

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Keterampilan Membaca Nyaring

a. Pengertian Keterampilan

Setiap manusia memiliki potensi berbeda-beda yang dapat dikembangkan. Potensi tersebut haruslah didukung oleh keterampilan. Seseorang dikatakan terampil apabila dapat mengerjakan sesuatu dengan cepat dan benar. Menurut Nadler pengertian keterampilan (*skill*) adalah kegiatan yang memerlukan praktik atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas.¹ Keterampilan dapat dikatakan sebagai keahlian yang memerlukan kegiatan untuk menerapkannya.

Keterampilan menurut Bobby De Porter adalah suatu keahlian atau kecakapan dalam melakukan kegiatan.² Seseorang dapat dikatakan ahli atau cakap dalam melakukan kegiatan apabila hasil yang dilakukan baik atau sesuai dengan target yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau

¹ Rapendik, *Pengertian keterampilan menurut para ahli*, (online,2013) <http://rapendik.dindik.jatimprov.go.id/rapendik/program/pengayaan-pembelajaran/keterampilan/2118-pengertian-ketrampilan-dan-jenisnya.html> diakses pada tanggal 21 Februari 2015 pukul 12:28

² Bobby De Porter dan Mike Hemacki, *Quantum Learning*, (Bandung: Kaifa, 2002), h. 14.

permasalahan dalam belajar dengan usaha yang dilakukan dalam suatu kegiatan.

b. Pengertian Membaca Nyaring

Membaca Nyaring berasal dari kata *Reading aloud* yang terdiri atas dua kata, yaitu *read* yang berarti membaca dan *aloud* yang berarti dengan (suara) nyaring.³ Dalam belajar bahasa, kegiatan membaca nyaring atau bersuara sangat besar kontribusinya terhadap belajar berbicara. Melalui membaca bersuara murid belajar mengucapkan bunyi-bunyi bahasa yang dipelajarinya dengan benar. Bahkan, murid bukan hanya belajar mengucapkan bunyi-bunyi bahasa yang dipelajarinya, tetapi juga belajar mengucapkan kelompok kata, kalimat, dan bahkan mengucapkan suatu wacana utuh dengan benar melalui membaca bersuara.

Membaca nyaring adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seseorang pengarang.⁴ Orang yang membaca nyaring pertama-tama haruslah mengerti makna-makna serta perasaan yang terkandung dalam bahan bacaan.

³ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta : PT Gramedia, 2005), h. 366 dan 467.

⁴ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), h. 23.

Membaca terbagi menjadi beberapa macam berdasar pada tujuannya. Novi dan Dadan membagi membaca menjadi 6 jenis, yaitu: (1) Membaca Pemahaman, (2) Membaca Memindai, (3) Membaca Layap, (4) Membaca Intensif, (5) Membaca Nyaring, dan (6) Membaca dalam hati.⁵ Berdasarkan jenis membaca diatas dapat dilihat bahwa membaca dapat dilakukan dengan cara berintonasi maupun tanpa intonasi. Membaca dengan intonasi biasanya disebut dengan membaca nyaring. Membaca nyaring sering juga disebut membaca bersuara. Membaca jenis ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan mengubah simbol-simbol tulis menjadi simbol bunyi ujaran yang bermakna sehingga dapat dipahami oleh pembaca dan pendengar. Tarigan mengungkapkan bahwa dalam membaca nyaring, yang dipentingkan adalah ketepatan intonasi yang meliputi tempo, nada, tekanan, dan jeda.⁶ Contoh nyata dalam membaca nyaring adalah membaca tata urutan upacara, membaca berita, membaca susunan upacara, membaca pengumuman, cerita pendek, puisi, dan lain-lain.

Crawley dan Mountain dalam Farida Rahim menjelaskan bahwa kegiatan yang paling penting untuk membangun pengetahuan dan keterampilan berbahasa siswa memerlukan membaca nyaring.⁷ Membaca nyaring atau membaca bersuara keras merupakan kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menyimak. Dengan

⁵ Novi Resmini, Dadan Djuanda, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*, (Bandung: UPI Press, 2007), hh. 80-82.

⁶ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Ekspresif*, (Bandung: FBBS IKIP Bandung, 1983), h.9.

⁷ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), h.123.

membaca nyaring, seluruh siswa yang ada di dalam kelas akan memperhatikan bahan bacaan sehingga ketika temannya membaca akan tahu kesalahannya.⁸

Membacakan buku dengan suara yang lantang/nyaring dapat diterapkan pada seluruh tingkatan kelas. Karena dengan membaca lantang dapat mengkondisikan otak anak untuk mengasosiasikan membaca dengan kebahagiaan, menciptakan informasi yang berfungsi sebagai latar belakang, membangun kosakata dan dapat memberikan sosok panutan yang gemar membaca.⁹ Hal ini sejalan dengan pendapat Harris dan Sipay dalam Farida Rahim yang mengemukakan bahwa membaca nyaring mengontribusikan seluruh perkembangan anak dalam banyak cara di antaranya:

1) Membaca nyaring memberikan guru suatu cara yang tepat dan valid untuk mengevaluasi kemajuan keterampilan membaca utama, khususnya penggalan kata, frasa, dan untuk menemukan kebutuhan yang spesifik. 2) Membaca nyaring memberikan latihan berkomunikasi lisan untuk pembaca dan bagi yang mendengar untuk meningkatkan keterampilan menyimaknya. 3) Membaca nyaring juga bisa melatih siswa untuk mendramatisasikan cerita dan menerapkan pelaku yang terdapat dalam cerita. 4) Membaca nyaring menyediakan suatu media dimana guru dengan bimbingan yang bijaksana, bisa bekerja untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri terutama bagi anak yang pemalu.¹⁰

Berdasarkan pendapat di atas, terlihat bahwa membaca nyaring memiliki banyak manfaat bagi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran

⁸ Novi Resmini dan Dadan Juanda, *op.cit.*, h. 82.

⁹ Jim Trelease, *Read Aloud Handbook Mencerdaskan Anak Dengan Membacakan Cerita Sejak Dini*, (Jakarta: Hikmah PT Mizan Publika, 2008), h. 23.

¹⁰ Farida Rahim, *op.cit.*, h.124.

dan dalam kehidupan sosial. D.P. Tampubolon mengemukakan bahwa membaca nyaring harus memperhatikan cara atau teknik membaca. Membaca nyaring adalah contoh membaca teknik yang menekankan pada vokalisasi atau suara. Bagian-bagian yang harus diperhatikan ketika membaca nyaring adalah cara pengucapan bunyi bahasa, tekanan kata, kalimat dan penggunaan tanda baca akan berdampak pada intonasi yang teratur.¹¹

Membaca sebagai proses konstruktif adalah membaca dimulai dengan proses visual lalu terjadi proses pemahaman makna dari setiap kata yang terangkai, kegiatan membaca di akhiri pada kesimpulan atau evaluasi dari isi bacaan tersebut. Membaca harus dilakukan dengan menggunakan strategi yang tepat dan disesuaikan dengan jenis bacaannya serta tingkatan usia pembaca. Membaca nyaring atau membaca bersuara merupakan jenis kompetensi membaca yang menuntut persyaratan yang ketat. Membaca nyaring bukan sekedar menyuarakan huruf. Jika hal ini yang terjadi maka pemahaman akan materi yang dibaca akan gagal diperoleh.

Berdasarkan kajian membaca nyaring di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca nyaring merupakan kemampuan mengubah simbol-simbol tulis menjadi simbol-simbol bunyi yang bermakna sehingga dipahami oleh pembaca dan pendengar yang dapat membangun

¹¹ D.P. Tampubolon, *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*, (Bandung: Angkasa, 1987), h. 246.

pengetahuan dan keterampilan berbahasa siswa serta mendapatkan suatu informasi.

c. Aspek Kebahasaan dalam Membaca Nyaring

Membaca nyaring atau membaca bersuara merupakan kelanjutan dari membaca permulaan. Pada membaca permulaan tekanan ada pada kelancaran dan ketepatan penyuaran huruf, pada membaca nyaring atau membaca bersuara difokuskan pada tekanan kata, lagu kalimat atau intonasi, jeda, dan menguasai tanda baca. Keempatnya harus tepat.¹² Jika ketepatan ini diabaikan, maka murid akan mengalami kesulitan pada waktu membaca dalam hati atau membaca intensif. Mereka hanya bisa membaca tetapi sulit menemukan pemahaman yang dikandung dalam bacaan. Routman dalam Abbas menjelaskan bahwa:

Membaca bersuara sangat bergantung pada kemampuan mengatur suara. Pembaca harus mengatur kecepatan suara, tahu bagian bacaan yang mau diucapkan agak cepat dan yang agak lambat. Dalam hal tekanan, harus tahu bagian mana yang harus diucapkan lebih keras, dan yang kurang keras. Dalam hal nada, harus mampu menyesuaikan nada suaranya dengan suara yang tergambar dalam bacaan. Dalam hal intonasi, harus dapat menggunakan intonasi tanya, berita, atau perintah sesuai dengan jenis kalimat yang dibaca.¹³

Hal ini menjelaskan bahwa membaca nyaring membutuhkan teknik yang dapat membantu pendengar memahami isi teks yang dibacakan oleh pembaca. Membaca nyaring yang baik menuntut agar pembaca memiliki

¹² Anon, *Aspek Membaca Nyaring*, (Online, 2010) <http://supardi-uncen.blogspot.com/2010/01/bab-5-membaca-nyaring.html> diakses pada tanggal 09 Oktober 2013. Pukul 22:19.

¹³ Saleh Abbas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 105.

kecepatan mata yang tinggi serta pandangan mata yang jauh, karena harus melihat pada bahan bacaan untuk kontak dengan pendengar. Orang yang membaca nyaring pertama-tama haruslah mengerti makna perasaan yang terkandung dalam bahan bacaan.

Menurut Safari, aspek membaca nyaring terdiri dari (a) kejelasan lafal, (b) ketepatan intonasi, dan (c) jeda.¹⁴ Kejelasan lafal dapat diartikan melalui kata dasarnya yaitu lafal yang merupakan cara seseorang mengucapkan bunyi bahasa. Ini dapat terlihat ketika seseorang membaca atau berbicara. Bunyi bahasa yang kita kenal dalam bahasa Indonesia meliputi vokal, konsonan, diftong, dan gabungan konsonan. Ini menjelaskan bahwa kejelasan lafal merupakan pengucapan bunyi bahasa dengan tepat dan jelas.

Selain kejelasan lafal, ketepatan intonasi dan jeda juga perlu diperhatikan. Ketepatan intonasi yang dimaksud adalah tinggi rendahnya nada dan keras lembutnya tekanan yang diucapkan pada kalimat dengan benar dan tepat. Contoh saat melafalkan kalimat “Ada apa?” maka intonasi naik dan kalimat “semuanya telah berakhir” maka intonasi datar. Jeda adalah hentian sementara pada ujaran. Jeda biasanya ditandai dengan tanda koma (,), titik (.), titik koma (;), titik dua (:), tanda Tanya (?), dan tanda seru (!).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca nyaring merupakan kemampuan mengubah simbol-simbol tulis menjadi simbol-simbol bunyi yang bermakna yang memperhatikan beberapa aspek

¹⁴ Safari, *Pengujian dan Penilaian Bahasa dan Sastra Indonesia*, (Jakarta: Roda Pengetahuan), h.91.

yakni kejelasan lafal yaitu ketepatan dalam membaca kata dalam kalimat, ketepatan intonasi yaitu menggunakan tinggi rendahnya nada serta keras lembutnya tekanan, dan jeda yaitu hentian sementara pada ujaran.

d. Tujuan Membaca Nyaring

Tujuan membaca sangatlah beragam tergantung situasi dan kondisi pembaca. Secara umum tujuan membaca siswa adalah kesenangan, penyempurnaan membaca, strategi tertentu, memperbaharui pengetahuan, mengaitkan informasi, memperoleh informasi baru, mengkonfirmasi prediksi, mengaplikasi informasi, serta menjawab pertanyaan spesifik.¹⁵ Pada dasarnya membaca merupakan proses mendapatkan pengetahuan. Tujuan membaca dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu membaca untuk kesenangan, kegiatan membaca dilakukan untuk mengisi waktu luang. Membaca untuk memperoleh informasi atau pengetahuan tertentu. Kegiatan membaca ini dapat dilakukan dengan membaca koran, buku pelajaran, ensiklopedia, dan sebagainya.

Banyak pendapat yang mengatakan pentingnya membaca nyaring bagi siswa, salah satunya adalah Gruber: 1) memberikan contoh pada siswa proses membaca positif, 2) mengekspos siswa untuk memperkaya kosakatanya, 3) memberi siswa informasi, 4) mengenalkan kepada siswa

¹⁵ Farida Rahim, *op.cit.*, h.119.

aliran sastra yang berbeda-beda, 5) memberikan siswa kesempatan menyimak dan menggunakan daya imajinasinya.¹⁶

Membaca nyaring akan memberikan dampak positif pada keterampilan membaca siswa dan kemampuan siswa dalam belajar bahasa karena dengan membaca ia akan banyak mendapatkan kosakata dan informasi baru. Kegiatan membaca nyaring dapat dilatih dengan kegiatan membaca atau menyimak sebuah percakapan singkat, puisi atau cerpen yang menambah wawasan siswa tentang sastra.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan baru, membaca juga dilakukan sebagai sebuah kesenangan. Tujuan membaca nyaring adalah meningkatkan keterampilan membaca dan menyimak siswa. Membaca nyaring dapat menambah kosakata, informasi, pemahaman, memperkaya ekspresi siswa terhadap bacaan yang dibaca, dan menumbuhkan sikap berani tampil bagi siswa yang kurang aktif. Membaca nyaring tidak hanya bermanfaat bagi siswa, guru mendapatkan cara untuk mengevaluasi keterampilan membaca siswanya.

2. Pembelajaran Keterampilan Membaca Nyaring di Kelas IV SD

a. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keseriusan bersekolah. Pada umur berapa tepatnya anak matang

¹⁶ *Ibid.*, h. 125.

untuk masuk sekolah dasar, sebenarnya sukar dikatakan karena kematangan tidak ditentukan oleh umur semata-mata. Pada umur 6 atau 7 tahun, biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar ada dua fase yang dilalui anak, yaitu masa kelas rendah dan masa kelas tinggi. Siswa kelas IV termasuk dalam masa kelas tinggi yang berusia sekitar 9 atau 10 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Beberapa karakteristik anak dalam usia tersebut pada umumnya adalah: (1) anak bersifat egosentris, (2) anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, (3) anak adalah makhluk sosial, (4) anak bersifat unik, (5) anak umumnya kaya dengan fantasi, (6) anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, (7) anak merupakan masa belajar yang paling potensial.¹⁷

Berdasarkan karakteristik tersebut anak merupakan pembelajar yang aktif. Anak berkontribusi terhadap perkembangan dan belajarnya sendiri disaat mereka berupaya memakai pengalaman sehari-harinya di rumah, sekolah, dan di masyarakat. Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, juga merefleksikan perkembangan anak.

b. Pembelajaran Membaca Nyaring di Kelas IV SD

Pembelajaran membaca merupakan hal penting bagi siswa SD sebab melalui pembelajaran membaca inilah siswa dikenalkan dengan bentuk

¹⁷ Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2005), hh. 8-11.

bahasa tulis. Sehubungan dengan hal itu, pada era modern kini, bentuk bahasa tulis merupakan sarana komunikasi yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahan-bahan ajar, informasi pengetahuan, dan pesan-pesan lain yang diperlukan dalam kehidupan siswa dikomunikasikan dengan bahasa Indonesia tulis, seperti: buku-buku ajar, majalah, televisi, spanduk, internet, dan brosur-brosur. Itu berarti, pembelajaran membaca, memiliki peran penting bagi murid SD untuk menjelajahi ilmu pengetahuan yang harus dipelajarinya dan untuk melaksanakan perannya sebagai komunikator dalam peristiwa komunikasi.

Hilman dalam Novi dan Dadan menjelaskan, ada 6 prinsip yang harus diperhatikan oleh guru agar pembelajaran membaca efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Keenam prinsip yang dimaksud oleh Hilman adalah sebagai berikut:

- (1) Membaca adalah proses berbahasa,
- (2) Setiap periode pengajaran membaca, siswa harus membaca dan mendiskusikan sesuatu yang dipahaminya,
- (3) Perbedaan siswa harus menjadi pertimbangan utama dalam pengajaran membaca,
- (4) Guru membaca harus menggunakan pendekatan yang bervariasi, tidak ada metode pengajaran membaca yang paling baik, tetapi setiap metode tergantung karakteristik siswa dan didasarkan perbedaan-perbedaan individual yang signifikan,
- (5) Tidak ada siswa yang harus dipaksakan membaca pada saat dia tidak mampu, dan
- (6) Perhatian pada siswa waktu membaca seharusnya ditekankan pada pencegahan bukan penyembuhan.¹⁸

¹⁸Novi Resmini, Dadan Djuanda, *op. cit.*, h. 79.

Pembelajaran membaca tidak dinyatakan secara eksplisit dalam kurikulum SD 2013. Dalam kompetensi-kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus kurikulum SD 2013 tidak ada kata “membaca”. Dalam kompetensi dasar hanya tercantum kelompok kata “dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis”. Situasi seperti ini jelas akan membingungkan guru-guru SD dalam menjabarkannya menjadi RPP-RPP tematik terpadu. Guru SD dituntut berwawasan luas tentang pengetahuan bahasa Indonesia sehingga dapat menafsirkan kompetensi-kompetensi dasar dengan tepat sesuai karakteristik bidang studi (muatan) bahasa Indonesia. Guru SD dituntut mampu mengkaji, menganalisis, dan menjabarkan tiap butir kompetensi dasar menjadi fokus keterampilan berbahasa dan pengetahuan kebahasaan untuk kemudian dipadukan dengan muatan lain sesuai dengan subtema dan tema agar dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran tematik-terpadu dengan benar.

Murid kelas IV SD diharapkan dapat mencapai semua kompetensi dasar yang ditargetkan dalam kurikulum SD 2013. Agar dapat membantu murid kelas IV SD mencapai kompetensi-kompetensi dasar tersebut, maka guru perlu menafsirkan kata/kelompok kata kunci dalam kompetensi dasar menjadi keterampilan berbahasa dan pengetahuan kebahasaan.

Dengan kajian pendek di atas dapatlah disimpulkan bahwa pembelajaran membaca nyaring di kelas IV SD dapat dilaksanakan dengan pendekatan dan metode yang variatif. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode permainan bahasa Baca Lakukan. Pembelajaran

keterampilan membaca dengan metode permainan bahasa Baca Lakukan dan metode lain yang berbasis permainan tentunya harus menyenangkan dan sesuai dengan prinsip belajar.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain-desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Metode Permainan Bahasa

a. Pengertian Metode

Dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari salah satu komponen belajar mengajar, yaitu metode atau cara menyampaikan materi agar peserta didik dapat menyerap materi yang telah diajarkan oleh guru. Menurut Sardiman dalam Djamarah dan Zain menyatakan metode adalah alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁹ Motivasi ekstrinsik yang dimaksud adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi, karena adanya perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang. Dalam penggunaan metode guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas, jumlah anak mempengaruhi penggunaan metode. Jadi dapat dipahami bahwa penggunaan metode yang tepat dan bervariasi akan dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

¹⁹ Syaiful Bhari Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 73.

Metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan pendekatan tertentu. Jadi, metode merupakan cara melaksanakan pekerjaan.²⁰ Subana dan Sunarti berpendapat metode artinya cara memikirkan dan memeriksa suatu hal menurut rencana tertentu.²¹ Dalam definisi ini jelas dinyatakan bahwa metode masih berbentuk rencana melakukan sebuah kegiatan yang tersusun mengikuti urutan tertentu. Itu berarti, metode belum sampai pada perbuatan.

Hal ini senada dengan pendapat Sanjaya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun tercapai secara optimal.²² Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Berbeda dengan Syaiful Bahri yang merumuskan metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.²³ Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang

²⁰ Hairuddin, dkk., *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti, 2007), hh. 2-25.

²¹ M. Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik, dan Media Pengajaran*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 20.

²² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), h.12.

²³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *op. cit.*, h. 74.

ingin dicapai. Menguasai metode mengajar merupakan keniscayaan, sebab seorang guru tidak akan dapat mengajar dengan baik apabila ia tidak menguasai metode secara tepat. Djamarah & Surakhmad dalam Fathurrohman dan Sutikno, mengemukakan lima macam faktor yang mempengaruhi penggunaan metode mengajar, yakni:

- (1) Tujuan dengan berbagai jenis dan fungsinya;
- (2) Anak didik dengan berbagai tingkat kematangan;
- (3) Situasi berlainan keadaannya;
- (4) Fasilitas bervariasi secara kualitas dan kuantitasnya;
- (5) Kepribadian dan kompetensi guru yang berbeda-beda.²⁴

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Semakin tepat metodenya, diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan tersebut. Tetapi khususnya dalam bidang pengajaran di sekolah, ada faktor lain yang ikut berperan dalam menentukan efektifnya metode mengajar, antara lain adalah faktor guru itu sendiri, faktor anak dan faktor situasi (lingkungan belajar).

b. Pengertian Permainan

Pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan pendidikan ternyata sudah sejak lama dilakukan oleh para guru, terutama oleh guru-guru pendidikan anak usia dini, seperti TK. Langkah ini amat dapat dipahami

²⁴ Pupu Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), h.15.

karena bermain merupakan aktivitas utama anak dan pasti dilakukan oleh semua anak. Melalui aktivitas bermain inilah seorang anak memperoleh pengetahuan, pengalaman, kepribadian, dan keterampilan.

Permainan merupakan gejala umum yang dilakukan pada kalangan masyarakat, seperti lingkungan anak-anak, pemuda, maupun orang dewasa. Permainan berasal dari kata bermain. Sudono menjelaskan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.²⁵ Aktivitas bermain memang seperti sebuah laboratorium tempat melakukan berbagai percobaan dan mengembangkan pengetahuan. Dalam aktivitas bermain itulah seorang anak melakukan berbagai percobaan, berbagai improvisasi, berbagai imajinasi, dan berbagai komunikasi untuk mematangkan pengetahuannya, keterampilannya, dan kepribadiannya.

Montessori dalam Sudono mengatakan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.²⁶ Khusus dalam pengembangan keterampilan bahasanya, ketika bermain seorang anak mendapatkan kesempatan untuk bereksperimen dengan kata-kata baru, berargumen dengan kalimat-kalimat baru, menggunakan bahasa untuk mengungkapkan perasaannya, seperti: marah,

²⁵ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2000), h. 1.

²⁶ *Ibid.*, h. 2.

tidak setuju, senang, dan kecewa. Saat bermain anak-anak pasti melakukan aktivitas bermainnya dengan senang hati serta ceria bahkan ada rasa kagum terhadap permainan yang dimainkan walaupun kadang mengalami kekecewaan ataupun kekesalan juga saat bermain. Namun hal seperti inilah yang akan membangun pengalaman, pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian anak saat bermain.

Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan. Bermain tidak sama dengan bekerja. Menurut Schaller dan Lazarus yang dikutip oleh Zulkifli menyatakan bahwa permainan adalah kesibukan untuk menenangkan pikiran.²⁷ Permainan dapat menyalurkan atau menghilangkan perasaan maupun keinginan-keinginan yang tidak sesuai dengan aturan di lingkungan dengan kegiatan bermain jiwa menjadi bersih. Contoh siswa-siswa di Sekolah Dasar sering berkelahi antar kelas, hal ini dapat diselesaikan dengan cara kegiatan permainan. Di dalam permainan biasanya terdapat peraturan yang harus dipatuhi, dengan begitu siswa dapat belajar menerima kemenangan dan kekalahan.

Dalam permainan tidak hanya menang atau kalah yang diperoleh siswa, melainkan menghasilkan pengetahuan dalam permainan tersebut siswa yang suka melakukan permainan dapat mengetahui sejauh mana kemampuan dan kekuatannya di dalam permainan. Permainan menjadi tempat siswa untuk menghilangkan rasa marah dan kesal menjadi

²⁷ Zulkifli L., *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), h. 39.

kesenangan, kegembiraan, dan kepuasan. Tidak hanya itu, melalui permainan siswa dapat melatih diri dalam menaati segala peraturan yang berlaku dalam permainan, sehingga apabila mengalami kekalahan dapat menerimanya tanpa ada rasa ketidakpuasan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tanpa paksaan yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

c. Pengertian Bahasa

Bahasa sebagai lambang bahasa melambangkan sesuatu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan “Bahasa adalah sistem lambang bunyi berartikulasi (yang dihasilkan alat-alat ucap) yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran.”²⁸ Karena lambang-lambang itu mengacu pada suatu konsep, ide, atau pikiran, dapat dikatakan bahwa bahasa itu mempunyai makna. Misalnya, lambang bahasa yang berwujud bunyi [kuda]. Lambang ini mengacu pada konsep “sejenis binatang berkaki empat yang biasa dikendarai.”

Menurut Subroto dalam Muhammad, bahasa merupakan sistem tanda bunyi ujaran yang bersifat arbiter atau sewenang-wenang.²⁹ Berdasarkan

²⁸ Anon, *op. cit.*, h. 52.

²⁹ Muhammad, *Metode Penelitian Bahasa*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2011), h. 40.

konsep ini, substansi bahasa adalah bunyi yang dihasilkan oleh manusia. Hal ini senada dengan Kentjono dalam Muhammad yang menyatakan bahwa, bahasa adalah sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri.³⁰ Berdasarkan pengertian ini, dapat dilihat bahwa bahasa berhubungan erat dengan tulisan maupun ucapan, dan dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan sistem lambang baik tertulis maupun lisan yang digunakan oleh manusia untuk menggambarkan atau melambangkan sesuatu.

Dengan kajian singkat di atas dapatlah disimpulkan bahwa metode permainan bahasa adalah rencana kegiatan menyeluruh dan sistematis menggembirakan berdasarkan satu pendekatan untuk memperoleh keterampilan berbahasa tulis dan lisan yang disusun teratur dan sesuai sistem serta karakteristik Bahasa Indonesia.

2. Metode Permainan Bahasa Baca Lakukan

Satu di antara sekian banyak permainan yang dapat digunakan dalam pendidikan anak-anak, termasuk anak-anak yang sudah duduk di bangku SD, adalah permainan bahasa. Permainan bahasa merupakan permainan yang dikhususkan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, permainan bahasa akan terkait erat dengan

³⁰*Ibid.*, h. 40.

unsur kebahasaan, seperti: pelafalan, intonasi, struktur, kosakata, dan keterampilan berbahasa, seperti: membaca dan berbicara. Suparno dalam Djuanda menjelaskan, “Pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa.”³¹ Penjelasan ini telah memberikan batasan jelas tentang permainan bahasa.

Ada beberapa metode permainan bahasa yang dapat digunakan dalam upaya perbaikan pembelajaran dan peningkatan keterampilan berbahasa siswa kelas IV SD, yakni: (1) Metode permainan bahasa “Lihat Katakan”, (2) Metode permainan bahasa “Cerita Berantai”, (3) Metode permainan bahasa “Bermain Telepon”, (4) Metode permainan bahasa “Baca Kata-kan”, dan (5) Metode permainan bahasa “Baca Lakukan”.³² Dari kelima metode permainan bahasa tersebut hanya satu permainan yang berkaitan dengan fokus penelitian ini. Oleh karena itu, kajian berikut ini hanya membahas satu permainan bahasa yaitu metode permainan bahasa Baca Lakukan.

Metode permainan bahasa Baca Lakukan ini dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca. Jika mengkaji dari makna dua kata yang

³¹Dadan Djuanda, *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional-Dirjen Dikti, 2006) h. 94.

³² *Ibid.*, h. 94-95.

menjadi nama metode ini, kata “baca” bermakna “melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (lisan atau dalam hati)” dan “lakukan” memiliki makna “mengerjakan/menjalankan”.³³ Dari makna kedua kata tersebut dapat disimpulkan bahwa “Baca Lakukan” dapat dimaknai dengan “melihat serta memahami isi kemudian mengerjakan”.

Dengan merujuk kepada definisi metode permainan bahasa dan makna “Baca Lakukan” dapat dirumuskan definisi untuk metode permainan bahasa “Baca Lakukan”, yaitu: rencana kegiatan menyeluruh, sistematis, dan menggembirakan yang terdiri atas langkah melihat dan memahami isi bacaan dengan panca indera kemudian mengerjakan/menjalankan dengan gerakan yang mengandung makna sesuai dengan teks bacaan yang dipahami.

Menurut Djuanda, metode permainan bahasa baca lakukan merupakan suatu kegiatan belajar yang menggembirakan dimana terdapat aktivitas fisik dalam pelaksanaannya yang berfungsi untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menyimak.³⁴ Dari pernyataan Djuanda di atas menunjukkan bahwa permainan bahasa baca lakukan dapat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan membaca khususnya membaca nyaring.

Senada dengan Subana dan Sunarti yang menyatakan metode permainan bahasa baca lakukan sebagai permainan bahasa yang

³³ Anon, *op.cit.*, h. 50 dan 271.

³⁴ Dadan Djuanda, *op. cit.*, h. 94.

memadukan keterampilan membaca dengan aktivitas fisik.³⁵ Hal ini menyatakan bahwa permainan bahasa baca lakukan bukan hanya mengenai keterampilan membaca namun juga melibatkan aktivitas fisik dan sosial.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode permainan bahasa baca lakukan merupakan rencana kegiatan menyeluruh yang terdiri atas melihat dan memahami isi bacaan serta mengerjakan/menjalankan dengan melibatkan aktivitas fisik dan dapat menimbulkan kegembiraan.

a. Langkah-langkah Metode Permainan Bahasa Baca Lakukan

Dalam melakukan metode permainan bahasa baca lakukan dalam pembelajaran menurut Subana dan Sunarti harus memperhatikan beberapa hal yaitu 1) penyajian kelas, 2) pelaksanaan metode permainan bahasa Baca Lakukan, 3) mengklarifikasi, 4) memberi penghargaan kepada siswa.³⁶ Dalam penyajian kelas, guru harus memperhatikan kondisi kelas dan siswa seperti menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, selanjutnya guru dapat membimbing siswa untuk melaksanakan metode permainan bahasa baca lakukan.

Teknik dalam melakukan permainan bahasa baca lakukan bisa dalam berbagai cara salah satunya menurut Subana dan Sunarti, metode permainan bahasa Baca Lakukan dilakukan oleh anak yang membaca dan

³⁵ M. Subana dan Sunarti, *op.cit.*, h. 212.

³⁶ *Ibid.*, h. 212

anak yang lainnya melakukan apa yang diperintahkan dalam bacaan. Hal ini dilakukan secara bergantian.³⁷ Selain itu, dapat juga dilakukan secara berpasangan ataupun kelompok. Langkah-langkah permainan ini juga disampaikan oleh Djuanda yaitu seorang anak harus membaca suruhan tertulis yang dibuat guru, pasangannya harus melakukan apa yang diperintahkan dalam bacaan.³⁸ Misalnya, saya harus menunduk, saya memegang lutut kiri. Saat permainan berlangsung, guru memperhatikan perintah yang dilaksanakan apakah dilakukan dengan benar atau tidak dan apakah pembaca membaca perintah dengan benar. Teknik dalam bermain dapat disesuaikan dengan situasi dalam pembelajaran dan dilakukan secara bergantian. Metode permainan bahasa Baca Lakukan dapat melatih membaca dan menyimak.

Setelah melaksanakan metode permainan bahasa baca lakukan guru dapat melakukan klarifikasi bersama siswa atas permainan yang sudah dilakukan. Selain melakukan klarifikasi, guru melakukan tes membaca untuk membuktikan pengaruh dari metode permainan bahasa tersebut. Saat guru melakukan tes membaca, siswa harus mengikuti tes tersebut dan akan diberi penghargaan oleh guru berupa nilai.

³⁷ *Ibid.*, h.212.

³⁸ Dadan Djuanda, *op.cit.*, h.97.

b. Manfaat Metode Permainan Bahasa Baca Lakukan

Setiap permainan memiliki manfaat. Menurut para ahli, permainan secara psikologis, mempunyai nilai-nilai umum yang sangat berharga bagi seorang anak, di antaranya: a) Memperoleh perasaan senang, puas, dan bangga atau pelepasan ketegangan, b) Dapat mengembangkan setiap percaya diri, tanggung jawab dan kooperatif (bekerja sama), c) Dapat mengembangkan daya fantasi, atau kreativitas, dan d) Dapat mengenalkan aturan dan norma yang berlaku.³⁹

Manfaat utama dari permainan bahasa Baca Lakukan adalah menciptakan kegembiraan dan kesenangan dalam proses belajar bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis. Manfaat lain dari permainan bahasa Baca Lakukan dijelaskan oleh Suparno dalam Djuanda sebagai berikut:

- (1) Permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar,
- (2) Aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental,
- (3) Dapat membangkitkan motivasi belajar siswa,
- (4) Dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama,
- (5) Dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.
- (6) Dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menyimak.⁴⁰

Hal ini menunjukkan bahwa permainan bahasa memiliki manfaat yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuannya baik

³⁹ Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan*, (Bandung: Edukasia, 2009), h.33.

⁴⁰Dadan Djuanda, *op.cit.*, hh. 95-96.

pengetahuan, sosial, dan fisik. Permainan bahasa dapat memberikan kesan khusus yang mudah diingat sehingga memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang dipelajari oleh siswa. Jadi dapat disintesis bahwa metode permainan bahasa dapat memberikan manfaat guna memudahkan siswa dalam pembelajaran.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tindakan yang dianggap relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Simia Towansiba dengan skripsi berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Strategi Bermain Kartu Kata Di Kelas I SDN Menteng 01 Pagi Jakarta Selatan.⁴¹ Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang keterampilan membaca namun berbeda jenis membacanya. Penelitian ini juga menggunakan metode permainan bahasa namun berbeda, permainan yang digunakan adalah bermain kartu kata. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I mengalami peningkatan di setiap siklusnya, selain itu prosentase aktivitas siswa dan guru dalam kategori baik jika proses pembelajaran dilakukan dengan baik dan lancar.

⁴¹ Simia Towansiba, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Strategi Bermain Kartu Kata di Kelas I SDN Menteng 01 Pagi Jakarta Selatan", *Skripsi*, (Jakarta: PGSD Universitas Negeri Jakarta, 2010).

Penelitian juga telah dilakukan oleh Eni Suwarni dengan skripsi berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Membuat Pantun dengan Permainan Kartu Kata Siswa Kelas IV SD Negeri Gondang Kecamatan Watumalang Kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012.⁴² Penelitian ini Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu kata dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dalam membuat pantun pada siswa kelas IV semester II SD.

Selain penelitian di atas, terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Siti Juhra dengan skripsi berjudul Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III Melalui Metode Bermain Peran di SDN Kebon Jeruk 06 Pagi Jakarta Barat.⁴³ Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara pada siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya yaitu siklus I mencapai 65,20% dan siklus II mencapai 86,15% melalui metode bermain peran.

Dari tiga hasil penelitian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam upaya meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia khususnya membaca nyaring pada siswa dapat dilakukan dengan memilih dan menggunakan metode yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran. Oleh

⁴² Eni Suwarni, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Membuat Pantun dengan Permainan Kartu Kata Siswa Kelas IV SD Negeri Gondang Kecamatan Watumalang Kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012", *Skripsi*, (Salatiga: PGSD Universitas Kristen Satya Wacana. 2012).

⁴³ Siti Juhra, "Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III Melalui Metode Bermain Peran di SDN Kebon Jeruk 06 Pagi Jakarta Barat", *Skripsi*, (Jakarta: PGSD Universitas Negeri Jakarta, 2011).

karena itu, peneliti memprediksi bahwa penelitian yang akan diteliti dapat mengalami peningkatan keterampilan berbahasa siswa khususnya membaca nyaring melalui metode permainan bahasa Baca Lakukan yang akan menghasilkan hasil yang positif seperti yang diharapkan.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Membaca merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang paling awal atau dasar diberikan pada anak didik jenjang pendidikan dasar. Membaca diperlukan untuk mendapat informasi dan makna yang ada pada buku pelajaran yang dibaca. Salah satu keterampilan yang perlu diberikan adalah keterampilan membaca nyaring. Pembelajaran membaca nyaring harus dilakukan tahap demi tahap agar siswa memahami cara membaca nyaring yang baik dan tepat. Agar dapat dipahami oleh siswa, sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah metode permainan bahasa Baca Lakukan.

Berdasarkan teori yang telah diuraikan sebelumnya bahwa metode permainan bahasa Baca Lakukan merupakan metode pembelajaran yang dilakukan sambil bermain oleh siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Metode permainan bahasa Baca Lakukan merupakan metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca nyaring di kelas IV SD, karena melalui permainan siswa tidak mudah bosan dalam membaca teks. Dengan

pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa Baca Lakukan diharapkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas IV SDN Kedaung Kaliangke 13 Pagi Cengkareng, Jakarta Barat dapat meningkat.