

ABSTRAK

Dina Ramandhani (1610310050). “Implementasi Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I pada Pembelajaran Tematik Mapel Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah 2 Kudus Program Khusus Tahun Pelajaran 2019/ 2020”. Program S.1 Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Kudus, 2020.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia. (2) Untuk mendeskripsikan kendala dari implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia. (3) Untuk mendeskripsikan solusi dari implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*), metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif. Dalam pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah wali kelas dan siswa kelas I sebanyak empat siswa yang terdiri dari dua siswa yang belum bisa membaca dan dua siswa yang sudah bisa membaca. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Adapun hasil penelitian ini adalah: (1) Pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia sudah berjalan sesuai tahapan dalam pembelajaran tematik yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Sebelum pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia, guru terlebih dahulu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Tahap pelaksanaan ada tiga tahapan, yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Setelah selesai perencanaan dan pelaksanaan, guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa diajak bermain sambil belajar dengan permainan bahasa yang berbantu media kartu berwarna yaitu kartu huruf, kartu suku kata, dan kartu bergambar. (2) Kendala dari implementasi permainan bahasa pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia yaitu keterbatasan media yang dimiliki guru, banyak memerlukan waktu, dan kurangnya keberanian dari siswa karena malu. (3) Solusi dari implementasi permainan bahasa pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia adalah kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, media yang digunakan harus sesuai materi dan jumlah siswa atau kelompok di kelas dan pemberian tambahan jam bagi siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Tematik, Bahasa Indonesia, Permainan Bahasa, Membaca, Permulaan.