh peningkatan rata-rata sebesar 0,58 atau 58% yang menunjukkan peningkatan yang cukup besar. Peningkatan ini diamati ketika peningkatan (g) melebihi 0,3. Di kelas eksperimen, peningkatan rata-rata yang diamati adalah 0,73 atau 73%, dengan kejadian kenaikan tinggi yang menonjol dimana rentang peningkatan (g) melebihi 0,7. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan pendekatan permainan bahasa dalam proses perolehan keterampilan berbahasa Arab lebih efektif dibandingkan dengan penerapan metode tradisional yang tidak menggunakan media khusus tersebut. Kajian tersebut di atas disarankan kepada MA Sunan Rahmat, dosen terhormat Jurusan

Bahasa Arab di salah satu lembaga pendidikan Indonesia, serta Departemen Pendidikan.²⁴

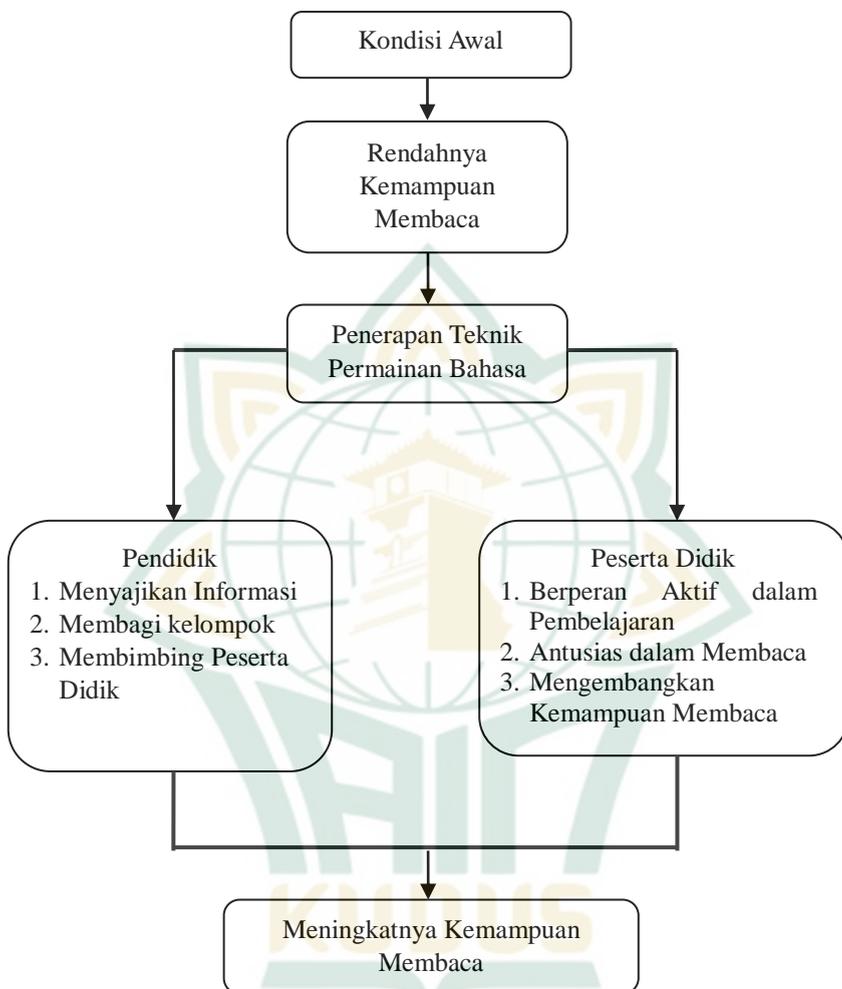
Baik penelitian ini maupun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eful Saefullah Nurul Fahmi memiliki fokus yang sama dalam menyelidiki penggunaan pendekatan permainan bahasa. Berbeda dengan penelitian lain yang menyelidiki kemandirian penggunaan teknik permainan bahasa untuk penguasaan bahasa Arab, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan teknik permainan bahasa untuk meningkatkan kemahiran membaca di kalangan siswa kelas empat.

C. Kerangka Berpiki

Permainan bahasa berfungsi sebagai pendekatan pendidikan yang menyenangkan bagi siswa. Permainan bahasa mempunyai potensi untuk meningkatkan dan mengembangkan berbagai keterampilan siswa, meliputi membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Kehadiran permainan bahasa diharapkan dapat menimbulkan rasa puas, konsentrasi, dan keterlibatan siswa selama menjalani pendidikan. Mengingat pentingnya membaca, penting bagi pendidik untuk memiliki kemampuan memilih metodologi efektif yang memfasilitasi proses pembelajaran. Permainan bahasa adalah strategi pedagogi yang digunakan oleh pendidik. Selain menimbulkan kegembiraan pada anak-anak, permainan bahasa berpotensi meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Pemanfaatan model pembelajaran juga memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Untuk memfasilitasi pembelajaran siswa secara efektif, pendidikan harus memiliki kompetensi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta kemampuan untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Penting bagi pendidik untuk terlibat dalam desain pembelajaran yang bijaksana dan bertujuan untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswanya. Perolehan keterampilan linguistik, yang biasa disebut sebagai katarsis, dapat berfungsi sebagai pendekatan yang layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan inovasi pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan peningkatan hasil kemampuan membaca pembelajar bahasa Indonesia.

²⁴ Eful Saefullah Nurul Fahmi, *Tentang Efektivitas Penerapan Teknik Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, di akses pada tanggal 15 Januari 2023, <http://repository.upi.edu/17572/>



Bagan 2.1 Skema Model Penerapan Teknik Permainan Bahasa