

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Kajian Teori Terkait Judul

##### 1. Keterampilan Berbahasa

Setiap keterampilan berbahasa memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan berbahasa lainnya dengan cara bermacam-macam. Dalam mendapatkan keterampilan berbahasa melalui hubungan yang berurutan dan teratur, yaitu : saat masa kecil, secara tidak sengaja sudah belajar mendengarkan dan menyimak bahasa, setelah itu mampu berbicara, ketika sudah berbicara dilanjutkan belajar menulis dan membaca. Mendengarkan, menyimak serta berbicara sudah dipelajari dari sebelum siswa masuk sekolah. Namun untuk menulis dan membaca dipelajari siswa ketika masuk pendidikan di sekolah. Dalam kurikulum sekolah, keterampilan berbahasa yang digunakan mencakup empat segi, yaitu:

- a. Keterampilan menyimak
- b. Keterampilan berbicara
- c. Keterampilan membaca
- d. Keterampilan menulis

Keempat keterampilan berbahasa pada dasarnya adalah satu kesatuan yang utuh. Setiap keterampilan berbahasa memiliki hubungan yang erat dengan proses berpikir. Bahasa yang dimiliki seseorang dapat mencerminkan pikirannya. Semakin seseorang mahir berbahasa, maka akan semakin cerah dan jelas pula jalan pemikirannya.<sup>1</sup> Keterampilan didapatkan dan dikuasai dengan selalu melakukan latihan-latihan dan melakukan praktik. Semakin sering melatih keterampilan berbahasa yang dimiliki,

---

<sup>1</sup> Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), 3.

seperti halnya melatih keterampilan dalam berpikir bagi siswa.

## 2. Permainan Bahasa

### a. Hakikat Permainan

Bagi siswa, bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan tetapi serius. Melalui bermain, berbagai kegiatannya dapat terwujud. Permainan adalah alat yang dapat membantu siswa untuk mengerti dunianya, dari yang tidak tahu menjadi tahu serta dari yang tidak dapat melakukannya, menjadi dapat melakukannya. Dengan cara permainan yang dilakukan secara berulang, siswa dapat memperoleh kemampuan yang lain untuk aktivitas yang lainnya. Dengan permainan, siswa dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran.<sup>2</sup>

Bagi guru, permainan merupakan kendaraan untuk belajar bagaimana belajar untuk kepentingan bagi siswa. Dengan permainan, siswa dapat bertanya, memahami lingkungannya, belajar menentukan keputusan, serta dapat memperkuat aspek kehidupan siswa, sehingga siswa dapat menyadari kemampuan dan kelebihan yang dimilikinya.<sup>3</sup> Permainan mempunyai arti yaitu siswa mendapatkan kesempatan untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki, memberi peluang pada siswa untuk berkembang baik dari segi fisik, segi intelektual, segi kebahasaan, segi perilaku,

---

<sup>2</sup> Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, ( Jakarta: PT Prenhallindo, 2002), 20.

<sup>3</sup> Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, ( Sidoarjo : Masmedia Buana Pustaka, 2009), 100.

dan dapat memotivasi siswa untuk mengetahuinya lebih mendalam lagi.<sup>4</sup>

Menurut Pellegrini dan Saracho dalam Wood, permainan memiliki sifat, sebagai berikut:<sup>5</sup>

- 1) Permainan dapat memberi rasa kepuasan pada siswa.
- 2) Siswa lebih asyik dengan permainan daripada tujuan yang akan dicapai.
- 3) Bersifat nonlital.
- 4) Bebas dari aturan yang dibuat dari guru.
- 5) Memerlukan keaktifan dari siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah alat bagi siswa untuk menjelajah dunianya, memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan potensi yang ada pada siswa. Permainan penting bagi siswa untuk membuat siswa menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

#### **b. Pengertian Permainan Bahasa**

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru harus menyiapkan suatu metode pembelajaran yang baik dan tepat sesuai materi maupun kondisi yang dimiliki siswa. Agar materi yang disampaikan menjadi efektif, efisien dan mudah diterima oleh siswa. Metode pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru dalam menerapkan rencana pembelajaran yang direncanakan dalam bentuk pelaksanaan untuk mencapai tujuan

---

<sup>4</sup> Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 86.

<sup>5</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), 28.

dari pembelajaran.<sup>6</sup> Salah satu metode tersebut yaitu permainan bahasa.

Permainan bahasa merupakan sesuatu permainan yang dapat menyenangkan siswa dalam memainkannya. Inti dari permainan bahasa yaitu membuat siswa dalam kondisi pembelajaran yang menyenangkan dalam belajar bahasa.<sup>7</sup> Dalam permainan bahasa, siswa yang tidak termotivasi untuk belajar akan dapat aktif, antusias, serta lebih memperhatikan pelajaran.

Adapun permainan bahasa menurut Arifin Ahmad adalah permainan untuk mendapatkan kesenangan dalam pembelajaran dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis dan membaca). Ketika dalam permainan dapat memunculkan kesenangan namun tidak dapat kemampuan dalam satu bahasa, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa. Akan tetapi dikatakan permainan bahasa jika dalam permainan tersebut dapat memunculkan kesenangan disertai dengan melatih keterampilan salah satu kemampuan berbahasa.<sup>8</sup>

Jadi menurut beberapa pendapat tersebut, permainan bahasa adalah suatu permainan yang menyenangkan bagi siswa

---

<sup>6</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UN-Maliki Press, 2012), 16.

<sup>7</sup> Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*...92.

<sup>8</sup> Arifin Ahmad, "Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 2 (2017) : 77, diakses pada 7 November, 2019, <http://ejournal.upi.sdu/index.php/eduhumaniora/article/download/7024/4893>

yang dapat digunakan oleh guru dalam melatih kemampuan berbahasa siswa yang meliputi kemampuan membaca, menyimak, menulis dan berbicara. Permainan bahasa diharapkan mampu membuat siswa menjadi senang dalam belajar bahasa selama proses pembelajaran di kelas. Apalagi untuk kelas rendah, siswa masih membutuhkan suatu permainan-permainan guna menunjang semangat belajar dalam proses pembelajaran di kelas. Permainan bahasa dapat membentuk hubungan kerjasama dengan kelompok dan dapat mengembangkan kompetensi sosial siswa. Dengan permainan bahasa, guru dapat memilih media yang menarik dan mampu memberikan tantangan bagi siswa untuk dapat aktif serta kreatif “mengotak-atik” sesuatu yang menjadi tantangannya.

### c. Tujuan Permainan Bahasa

Setiap metode permainan pasti memiliki tujuan yang akan dicapai saat menggunakannya. Salah satunya yaitu permainan bahasa. Penggunaan permainan bahasa memiliki beberapa tujuan, diantaranya tujuan dari permainan bahasa yaitu : merangsang interaksi verbal siswa, menambah kaktifan siswa, menyediakan konteks pembelajaran yang menarik, dan sebagai alat untuk mengikis rasa jenuh dan bosan.<sup>9</sup> Permainan bahasa memiliki tujuan ganda, yaitu sebagai fungsi bermain dan melatih kemampuan berbahasa disertai dengan kesenangan, sebagai alternatif dalam mengurangi kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran. Permainan bahasa juga sebagai pemecahan masalah dalam

---

<sup>9</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab...*40-43.

pembelajaran agar dapat berjalan lancar, mengembirakan, dan untuk meminimalisir dari kegagalan.<sup>10</sup>

Tujuan utama dari permainan bahasa tidak hanya untuk memperoleh kegembiraan, tetapi untuk mempelajari kemampuan dari salah satu keterampilan berbahasa. Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>11</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut tujuan dari permainan bahasa yaitu untuk melatih kemampuan berbahasa siswa disertai dengan permainan-permainan yang menyenangkan siswa yang telah dipilih oleh guru dalam pembelajaran agar dalam proses pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dan bosan ketika belajar di kelas.

#### **d. Ciri-ciri dalam Permainan Bahasa**

Setiap permainan pasti memiliki ciri-ciri yang menjadi ciri khas dari permainan itu. Begitu pula dengan permainan bahasa yang memiliki ciri yang baik dalam pembelajaran bahasa. Berikut adalah ciri-ciri yang dimiliki permainan bahasa dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa:<sup>12</sup>

- 1) Dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan

---

<sup>10</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), 40.

<sup>11</sup> Arifin Ahmad, “Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat”...77.

<sup>12</sup> Septia Sugiarsih, “Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*, No 1 (2010) : 5, diakses pada 1 Maret, 2020, <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/search/authors/view>

- berbahasanya serta dapat mengembangkan vokabuler dan pramasastra yang dimilikinya.
- 2) Memiliki bahan yang sesuai dengan tingkatan kemampuan bahasa yang dimiliki siswa.
  - 3) Dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dan memupuk minat dalam pembelajaran
  - 4) Dapat mengikutsertakan siswa secara tangkas, baik dalam bentuk kelompok maupun perorangan di kelas.
  - 5) Memiliki aturan dan ajaran yang dapat dipahami dengan jelas.
  - 6) Dapat dilaksanakan dalam kurun waktu yang cocok supaya pembelajaran dapat mencapai target secara faktual.

#### **e. Tahapan dan Peran Guru dalam Permainan Bahasa**

Sebelum menerapkan suatu metode pembelajaran, maka guru juga harus memperhatikan tahapan dalam permainan bahasa. Ada beberapa tahapan yang harus dilaksanakan agar implementasi permainan bahasa dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam permainan bahasa diantaranya:<sup>13</sup>

##### 1) Perencanaan

Dalam perencanaan mencakup penetapan sasaran dan tujuan. Biasanya perencanaan termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

##### 2) Pelaksanaan

---

<sup>13</sup> Ayu Puspita Indah Sari, “Strategi Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmiah Bina Edukasi, Vol. 4 No. 2 (2011) : 76, diakses pada 8 November, 2019, <http://jurnal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalbinaedukasi/article/view/157>

Dalam pelaksanaan mencakup aktivitas dan perencanaan pembelajaran yang diinginkan. Dalam pelaksanaan terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

3) Evaluasi

Dalam evaluasi meliputi alur umpan balik pada perencanaan. Evaluasi biasanya dibuat dengan menentukan penilaian yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai.

Selain guru harus memperhatikan tahapan-tahapan dalam permainan bahasa, guru juga memiliki peran dalam proses pembelajaran. Peran yang dimiliki guru sebagai berikut:<sup>14</sup>

1) Guru sebagai pembimbing

Guru harus dapat membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran yang cocok dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dalam pembelajaran guru harus dapat ikut menyertakan siswa agar aktif dan bermanfaat bagi siswa sendiri maupun orang lain. Guru juga dapat mengevaluasi pembelajaran dengan menyertakan penilaian baik tes maupun non tes ketika pembelajaran berlangsung.

2) Guru sebagai evaluator

Selain menilai hasil pembelajaran, guru juga menilai proses pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa.

3) Guru sebagai mediator

Guru sebagai mediator untuk menyediakan media yang akan

---

<sup>14</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), 33-34.

digunakan sesuai materi yang akan diajarkan, serta pengatur jalannya proses kegiatan diskusi di kelas.<sup>15</sup> Saat permainan bahasa guru harus menyediakan media yang akan digunakan, media tersebut berupa kartu huruf, kartu suku kata, maupun kartu bergambar.

#### **f. Faktor-faktor Penentu dalam Permainan Bahasa**

Selain peran yang dimiliki guru dalam permainan bahasa, ada faktor lain yang menjadi penentu permainan bahasa. Berikut faktor-faktor yang dapat menentukan permainan bahasa sebagai berikut:<sup>16</sup>

##### 1) Situasi dan Kondisi

Dalam pelaksanaan permainan bahasa tidak terlepas dari situasi dan kondisi siswa di kelas. Namun meskipun begitu, permainan bahasa dapat dilaksanakan dalam kondisi dan situasi seperti apapun.

##### 2) Peraturan Permainan

Setiap permainan pasti tidak terlepas dari aturan permainan itu sendiri. Begitu juga permainan bahasa, peraturan yang dimilikinya harus jelas, memiliki tahapan permainan maupun cara penilaian yang harus dilaksanakan. Masing-masing pemain harus sepatat dan mematuhi peraturan tersebut. Guru sebagai pengelola kelas harus dapat memimpin dan menginstruksikan

---

<sup>15</sup> Supardi, *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 99.

<sup>16</sup> Septia Sugiarsih, “*Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar*”...8-9.

aturan-aturan yang harus dipatuhi sebelum permainan akan dimulai.

3) Pemain

Dalam permainan bahasa, pemain juga sebagai penentu dalam pembelajaran. Pemain harus dapat aktif, memiliki ketekunan maupun kekuatan, serta keyakinan agar permainan dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Apabila pemain memiliki kejujuran yang tinggi, maka permainan akan berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.

4) Pemimpin Permainan atau Wasit

Pemimpin dalam permainan menjadi salah satu hal penentu dalam pelaksanaan permainan bahasa. Sebagai seorang wasit, harus memiliki sifat yang adil, jujur, tegas serta dapat mengatasi permasalahan yang timbul dengan andal. Selain itu, sebagai seorang wasit harus dapat menguasai peraturan permainan dengan bijak.

5) Media

Media sangat penting guna menunjang pembelajaran. Tanpa media pembelajaran akan terasa hampa. Adapun kriteria yang perlu diperhatikan saat guru memilih media pembelajaran yaitu:<sup>17</sup>

- a) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, maksudnya dalam memilih media yang akan digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan ingin dicapai.

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), 4-5.

- b) Keselarasan dengan isi pembelajaran, maksudnya antara media yang digunakan dengan materi yang akan disampaikan harus sesuai.
- c) Kemudahan dalam mendapatkan media, maksudnya saat memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran, media tersebut mudah dalam pembuatan, ditemukan dan tidak memerlukan biaya yang mahal dan simple untuk guru.
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya, maksudnya apapun media yang akan diterapkan, dapat memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran.
- e) Ketersediaan waktu pembelajaran, maksudnya pemilihan media harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan.
- f) Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa, maksudnya saat memilih media harusnya memiliki ketersesuaian dengan tingkat berpikir siswa dan dapat dimengerti dengan mudah bagi siswa.

**g. Kekurangan dan Kelebihan Permainan Bahasa**

Setiap metode permainan yang dipilih tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing ketika dilaksanakan dalam pembelajaran. Kekurangan maupun kelebihan dalam permainan bahasa dapat diminimalisir oleh masing-masing guru. Kekurangan dan kelebihan permainan bahasa adalah sebagai berikut:

## 1) Kekurangan permainan bahasa

Berikut adalah beberapa kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa:<sup>18</sup>

- a) Jumlah siswa yang banyak dapat menyebabkan kesulitan dalam mengikutsertakan semua siswa ketika permainan bahasa.
- b) Dalam pelaksanaannya diikuti suara sorak-sorai siswa. Sehingga dalam pelaksanaannya dapat menjadikan kelas lain terganggu.
- c) Dalam penggunaan permainan bahasa, tidak semua materi dapat menggunakannya.
- d) Membutuhkan waktu yang cukup lama.

## 2) Kelebihan permainan bahasa

Adapun beberapa kelebihan dalam permainan bahasa sebagai berikut:<sup>19</sup>

- a) Permainan bahasa adalah salah satu metode dalam pembelajaran.
- b) Dapat meminimalisir kejenuhan bagi siswa selama pembelajaran.
- c) Adanya persaingan antara siswa maupun kelompok, serta dapat memupuk rasa semangat dalam diri siswa.
- d) Materi yang diajarkan dapat meninggalkan kesan tersendiri bagi siswa dalam melatih keterampilan.

Soepamo mengungkapkan beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan permainan bahasa. Adapun beberapa kelebihan dalam permainan bahasa antara lain sebagai salah satu metode

---

<sup>18</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab...38*.

<sup>19</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab...39*.

pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa, dapat memupuk motivasi dalam diri siswa, dapat meningkatkan rasa kesetiakawanan dan bekerjasama antar siswa, materi yang disampaikan lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan, serta media digunakan yang dapat menyenangkan siswa. Sedangkan kekurangan dalam menggunakan permainan bahasa antara lain apabila jumlah siswa yang banyak akan sulit mengikutsertakan semua siswa dalam bermain, serta tidak semua materi mampu menggunakan dengan permainan bahasa.<sup>20</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan bahasa memiliki berbagai macam kelebihan maupun kekurangan. Kelebihan dengan adanya permainan bahasa yaitu siswa mampu belajar dengan semangat karena adanya interaksi antar guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa. Selain itu dapat memberikan kesan tersendiri bagi siswa dengan adanya belajar sambil bermain. Sedangkan untuk kekurangannya yaitu apabila siswa terlalu banyak ramai akhirnya sukar dalam mengkondisikan kelas, sehingga permainan bahasa tidak bisa maksimal dan permainan bahasa juga tidak bisa digunakan di setiap materi maupun mata pelajaran.

---

<sup>20</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab...39*.

## **h. Macam-Macam Permainan Bahasa**

Adapun beberapa macam permainan dalam permainan bahasa, antara lain:<sup>21</sup>

### **1) *Card Short***

*Card short* salah satu permainan untuk melatih kosa kata siswa. Cara dalam pelaksanaan permainan ini adalah guru menempelkan kartu-kartu di papan tulis yang berisi tentang beberapa istilah umum seperti tumbuhan, manusia, dan binatang. Kemudian siswa diberi kartu yang berisi kosa kata yang ada hubungannya dengan suara yang akan didengarkan. Agar tidak ramai, siswa diminta memasang kartu-kartu yang didapat pada papan tulis tanpa bersuara.

### **2) *Index Card Match***

*Index card march* adalah permainan yang digunakan untuk melatih pengetahuan tentang laman kata (antonim). Cara bermain dari permainan ini adalah guru membagikan kartu pada masing-masing siswa dengan kartu yang berlawanan. Setelah itu siswa harus dapat menemukan teman yang memiliki kartu dengan kata yang berlawanan dengan kata pada kartu yang dimiliki. Selanjutnya mereka dapat duduk bersama atau berdiri dengan berdekatan. Setelah itu siswa menyebutkan kartu yang dimiliki serta kartu temannya.

### **3) Kartu berwarna**

Kartu berwarna adalah bagian dari permainan bahasa untuk melatih siswa dalam mengucapkan bunyi-bunyi bahasa. Dalam kartu berwarna dapat menggunakan berbagai macam kartu

---

<sup>21</sup> Apri Damai Sagita Krissandi ddk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*...89.

seperti kartu huruf, kartu suku kata, maupun kartu bergambar. Cara bermain dari permainan ini adalah guru memberikan penjelasan dan peraturan permainan. Kemudian guru memberikan soal pertanyaan yang harus dikerjakan dan diurutkan. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil. Masing-masing kelompok diberikan kartu. Setelah itu siswa diminta untuk berlomba menyusun kata-kata, mencari kata, atau menyusun kartu sesuai dengan gambar yang ditempel atau tuisan disiapkan oleh guru. Selanjutnya setelah kelompok yang sudah selesai diminta untuk membacakan/mempresentasikan hasil kerja kelompok.

#### 4) *Dice game*

Permainan dadu salah satu permainan yang sangat berguna, kita ketahui bahwa dadu tidak hanya bersifat angka saja. Tetapi bisa berwarna-warni, huruf, simbol, atau apapun yang diinginkan oleh guru. Dadu juga tidak hanya bersisi, namun dadu juga ada yang memiliki enam sisi dan ada juga dadu yang berisi dua belas dan tipe lainnya.<sup>22</sup>

### 3. Kemampuan Membaca Permulaan

#### a. Hakikat membaca

Seseorang dapat dikatakan membaca secara baik, apabila dapat mengamati huruf dengan jelas, dapat mengaktifkan gerakan mata secara cakap, dapat mengenali simbol bahasa dengan benar dan mempunyai logika yang memadai untuk menguasai bacaan.

---

<sup>22</sup> Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan...*95.

Membaca adalah salah satu aktivitas yang penting bagi kehidupan sehari-hari, sebab membaca bukan hanya untuk mendapatkan informasi saja, namun berfungsi sebagai media untuk menambah wawasan pengetahuan bahasa.<sup>23</sup>

Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang disajikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selain keterampilan menyimak, berbicara, dan menulis. Menurut Mulyono Abdurahman membaca yaitu salah satu kegiatan kompleks baik fisik yang meliputi gerakan mata dan keseriusan penglihatan maupun mental yang meliputi pikiran dan pemahaman.

Membaca adalah interaktif. Keterkaitan pembaca dengan teks tergantung pada konteks. Teks yang dibaca seseorang harus mudah dipahami, sehingga dapat terjadi interaksi antara pembaca dengan teks yang di baca.<sup>24</sup> Oleh karena itu, membaca harus diajarkan kepada siswa sejak di kelas rendah SD/MI yang perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya dalam membaca permulaan.

Membaca dapat menambah pengetahuan, wawasan, kreativitas siswa, informasi serta dapat menyalurkan bakat dan minat siswa. Ketika ada siswa yang alami memiliki hobi membaca tetapi tidak terlalu memiliki kecerdasan, berarti siswa

---

<sup>23</sup> Irdawati dkk, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar Kelas I di MIN Buol”, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vo. 5, No. 4 (2013) : 4, diakses pada 10 November, 2019, <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/12210>

<sup>24</sup> Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2011), 3.

tersebut memang tidak memiliki hafalan yang baik, namun siswa tersebut mampu punya kemampuan metodologi khususnya menalar dengan baik dibandingkan dengan siswa seusianya.<sup>25</sup>

Hakikat pada membaca ada dua, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai produk merupakan pengaruh dari kegiatan yang dilakukan saat kegiatan membaca.<sup>26</sup> Sedangkan untuk membaca sebagai suatu proses yaitu mengartikan dari yang tersirat dalam yang tersurat, melihat pikiran yang terkandung di dalam kata-kata tertulis.<sup>27</sup> Membaca harus dapat memahami cara berpikir yang teratur dan baik. Dalam membaca dapat melibatkan proses mental mulai dari daya khayal, pemikiran, pengaturan, ingatan, penerapn serta pemecah masalah.<sup>28</sup>

Tujuan dalam membaca yaitu menambah informasi, memahami arti dalam bacaan, menambah wawasan yang baru, mampu mengenal huruf-huruf maupun kalimat dengan ejaan, bunyi-bunyi yang tepat serta kecepatan dalam membaca. Adapun manfaat dari membaca sebagai berikut:<sup>29</sup>

---

<sup>25</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 65.

<sup>26</sup> Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), 41.

<sup>27</sup> Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa...8*.

<sup>28</sup> Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2013), 246.

<sup>29</sup> Ismail Kusmayadi, *Think Smart Bahasa Indonesia*, (Bandung: Grafindo Media Pratama, 2008), 24.

- 1) Dapat meningkatkan kosakata bahasa dan pengetahuan yang baru.
- 2) Membaca membangkitkan imajinasi.
- 3) Bermanfaat dalam melatih menulis dan dapat menulis dengan berbagai pengetahuan yang telah dibaca.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu proses untuk mendapatkan informasi dari suatu teks dan untuk menambah wawasan pengetahuan seseorang. Membaca juga sebagai suatu proses berpikir dan dapat memperkaya bahasa seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Kemampuan Membaca**

Pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa dalam berkomunikasi secara efektif, baik dari lisan maupun dengan tulisan. Menurut Burns dkk, melalui pendapatnya bahwa kemampuan membaca yaitu suatu yang cukup penting bagi masyarakat terpelajar.<sup>30</sup> Menurut Suyoto yang dimaksud dengan kemampuan membaca yaitu kemampuan yang dimiliki siswa dalam mengatur ritme membaca, baik dari segi kecepatan maupun pemahaman dalam memahami isi bacaan keseluruhan. Sedangkan pendapat menurut Harjasujana dan Mulyati, mengemukakan bahwa dalam kemampuan membaca merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam melihat dan mengartikan isi daripada yang

---

<sup>30</sup> Ayu Puspita Indah Sari, “Strategi Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar”...71.

tertulis dengan membaca secara lisan maupun membaca di dalam hati.<sup>31</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah kecakapan yang dimiliki oleh siswa untuk melakukan suatu tindakan memahami isi bacaan yang tertulis, melisankan atau membaca dalam hati. Tingkat kemampuan membaca yang dimiliki oleh setiap siswa berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa lainnya. Dengan adanya kemampuan membaca yang dimiliki siswa, diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran.

### c. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan salah satu tahap perubahan manusia yang semula belum dapat membaca jadi dapat membaca. Proses membaca permulaan yaitu suatu proses pemahaman keterkaitan antara huruf dengan bunyi bahasa melalui cara mengganti simbol tertulis yang berbentuk deretan huruf maupun kata menjadi sebuah bunyi.<sup>32</sup> Menurut Supriyadi, membaca permulaan memiliki arti sebagai aktivitas dalam mengenal bunyi dengan unsur ilmu bahasa serta unsur ilmu bahasa dengan arti.<sup>33</sup> Sedangkan menurut Purwanto dan Alim, membaca permulaan merupakan aktivitas membaca dengan tujuan

---

<sup>31</sup> Naswiani Samniah, “Kemampuan Memahami Isi Bacaan Siswa Kelas VII MTS Swasta Labibia”, Jurnal Humanika, Vol. 1 No. 16 (2016) : 5, diakses pada 8 Desember, 2019, <http://ojs.uho.ac.id/index.php/HUMANIKA/article/view/690>

<sup>32</sup> Basuki, *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) untuk Murid Taman Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 24.

<sup>33</sup> Ayu Puspita Indah Sari, “Strategi Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar...71.

memberikan keterampilan pada siswa untuk mengubah susunan huruf menjadi lebih berarti.<sup>34</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah suatu proses keterampilan dan kognitif yang dimiliki oleh siswa. Membaca permulaan dapat diberikan dan diajarkan langsung pada siswa yang telah disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Biasanya membaca permulaan dapat diajarkan pada siswa SD kelas awal terutama dimulai untuk siswa kelas I, dimana membaca permulaan sangat penting bagi peningkatan dan kemampuan membaca siswa di kelas selanjutnya.

#### **d. Tujuan Membaca Permulaan**

Setiap tahapan membaca pasti masing-masing memiliki tujuan baik membaca permulaan maupun membaca pemahaman (lanjutan). Menurut Solchan tujuan dari membaca permulaan adalah mengajarkan bagi siswa tentang dasar proses membaca, seperti kemampuan mengaitkan huruf dengan bunyi bahasa, mengembangkan gerak mata secara kanan ke kiri, maupun membaca kata serta kalimat.<sup>35</sup>

Membaca permulaan pada tingkat sekolah dasar memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam mengenali dan menguasai bentuk pola pada tulisan, sehingga siswa dapat memakai pola tulisan itu. Adapun tujuan yang lain dari kemampuan dalam membaca permulaan

---

<sup>34</sup> Ayu Puspita Indah Sari, “Strategi Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar”...73.

<sup>35</sup> Solchan T. W ddk, *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 85.

yaitu agar menghidupkan kembali dan menumbuhkan minat siswa agar selalu membaca.<sup>36</sup> Dengan demikian, tujuan dari membaca permulaan adalah untuk membantu siswa agar dapat membedakan huruf-huruf abjad, membantu membaca suku kata maupun membaca suatu kalimat baik dari tulisan maupun bunyi yang diucapkan.

#### e. Langkah-Langkah Membaca Permulaan

Dalam membaca permulaan terdapat langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Rita Wati mengemukakan beberapa langkah dari membaca permulaan sebagai berikut.<sup>37</sup>

- 1) Mampu mengidentifikasi unsur huruf.
- 2) Mampu menguntai huruf menjadi suku kata.
- 3) Menenal unsur kata.
- 4) Merangkai suku kata menjadi kata.
- 5) Mampu mengidentifikasi unsur kalimat.

Menurut Sabarti Akhaidah berikut adalah langkah-langkah dalam membaca permulaan yaitu:

- 1) Menetapkan tujuan yang akan disampaikan.
- 2) Meluaskan penggunaan bahan ajar.
- 3) Setelah bahan ajar dan latihan-latihan di buat, selanjutnya menentukan bagaimana cara penyampaiannya, urutan pelaksanaannya serta mengikutsertakan

---

<sup>36</sup> Irdawati dkk, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar Kelas I di MIN Buol”,...6.

<sup>37</sup> Surfin Yawu dkk, “Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Permainan Bahasa di Kelas I SDN Mire”, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vo. 5 No. 2 (2017) : 56-57, diakses pada 8 November, 2019, <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3790>

siswa agar ikut aktif dalam pembeajaran membaca permulaan.

- 4) Pada saat latihan, guru mampu membuat hal yang baru, baik dari penggunaan kata, suku kata maupun huruf. Guru dapat lebih mudah apabila melaksanakan membaca permulaan dibantu dengan kartu-kartu, seperti kartu huruf, kartu suku kata, maupun kartu bergambar.
- 5) Selanjutnya proses evaluasi dengan melakukan penilaian pada siswa apakah tujuan dalam pembelajaran dapat dicapai atau tidak.

#### **f. Faktor yang Dapat Mempengaruhi dalam Kemampuan Membaca**

Dalam membaca permulaan terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi dalam pembelajaran kemampuan membaca, sebagai berikut:<sup>38</sup>

##### 1) Faktor fisiologis

Dalam faktor fisiologis hal yang dapat mempengaruhi dalam kemampuan membaca adalah kesehatan fisik dari siswa apabila siswa belajar dalam keadaan lelah maka siswa akan dirugikan karena siswa tidak dapat konsentrasi belajar membaca, mempertimbangkan penyakit yang dialami siswa seperti neurologi, serta jenis kelamin pada siswa.

##### 2) Faktor intelektual

Secara intelegensi faktor ini tidak seluruhnya mempengaruhi keberhasilan atau tidak dari siswa dalam membaca permulaan. Namun justru faktor metode yang dipilih guru, proses pembelajaran, serta kemampuan dari guru yang dapat

---

<sup>38</sup> Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar...*16-19.

mempengaruhi kemampuan siswa dalam membaca permulaan.

3) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan menjadi salah satu faktor yang harus diperhatikan oleh guru. Karena lingkungan dapat mempengaruhi kemampuan membaca pada siswa terutama untuk membaca permulaan. Faktor lingkungan yang dapat diperhatikan oleh guru yaitu pada latar belakang keluarga yang dimiliki siswa serta kondisi sosial ekonominya.

4) Faktor psikologis

Faktor psikologi juga dapat mempengaruhi kemampuan membaca yang dimiliki siswa. Pada faktor psikologis yang mesti diperhatikan guru yaitu semangat, minat siswa, motivasi dalam mengikuti pembelajaran, penyesuaian diri dengan lingkungannya, serta kemampuan untuk mengerti orang lain.

#### **4. Pembelajaran Tematik**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Sejak tahun 2006, pelaksanaan pembelajaran tematik sudah mulai dilaksanakan di jenjang sekolah dasar meskipun dalam pelaksanaannya belum dapat dilakukan secara sempurna. Pada pelaksanaan pembelajaran tematik awal mula hanya diterapkan di kelas rendah saja yaitu pada kelas I, II dan III. Sedangkan untuk kelas tinggi belum dapat melaksanakan pembelajaran tematik. Seiring berjalannya waktu yang diiringi dengan perkembangan zaman serta teknologi yang semakin maju dan modern, pada tahun 2013 pelaksanaan pembelajaran tematik sudah merambah dilaksanakan di

jenjang sekolah dasar pada kelas tinggi yaitu di kelas IV dan V.<sup>39</sup>

Dalam Kurikulum 2006 (KTSP) kegiatan pembelajaran tematik terpadu sudah diterapkan di kelas I sampai kelas III. Sedangkan kegiatan pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013, dilaksanakan di kelas I sampai IV di sekolah dasar dengan menggunakan pembelajaran tematik. Menurut pendapat Rusman tentang pembelajaran tematik, beliau mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran dengan model terpadu yang proses pembelajaran berfokus pada siswa, baik siswa melakukannya secara individu dan kelompok yang secara aktif menggali dan menemukan konsep yang baru serta berarti bagi siswa.<sup>40</sup>

Pembelajaran tematik adalah proses pembelajaran dengan pendekatan yang dilakukan secara sengaja yang mengaitkan beberapa aspek baik intra maupun antar mata pelajaran dengan pengalaman yang dimiliki siswa. Diharapkan adanya perpaduan ini, siswa dapat mendapatkan pengetahuan serta keterampilan yang lebih utuh sehingga pembelajaran nantinya jadi berarti dan bermanfaat bagi siswa.<sup>41</sup> Dalam pembelajaran tematik, satu hari hitungannya 180 menit = 3 jam. Untuk alokasi yang harus digunakan pada setiap fase pembelajaran tidak ada ketentuan yang pasti

---

<sup>39</sup> Sa'dun Akbar dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar...*16-17.

<sup>40</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 139.

<sup>41</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 85.

berapa lamanya. Akan tetapi, dalam fase pelaksanaan pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama dari pada fase pendahuluan atau fase penutup. Fase penutupan perlu waktu lebih lama dibandingkan fase pembukaan.<sup>42</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu program pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam bentuk tema-tema. Pembelajaran tematik diajarkan di sekolah supaya pembelajaran lebih bermakna dan dapat memusatkan perhatian siswa pada topik tertentu yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya pembelajaran tematik siswa dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik itu kegiatan individu maupun kelompok.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki beberapa tujuan antara lain.<sup>43</sup>

- 1) Membantu guru dalam memudahkan terpusat pada perhatian satu tema atau topik pembahasan.
- 2) Menambah pengetahuan serta dapat menjadikan beberapa muatan isi dalam mata pelajaran dalam satu tema yang sama.
- 3) Materi pelajaran yang dipelajari menjadi lebih memahamkan dan dibahas secara mendetail.
- 4) Meningkatkan keterampilan bahasa menjadi lebih baik dengan menggabungkan berbagai mata

---

<sup>42</sup> Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 48.

<sup>43</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian...*145.

pelajaran yang lain dengan pengalaman langsung yang dimiliki siswa.

Selain itu, tujuan pembelajaran tematik menurut Departemen Agama adalah:<sup>44</sup>

- 1) Membantu siswa dalam memudahkan perhatian pada satu tema yang dipelajari, sebab materi yang diajarkan dalam tema lebih jelas.
- 2) Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dasar agar lebih baik dan berkembang lagi.
- 3) Membantu guru dalam mengalokasikan waktu lebih singkat, sebab mata pelajaran diajarkan dalam beberapa pertemuan saja, sedangkan waktu yang masih ada digunakan untuk memperdalam materi.

### c. Prinsip Pembelajaran Tematik

Secara umum prinsip yang ada dalam pembelajaran tematik dikelompokkan menjadi tiga yaitu:<sup>45</sup>

#### 1) Prinsip Penggalian Tema

Pada prinsip penggalian tema menjadi fokus utama dalam melaksanakan pembelajaran tematik. Maksudnya tema yang memiliki keterkaitan antara tema satu dengan tema yang lain menjadi fokus utama dalam pembelajaran.

#### 2) Prinsip Pengelolaan Pembelajaran

Prinsip pengelolaan pembelajaran dapat berjalan sejalan dengan perencanaan jika guru dapat memposisikan dirinya secara

---

<sup>44</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jogjakarta : Diva Press, 2013), 140-141.

<sup>45</sup> Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT. Prestasi Karya, 2009), 85-86.

menyeluruh dalam proses pembelajaran. Maksudnya guru harus dapat memposisikan dirinya sebagai fasilitator maupun mediator dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

3) Prinsip Evaluasi

Pada prinsip evaluasi ini menjadi titik fokus dalam proses pembelajaran. Dalam evaluasi ini menjadi tolak ukur keberhasilan atau tidaknya dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan.

**d. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Sebagai suatu pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki berbagai macam karakteristik-karakteristik. Menurut Abdul Majid karakteristik dalam pembelajaran tematik sebagai berikut:<sup>46</sup>

- 1) Pembelajaran lebih dipusatkan pada siswa.
- 2) Dapat memberikan pengalaman secara langsung pada siswa.
- 3) Dalam pemisahan antar mata pelajaran tidak terlalu terlihat dan jelas.
- 4) Menyajikan rencana pembelajaran dengan mata pelajaran lainnya.
- 5) Dalam pembelajaran bersifat anti kaku.
- 6) Dalam pembelajaran sering menggunakan proses belajar sambil melakukan permainan yang menggembirakan.

Adapun karakteristik pembelajaran tematik menurut Depdiknas pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik antara lain:<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu...80-90*.

<sup>47</sup> Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik...92*.

- 1) Memberikan pengalaman dalam kegiatan belajar sesuai perkembangan dan kebutuhan bagi siswa.
- 2) Dalam kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih berarti dan mengena bagi siswa.
- 3) Membantu meningkatkan keterampilan berpikir bagi siswa.
- 4) Menyajikan pembelajaran sesuai dengan masalah yang selalu dialami siswa baik di sekolah maupun lingkungan di luar sekolah.
- 5) Meningkatkan keterampilan sosial bagi siswa, misalnya bekerjasama antar teman, membantu orang lain, berkomunikasi dengan orang lain serta yang lainnya.
- 6) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa usia sekolah dasar.
- 7) Dalam kegiatan pembelajaran akan lebih berarti dan mengena bagi siswa sehingga bisa selalu diingat oleh siswa.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik dalam kenyataan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari pembelajaran tematik menurut beberapa ahli sebagai berikut:

- 1) Menurut Trianto, kelebihan dari pembelajaran tematik sebagai berikut:<sup>48</sup>
  - a) Memilih kegiatan pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan bagi siswa.

---

<sup>48</sup> Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik...*88-89.

- b) Pengalaman dalam pembelajaran siswa bermakna dengan tingkat perkembangan siswa.
  - c) Meningkatkan kemampuan berpikir bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
  - d) Meningkatkan keterampilan sosial yang dimiliki siswa dalam pembelajaran.
  - e) Kegiatan pembelajaran bersifat realistik cocok dengan lingkungan siswa.
- 2) Menurut Abd. Kadir dan Hanun Asrohah, pembelajaran tematik memiliki kelebihan sebagai berikut:<sup>49</sup>
- a) Mengurangi tumpang tindih antar mata pelajaran.
  - b) Menghemat alokasi waktu dalam pembelajaran.
  - c) Siswa dapat melihat keterkaitan yang bermakna karena materi pelajaran lebih berfungsi sebagai sarana maupun alat bukan tujuan akhir dari pembelajarannya.
  - d) Pembelajaran yang menjadi keseluruhan mengakumulasi pengetahuan serta pengalaman dari siswa tidak memetakan pada disiplin ilmu atau salah satu mata pelajaran, sehingga siswa dapat mengerti terkait proses dan materi yang saling bertautan antara satu pelajaran dengan pelajaran yang lainnya.
  - e) Keterkaitan antar mata pelajaran dapat menguatkan ide yang sudah

---

<sup>49</sup> Abd. Kadir dan Hanun Asrohah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 26.

dimiliki siswa karena didukung dari beberapa pandangan.

Pembelajaran tematik selain memiliki kelebihan-kelebihan juga mengandung kekurangan-kekurangan. Berikut kekurangan-kekurangan dari pembelajaran tematik menurut beberapa ahli sebagai berikut:

1) Kekurangan pembelajaran tematik menurut Abd. Kadir dan Hanun Asrohah, antara lain:

- a) Pembelajaran menjadi lebih rumit sehingga guru harus siap sebelum melaksanakan pembelajaran agar ketika melaksanakan pembelajaran dapat baik dan lancar.
- b) Guru dalam mempersiapkan pembelajaran menjadi lebih lama dan harus memperhatikan hubungan antara materi dengan mata pelajaran yang lainnya.
- c) Dalam penggunaan media, alat peraga serta sarana prasarana harus memiliki ketersesuaian dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.

2) Menurut Trianto, kekurangan dari pembelajaran tematik antara lain:<sup>50</sup>

a) Aspek guru

Guru harus memiliki wawasan yang lebih luas, memiliki kreativitas yang tinggi, memiliki kemampuan metodologis yang cakap, penuh percaya diri serta berani dalam menyampaikan materi pelajaran.

---

<sup>50</sup> Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik...90-91.*

## b) Aspek siswa

Dalam pembelajaran tematik siswa dituntut memiliki kemampuan akademik dan produktivitas yang baik.

## c) Aspek sarana dan sumber pelajaran

Dalam pembelajaran tematik membutuhkan bahan bacaan dan sumber informasi yang banyak dan bermacam-macam. Sebagai salah satu aspek pendukung dalam pembelajaran sarana dan sumber pelajaran sangatlah penting. Jika sarana maupun sumber pelajaran tidak dapat terpenuhi, maka yang terjadi yaitu terhambatnya proses pembelajaran.

## d) Aspek kurikulum

Kurikulum sangatlah penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Dalam kurikulum haruslah fleksibel dan bertujuan mencapai ketuntasan dalam belajar siswa. Kepala sekolah juga harus memberikan kewenangan pada guru dalam mengembangkan materi pelajaran, metode yang digunakan, serta penilaian yang dilakukan dalam keberhasilannya pembelajaran bagi siswa.

## e) Aspek penilaian

Penilaian pembelajaran tematik sangatlah penting bagi ukuran berhasil tidaknya pembelajaran yang dilakukan. Pada penilaian pembelajaran tematik dilakukan secara

komprehensif, yaitu dengan cara menetapkan keberhasilan pembelajaran pada siswa dari keterpaduan anatara satu pelajaran dengan pelajaran yang lain ataupun bidang kajian tertentu.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran tematik terdapat kelebihan maupun kekurangan. Diantaranya kelebihan dari pembelajaran tematik adalah dalam proses belajar mengajar disesuaikan dengan lingkungan siswa, dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan bekerjasama antara siswa yang lain dan dapat menghargai pendapat temannya, serta dapat menghemat waktu dalam pelaksanaan pembelajaran tematik. Sedangkan beberapa kekurangan dari pembelajaran tematik adalah guru harus mempersiapkan diri dengan merancang pembelajaran agar antar pokok materi dapat berkaitan, guru harus memiliki wawasan lebih luas serta kreativitas yang lebih tinggi dalam mengembangkan materi yang akan diajarkan, serta guru dituntut harus mempersiapkan penilaian secara menyeluruh.

#### **f. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Tematik di Kelas I**

Ruang lingkup materi pembelajaran tematik pada kelas I terdiri dari seluruh muatan mata pelajaran yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan, Matematika, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Alam, dan Pendidikan

Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.<sup>51</sup> Adapun materi yang terdapat dalam tema antara lain:

1) Tema 1

Pada tema 1 Diriku termuat beberapa subtema didalamnya, antara lain:

- a) Subtema 1 membahas tentang aku dan teman baru.
- b) Subtema 2 membahas tentang tubuhku.
- c) Subtema 3 membahas tentang aku merawat tubuhku.
- d) Subtema 4 membahas tentang aku istimewa.

2) Tema 2

Pada tema 2 Kegemaranku termuat beberapa subtema didalamnya, antara lain:

- a) Subtema 1 membahas tentang gemar berolahraga
- b) Subtema 2 membahas tentang gemar menyanyi dan menari.
- c) Subtema 3 membahas tentang gemar menggambar.
- d) Subtema 4 membahas tentang gemar membaca.

3) Tema 3

Pada tema 3 Kegiatanku termuat beberapa subtema didalamnya, antara lain:

- a) Subtema 1 membahas tentang kegiatan pagi hari.
- b) Subtema 2 membahas tentang kegiatan siang hari.
- c) Subtema 3 membahas tentang kegiatan sore hari.

---

<sup>51</sup> Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian...*154.

- d) Subtema 4 membahas tentang kegiatan malam hari.
- 4) Tema 4
- Pada tema 4 Keluargaku termuat beberapa subtema didalamnya, antara lain:
- a) Subtema 1 membahas tentang anggota keluargaku.
  - b) Subtema 2 membahas tentang kegiatan keluargaku.
  - c) Subtema 3 membahas tentang keluarga besarku.
  - d) Subtema 4 membahas tentang kebersamaan dalam keluarga.
- 5) Tema 5
- Pada tema 5 Pengalamanku termuat beberapa subtema didalamnya, antara lain:
- a) Subtema 1 membahas tentang pengalaman masa kecil.
  - b) Subtema 2 membahas tentang pengalaman bersama teman.
  - c) Subtema 3 membahas tentang pengalaman di sekolah.
  - d) Subtema 4 membahas tentang pengalaman yang berkesan.
- 6) Tema 6
- Pada tema 6 Lingkungan bersih sehat dan asri termuat beberapa subtema didalamnya, antara lain:
- a) Subtema 1 membahas tentang lingkungan rumahku.
  - b) Subtema 2 membahas tentang lingkungan sekitar rumahku.
  - c) Subtema 3 membahas tentang lingkungan sekolahku.
  - d) Subtema 4 membahas tentang bekerjasama menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan.

## 7) Tema 7

Pada tema 7 Benda, hewan dan tanaman di sekitarku termuat beberapa subtema didalamnya, antara lain:

- a) Subtema 1 membahas tentang benda hidup dan benda tak hidup di sekitarku.
- b) Subtema 2 membahas tentang hewan di sekitarku.
- c) Subtema 3 membahas tentang tanaman di sekitarku.
- d) Subtema 4 membahas tentang bentuk, warna, ukuran, dan permukaan benda.

## 8) Tema 8

Pada tema 8 Peristiwa alam termuat beberapa subtema didalamnya, anantara lain:

- a) Subtema 1 membahas tentang cuaca.
- b) Subtema 2 membahas tentang musim kemarau.
- c) Subtema 3 membahas tentang musim penghujan.
- d) Subtema 4 membahas tentang bencana alam.

## 5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

### a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bagi sebagian siswa, pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang “gampang-gampang susah”. Pelajaran bahasa Indonesia dianggap mudah karena merupakan bahasa yang digunakan dalam sehari-hari. Tidak jarang, banyak siswa yang “menganggap enteng” pelajaran ini. Pada jenjang sekolah dasar, pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran pokok. Bahkan dapat dikatakan sebagai fondasi utama. Hal

ini karena mengingat mata pelajaran bahasa Indonesia selain mengajarkan membaca dan menulis, juga sebagai bahasa pengantar mata pelajaran lainnya.<sup>52</sup> Dengan demikian, penguasaan siswa terhadap bahasa Indonesia dalam jenjang sekolah dasar menjadi sangat penting.

Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu dari mata pelajaran yang terintegrasikan dengan mata pelajaran lainnya dalam suatu tema. Bahasa Indonesia yaitu salah satu penunjang keberhasilan dalam mempelajari segala mata pelajaran yang termuat dalam tema. Bahasa Indonesia memiliki ragam lisan tulisan yang dapat digunakan dalam berbagai situasi baik situasi formal maupun situasi non formal, sehingga guru sebaiknya menginformasikan mengenai bahasa Indonesia kepada siswa. Dengan adanya bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu siswa mengenal kemampuan yang ada pada potensi diri, budaya sendiri, maupun budaya orang lain.

Peningkatan merupakan suatu proses yang dalam pelaksanaannya mengajar sesuatu yang menghasilkan suatu perubahan yang lebih baik, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pelajaran bahasa Indonesia harus dapat ditingkatkan. Terutamanya bagi siswa yang baru masuk sekolah dasar (SD) agar mempunyai kemampuan dalam

---

<sup>52</sup> Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI...5*.

membaca permulaan pada pelajaran bahasa Indonesia.<sup>53</sup>

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.<sup>54</sup> Jadi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran yang termuat dalam tema, serta menjadi hal yang penting bagi siswa untuk bekal awal dalam proses membaca, baik dalam membaca permulaan maupun membaca pemahaman.

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Standar kompetensi yang ada dalam mata pelajaran (mapel) bahasa Indonesia memiliki tujuan antara lain:<sup>55</sup>

- 1) Siswa dapat meningkatkan potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, minat dan dapat meningkatkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri.
- 2) Meskipun siswa sebagai subjek pembelajaran, tetapi guru mampu memusatkan perhatian pada kemampuan bahasa yang dimiliki siswa dengan menyediakan kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan tingkat bahasa

---

<sup>53</sup> Indrayati, “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemulaan Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Melalui Gambar SDN 13 Sungai Ruk”, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 2, No 3 (2013), 5, diakses pada 16 Oktober, 2020, <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1793422>

<sup>54</sup> Siti Anisatun Nafi’ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI...*32.

<sup>55</sup> Siti Anisatun Nafi’ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI...*33.

siswa serta sumber belajar yang dipelajari.

- 3) Sekolah dapat menyusun program pendidikan mengenai kebahasaan dan sastra sesuai kondisi siswa dan sumber belajar yang digunakan.
- 4) Guru bebas dalam memilih bahan ajar yang cocok dengan keadaan sekolah dan kemampuan yang dimiliki siswa.

### **c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:<sup>56</sup>

- 1) Mendengarkan  
Mendengarkan meliputi kemampuan dalam mendengarkan sesuatu yang diucapkan/dibicarakan semisal mendengarkan pengumuman, mendengarkan orang lain berbicara, mendengarkan lagu dan lain-lain.
- 2) Berbicara  
Berbicara meliputi kemampuan dalam mengungkapkan gagasan, ide, menyampaikan sambutan, menceritakan pengalaman diri sendiri, memulai dialog dan lain sebagainya yang berkaitan dengan kemampuan berbahasa yang telah dimiliki di kehidupan sehari-hari.
- 3) Membaca  
Membaca bisa dimulai dari mengenal huruf, suku kata, membaca

---

<sup>56</sup> Oman Farhrohan, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI", *Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, Vol 9 No 01 (2017) : 26-27, diakses pada tanggal 23 Januari, 2020, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>.

kalimat, maupun paragraf dalam bermacam teks bacaan yang meliputi pengumuman, dongeng/cerita-cerita baik cerita anak-anak maupun cerita rakyat, denah dan lain sebagainya.

#### 4) Menulis

Dalam kegiatan menulis, bisa melalui kegiatan hasil sastra baik cerita dan puisi serta karangan naratif maupun nonnaratif dengan memperhatikan tulisan yang rapi dan jelas dengan melihat tujaun, pemakaian ejaan dan tanda baca yang benar, serta menggunakan kosa kata yang tepat.

### **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian ini, penulis mencoba mengambil judul skripsi sebagai bahan perbandingan untuk menghindari terjadinya kesamaan objek dan pengulangan penelitian. Adapun judul skripsi yang diambil oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan Tantri Setiawati yang berjudul “Implementasi media kartu kata bergambar pembelajaran membaca permulaan mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas I MI Ma’arif Banjarparakan Kecamatan Rawalo tahun pelajaran 2017/2018”. Adapun hasil dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi media kartu kata bergambar pada subtema tanaman disekitarku dalam perencanaanya dilaksanakan guru dibuat sebelum pembelajaran dilaksanakan, dan dalam pelaksanaanya dapat membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia, dan hasil yang diperoleh yaitu respon siswa menjadi sangat antusias serta kondisi kelas yang tenang dan tidak ramai. Sedangkan dalam subtema lingkungan sekitar rumahku perencanaannya dilaksanakan oleh guru sebelum

melakukan pembelajaran, ketika pelaksanaanya dengan menggunakan media kartu kata bergambar yang digunakan dapat berperan secara aktif dalam keadaan berdiskusi, dan siswa menjadi terfokus pada media kartu kata bergambar yang digunakan.<sup>57</sup>

Adapun persamaan dari penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan oleh Tantri Setiawan yaitu sama-sama meneliti tentang membaca permulaan siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang implementasi media kartu kata bergambar sedangkan dalam penelitian ini meneliti tentang implementasi permainan bahasa yang berbantu media kartu berwarna seperti kartu huruf, suku kata, kalimat dan bergambar.

2. 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”. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), hasilnya yaitu terdapat peningkatan dari keaktifan siswa dan kemampuan menulis puisi siswa kelas V B di MI Muhammadiyah Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013 dalam pembelajaran menulis puisi melalui penerapan teknik permainan bahasa. Peningkatan keaktifan siswa terlibat dari meningkatnya aktivitas yang dilakukan siswa selama pembelajaran menulis puisi, mengikuti apresiasi, memperhatikan guru saat menyampaikan materi, siswa aktif

---

<sup>57</sup> Tantri Setiawati, “Implementasi media kartu kata bergambar pembelajaran membaca permulaan mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 MI Ma’arif Banjarparakan Kecamatan Rawalo tahun pelajaran 2017/2018”, (Skripsi, IAIN Purwokerto, 2018), 79, di akses pada 2 Januari 2019 <http://lib.iainpurwokerto.ac.id/index.php/>

mengamati gambar dan mengikuti permainan bahasa, siswa aktif dalam mengikuti kegiatan diskusi dan menyampaikan hasilnya, mampu menemukan ide serta menuliskannya dalam bentuk puisi. Kemampuan menulis puisi meningkat pada setiap siklusnya. Dengan hasil akhir yaitu pada siklus I sebesar 67,5% dan siklus II sebesar 82,5%. Hal tersebut mampu membuktikan dengan menggunakan permainan bahasa dapat meningkatkan keaktifan serta meningkatkan kemampuan menulis puisi dari siswa.<sup>58</sup>

Adapun persamaan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Sutardi dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penerapan metode permainan bahasa. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu lebih menekankan pada aspek kemampuan menulis puisi sedangkan dalam penelitian ini lebih ditekankan pada kemampuan membaca permulaan siswa.

3. Penelitian yang dilakukan Nurhasanah yang berjudul “Penggunaan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SDN 39 Sungai Kakap”. Adapun hasil dari penelitian PKT ini yaitu: penelitian PTK ini menggunakan metode deskriptif dan memperoleh hasil mulai dari pelaksanaan prasiklus hingga siklus II. Dalam perencanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode permainan bahasa, mampu mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara siswa. Terlihat yang semula dalam prasiklus

---

<sup>58</sup> 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 2 Januari 2019, <http://eprints.ums.ac.id/23731>

dari skor 3,19 menjadi skor 3,81. Serta dari prasiklus ke siklus I dengan menggunakan metode permainan aktivitas belajar siswa naik sebesar 35,14%, setelah itu dilakukan aktivitas siklus II dengan hasil yang kembali meningkat sebesar 11,79%. Selain peningkatan terhadap aktivitas siswa dalam kemampuan berbicara, guru dalam melaksanakan metode permainan juga memiliki peningkatan yang cukup baik yakni sebesar 0,65 dari skor 3,24.<sup>59</sup>

Adapun persamaan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Nurhasanah dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan metode permainan bahasa. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu meneliti mengenai kemampuan berbicara siswa, sedangkan dalam penelitian ini meneliti mengenai kemampuan membaca permulaan siswa.

4. Penelitian yang dilakukan Lia Deviana yang berjudul “Penggunaan permainan bahasa (katarsisi) untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV A SD Negeri Metro Pusat”. Adapun hasil dari penelitian PTK ini dalam keterampilan membaca pemahaman dengan menggunakan permainan bahasa (kartasis) yaitu dengan menggunakan model pembelajaran permainan bahasa (Karasis) dapat meningkatkan aktivitas serta keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV A SD Negeri 4 Metro pusat. Terlihat dalam setiap siklus terlihat semakin meningkat. Pada siklus I sebesar 65,36%, siklus II sebesar

---

<sup>59</sup> Nurhasanah, “*Penggunaan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas III SDN 39 Sungai Kakap*”, (Skripsi, Universitas Tanjungpura, 2013), 20, di akses pada 2 Januari 2019, <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/>

74,22%, dan pada siklus III sebesar 83,45%. Adapun peningkatan yang terjadi mulai dari keterampilan membaca pemahaman pada siswa hingga kinerja guru.<sup>60</sup>

Adapun persamaan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Lia Deviana dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan permainan bahasa. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang aktivitas dan keterampilan membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan dalam penelitian ini meneliti mengenai kemampuan membaca permulaan siswa pada pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia.

### C. Kerangka Berpikir

Permainan bahasa merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dalam permainan bahasa dapat melatih berbagai macam kemampuan siswa mulai dari kemampuan membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Adanya permainan bahasa diharapkan mampu membuat siswa menjadi senang, fokus dan tidak bosan dalam proses pembelajaran apalagi belajar membaca permulaan. Membaca permulaan adalah suatu keterampilan dan kognitif yang dimiliki siswa dalam hal membaca. Membaca permulaan sangat penting bagi siswa, apalagi untuk siswa di kelas I yang masih mengalami kesalahan-kesalahan dalam hal membaca. Membaca permulaan juga dapat membantu siswa dalam membaca pemahaman selanjutnya di kelas tinggi.

---

<sup>60</sup> 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 2 Januari 2019, <http://diligib.unila.ac.id/12291/>

Mengingat betapa pentingnya membaca permulaan tersebut, guru harus bisa memilih metode yang baik guna menunjang pembelajaran. Salah satu metode yang digunakan guru yaitu dengan permainan bahasa. Permainan bahasa disamping membuat anak senang, juga dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Apalagi saat ini siswa kelas I sudah menggunakan kurikulum 2013 dimana dalam proses pembelajarannya sudah menggunakan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam sebuah tema. Salah satunya yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia yang perlu diajarkan oleh siswa untuk menunjang belajar membaca permulaan. Oleh karena itu, adanya permainan bahasa diterapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlunya implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia.

**Gambar 2.1. Alur Kerangka Berpikir**