

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik serta komponen-komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ketercapaiannya diukur dalam kegiatan evaluasi. Setiap mata pelajaran yang dipelajari di sekolah memiliki kompetensi dasarnya masing-masing yang aplikasinya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik termasuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Adapun standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia yang terdapat di standar isi KTSP (Dalam Lampiran Permendiknas Nomor 22, hlm. 119), yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri;
2. Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar;
3. Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya;
4. Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah;
5. Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia;
6. Daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia di atas, dikembangkan dengan empat keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa tersebut, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca hingga menulis.

B. Keterampilan Membaca

1. Pengertian membaca

Membaca merupakan salahsatu aktivitas yang paling sering dilakukan dalam kegiatan berbahasa. Banyak ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian membaca. Berikut adalah pengertian membaca yang dikemukakan oleh beberapa ahli.

Menurut Rahim (2007, hlm. 2) “membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.” Dengan kata lain, membaca adalah suatu aktivitas mencari suatu makna dari tulisan atau simbol yang dilihat kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk kata-kata dan memahaminya secara literal.

Selain itu, Klein, dkk. (dalam Rahim, 2007, hlm. 3) mengemukakan bahwa definisi “membaca merupakan suatu proses, strategis dan interaktif.” Membaca sebagai suatu proses adalah keterampilan pembaca dalam pembentukan makna dari informasi yang dia dapatkan dari teks. Membaca sebagai strategis adalah pembaca yang memiliki berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengkonstruk makna ketika membaca. Lebih lanjut lagi, membaca sebagai interaktif adalah keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks bacaan.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah dimukakan di atas, Resmi, dkk. (2010, hlm. 56) mengelompokkan istilah membaca menjadi tiga kelompok, yaitu:

- a. Mengerti, interpretasi, makna, nilai rasa.
- b. Dekode, identifikasi, menguraikan.
- c. Artikulasi, berbicara, mengucapkan.

2. Tujuan Membaca

Secara umum, tujuan utama dari membaca adalah untuk mendapatkan informasi dan memahami makna dari teks yang dibaca. Adapun tujuan membaca menurut Tarigan (2013, hlm. 9) sebagai berikut.

- a. Membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*).
- b. Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
- c. Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).
- d. Membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inference*).
- e. Membaca untuk mengklasifikasikan (*reading to classify*).
- f. Membaca menilai, membaca mengevaluasi (*reading to evaluate*).
- g. Membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*).

Adapun contoh dari masing-masing tujuan membaca, diuraikan sebagai berikut. Pertama, membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta contohnya membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh. Kedua, membaca untuk memperoleh ide-ide utama contohnya membaca untuk mengetahui masalah dalam cerita. Ketiga, membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita contohnya membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita. Keempat, membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi contohnya membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu. Kelima, membaca untuk mengklasifikasikan contohnya membaca untuk menemukan serta mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seseorang tokoh. Keenam, membaca menilai, membaca mengevaluasi contohnya membaca untuk menemukan apakah sang tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu. Ketujuh, membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan contohnya membaca untuk menemukannya bagaimana caranya sang tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal.

3. Pengertian Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman adalah salahsatu jenis membaca telaah isi. Membaca pemahaman merupakan istilah yang digunakan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang perlu dipahami dan menerapkan informasi yang ada dalam bahan-bahan bacaan.

Menurut Tarigan (2013, hlm. 58) membaca pemahaman (atau *reading for understanding*) yang dimaksudkan adalah sejenis membaca yang bertujuan untuk memahami:

- a. standar-standar atau norma-norma kesastraan (*literary standards*)
- b. resensi kritis (*critical review*)
- c. drama tulis (*printed drama*)
- d. pola-pola fiksi (*patterns of fiction*)

4. Prinsip-prinsip Membaca Pemahaman

Terdapat prinsip-prinsip membaca yang paling mempengaruhi pemahaman membaca. Menurut McLaughlin and Allen (dalam Rahim, 2005, hlm. 4) prinsip-prinsip tersebut, ialah:

- a. pemahaman merupakan proses konstruksi sosial.
- b. keseimbangan kemahiraksaraan adalah kerangka kerja kurikulum yang membantu perkembangan.
- c. guru membaca yang profesional (unggul) memengaruhi belajar peserta didik.
- d. pembaca yang baik memegang peranan yang strategis dan berperan aktif dalam proses membaca.
- e. membaca hendaknya terjadi dalam konteks yang bermakna.
- f. peserta didik menemukan manfaat membaca yang berasal dari berbagai teks pada berbagai tingkat kelas.
- g. perkembangan kosakata dan pembelajaran mempengaruhi pemahaman membaca.
- h. pengikutsertaan adalah suatu faktor kunci pada proses pemahaman.
- i. strategi dan keterampilan membaca bisa diajarkan.
- j. asesmen yang dinamis menginformasikan pembelajaran membaca pemahaman

Prinsip-prinsip membaca pemahaman di atas akan diuraikan, sebagai berikut.

Pertama, pemahaman dan penyusun bahasa dipandang sebagai suatu proses membangun. Peserta didik membangun pengetahuan dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik yang memiliki lebih banyak pengalaman dalam suatu topik tertentu, lebih mudah membuat hubungan antara apa yang diketahuinya dengan apa yang dipelajarinya.

Kedua, keseimbangan kemahiraksaraan memilih dimensi kognitif sosial dan afektif serta mempromosikan urutan berpikir, interaksi tanggapan pribadi, dan pemahaman yang lebih tinggi. Hal ini berarti menciptakan suatu lingkungan yang optimal untuk pelaksanaan belajar.

Ketiga, guru yang memiliki kemampuan membaca yang unggul akan mengajar untuk berbagai tujuan, menggunakan metode yang berbeda-beda, bahan pelajaran dan pengelompokkan pola-pola untuk memfokuskan pada kebutuhan individu, minat, dan gaya belajar.

Keempat, pembaca yang baik memiliki tujuan yang jelas dan memonitor tujuan membaca mereka dari teks yang mereka baca dan bisa mengintegrasikan informasi dengan terampil dalam teks dengan pengetahuan sebelumnya tentang topik.

Kelima, kebermanfaatan kegiatan membaca yang dilakukan oleh peserta didik tergantung dari tujuan dan setting pengajaran serta teks

Keenam, peserta didik perlu membaca setiap hari teks dengan tingkat kesukaran yang berbeda. Teks yang digunakan untuk membaca hendaknya dapat meningkatkan dan memperluas pengalaman belajar peserta didik. Berinteraksi dengan berbagai jenis teks juga akan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Ketujuh, pembelajaran kosakata secara langsung dan belajar dari konteks sebaiknya seimbang. Pembelajaran sebaiknya bermakna bagi peserta didik, mencakup kata-kata dari bacaan peserta didik dan memfokuskan pada berbagai strategi untuk menentukan makna kata-kata yang tidak dikenal peserta didik.

Kedelapan, keterlibatan peserta didik berinteraksi dengan bacaan akan membangun pemahaman berdasarkan pada hubungan antara pengetahuan peserta didik dengan pengetahuan baru yang didapat dari bacaan.

Kesembilan, ketika peserta didik mengalami strategi pembelajaran pemahaman langsung, strategi tersebut meningkatkan pemahaman teks tentang topik baru.

Kesepuluh, menilai kemajuan peserta didik sangat penting karena memungkinkan peserta didik menemukan kelebihan dan kekurangan, merencanakan pembelajaran dengan tepat, mengomunikasikan kemajuan peserta didik kepada orang tua, dan untuk mengevaluasi keefektifan strategi mengajar.

5. Pengertian Cerita Anak

Tidak semua cerita dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya di jenjang sekolah dasar (SD). Hal tersebut dikarenakan tidak semua cerita sesuai dengan karakteristik peserta didik di SD. Cerita yang digunakan dalam pembelajaran di SD, yaitu cerita anak. Menurut Nuraini & Indriyani (2008, hlm. 71), “cerita anak adalah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang lain, kejadian yang khusus disajikan untuk anak-anak.” Sedangkan menurut Darma (2007, hlm. 197), “cerita anak adalah cerita yang ditujukan untuk anak-anak atau cerita yang pembacanya khusus anak-anak”. Karena ditujukan untuk anak-anak, maka bahasa yang digunakan mudah dipahami. Tema berhubungan dengan kehidupan anak-anak, misalnya persahabatan, permainan, dan hubungan anak dengan orang tua. Selain itu, cerita anak mengandung khayalan misalnya tentang kehidupan binatang dan petualangan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa cerita anak memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Ditujukan kepada anak-anak.
- b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
- c. Tema yang digunakan tentang anak-anak.
- d. Banyak menggunakan khayalan.

6. Pengertian dan Langkah-langkah Menyimpulkan Cerita Anak

Menyimpulkan merupakan salahsatu materi untuk mengembangkan keterampilan membaca pemahaman. Menurut Nuraini & Indriyani (2008, hlm. 71), “menyimpulkan adalah mengambil inti atau pokok-pokok yang diuraikan dalam karangan.” Adapun langkah-langkah dalam menyimpulkan cerita anak adalah sebagai berikut.

- a. Bacalah cerita anak berulang-ulang dengan seksama.
- b. Ambil inti atau ide pokok cerita anak tersebut.
- c. Tulis dan susun kalimat secara urut.

Inti dalam menyimpulkan cerita anak adalah harus dapat menentukan ide pokok cerita anak dan dapat menggunakan kalimat secara runtut. Adapun ide

pokok cerita anak diperoleh peserta didik dengan membaca cerita anak dan mencatat kejadian-kejadian yang terjadi berulang-ulang dalam cerita anak.

C. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* dalam bahasa Inggris yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dan saling membantu sebagai satu kelompok. Terdapat beberapa ahli yang mengemukakan pengertian pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut.

Slavin (dalam Isjoni, 2014, hlm. 15) mengemukakan “*in cooperative learning methods, students work together in four member teams material initially presented by the teacher*”. Hal tersebut berarti dalam pembelajaran kooperatif peserta didik belajar dan bekerja dengan kelompok-kelompok kecil yang berjumlah antara empat sampai enam orang peserta didik secara kolaboratif sehingga merangsang peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar.

Selain itu, Johnson (dalam Isjoni, 2014, hlm. 15) mengemukakan *cooperanon means working together to accomplish shared goals. Within cooperative activities individuals seek outcomes that are beneficial to all other groups members. Cooperative learning is the instructional use of small group that allows students to work together to maximize their own and each other as learning.*

Berdasarkan uraian di atas, dalam pembelajaran kooperatif peserta didik bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama dan mencari keuntungan bagi seluruh anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif memanfaatkan kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang peserta didik untuk memaksimalkan belajar mereka.

Sedangkan Anita Lie (dalam Isjoni, 2014, hlm. 16) “menyebut pembelajaran kooperatif dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan peserta didik lain dalam tugas-tugas yang terstruktur”. Pembelajaran kooperatif dapat terlaksana apabila terbentuk suatu kelompok yang terdiri dari empat - enam orang yang bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar peserta didik menjadi lebih baik jika peserta didik berpartisipasi secara aktif dan bekerjasama dalam kelompok. Isjoni (2014, hlm. 21) mengemukakan “tujuan utama dalam pembelajaran kooperatif, yaitu peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok”. Dengan demikian, selain memperoleh pengetahuan, pembelajaran kooperatif juga dapat melatih peserta didik untuk dapat menghargai pendapat orang lain, bekerjasama, dan bertanggungjawab atas tugas yang diberikan kepada kelompoknya.

Pada dasarnya, pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh Ibrahim, dkk. (dalam Isjoni, 2014, hlm. 27), yaitu “1) hasil belajar akademik, 2) penerimaan terhadap perbedaan individu, dan 3) pengembangan keterampilan sosial”.

Pertama, pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan tujuan sosial, namun juga dapat meningkatkan hasil belajar akademik. Hal ini dikarenakan, pembelajaran secara kelompok dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik yang memiliki kemampuan lebih untuk membantu peserta didik yang memiliki kemampuan rendah dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Kedua, pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan orang yang memiliki perbedaan dalam ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Peserta didik dituntut untuk dapat menerima perbedaan tersebut. Selain itu, peserta didik dibiasakan untuk dapat menghargai dan menerima perbedaan dalam kelompok ketika terdapat perbedaan pendapat antar anggota kelompok.

Ketiga, pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada peserta didik untuk memiliki keterampilan bekerjasama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial sangat penting untuk diberikan kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini mengakibatkan hilangnya sikap sosial peserta didik bahkan peserta didik cenderung individualistik.

3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pada hakikatnya, pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Sehingga guru-guru di sekolah mengatakan pembelajaran kooperatif adalah kerja kelompok dan beranggapan telah terbiasa menggunakannya. Akan tetapi, walaupun pembelajaran kooperatif terjadi dalam kelompok, tidak semua kerja kelompok dikatakan pembelajaran kooperatif. Bennet (dalam Isjoni, 2014, hlm. 41) menyatakan terdapat lima unsur yang membedakan pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok, yaitu:

- a. *Positive interdependence*
- b. *Interaction face to face*
- c. Adanya tanggungjawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok
- d. Membutuhkan keluwesan
- e. Meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah (proses kelompok)

Adapun kelima unsur yang membedakan pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok di atas, diuraikan sebagai berikut.

- a. *Positive interdependence*

Positive interdependence adalah hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan di antara anggota kelompok di mana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula. Dengan demikian, mendorong setiap anggota kelompok untuk bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas kelompok.

- b. *Interaction face to face*

Interaction face to face adalah interaksi yang langsung terjadi antar peserta didik tanpa adanya perantara. Dalam pembelajaran kooperatif terjadi pola interaksi dan perubahan yang bersifat verbal di antara peserta didik.

- c. Adanya tanggungjawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok

Adanya tanggungjawab mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok membuat peserta didik termotivasi untuk membantu temannya, karena tujuan dalam pembelajaran kooperatif adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya untuk menjadi kuat pribadinya.

- d. Membutuhkan keluwesan

Mebutuhkan keluwesan, yaitu menciptakan hubungan antar pribadi, mengembangkan kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif.

e. Meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah

Meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran kooperatif, yaitu peserta didik belajar keterampilan bekerjasama.

Selain itu, Isjoni (2014, hlm. 20) mengemukakan beberapa ciri dari pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

- a. Setiap anggota memiliki peran.
- b. Terjadi hubungan interaksi langsung di antara peserta didik
- c. Setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- d. Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- e. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli mengenai ciri-ciri pembelajaran kooperatif yang dikemukakan di atas, sangat jelas jika tidak semua kerja kelompok merupakan pembelajaran kooperatif. Terdapat perbedaan yang membedakan keduanya, yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.1
Perbedaan Kerja Kelompok dan Pembelajaran Kooperatif

No.	Kerja Kelompok	Pembelajaran Kooperatif
1.	Tidak ada tujuan khusus yang harus dicapai oleh setiap kelompok.	Terdapat tujuan khusus yang harus dicapai oleh setiap kelompok.
2.	Tidak ada peran khusus setiap anggota kelompok dalam kelompoknya.	Setiap anggota kelompok memiliki peran dalam kelompoknya.
3.	Anggota kelompok hanya bertanggung jawab pada dirinya sendiri.	Setiap anggota kelompok bertanggungjawab pada dirinya dan kelompoknya.

4. Metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC)

a. Pengertian CIRC

Metode CIRC merupakan metode yang termasuk ke dalam pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan untuk pembelajaran membaca. Menurut Stavens, dkk. (dalam Huda, 2012, hlm. 126) “metode ini dirancang untuk mengakomodasi level kemampuan peserta didik yang beragam, baik melalui pengelompokan heterogen (*heterogenous grouping*) maupun pengelompokan homogen (*homogenous grouping*)”. Sehingga, baik peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi maupun rendah mendapatkan pengalaman belajar yang sama.

Tujuan dari metode ini menurut Slavin (dalam Rahim, 2005, hlm. 35) yaitu “untuk membantu peserta didik belajar membaca pemahaman yang luas untuk kelas-kelas tinggi SD.” Dengan kata lain, metode CIRC adalah metode yang tepat untuk meningkatkan level membaca pemahaman peserta didik kelas IV, V, dan VI.

Menurut Huda (2013, hlm. 221) “dalam pembelajaran CIRC, setiap peserta didik bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Setiap anggota kelompok saling mengeluarkan ide-ide untuk memahami suatu konsep dan menyelesaikan tugas, sehingga terbentuk pemahaman dan pengalaman belajar yang lama.” Dengan demikian, metode CIRC melatih sikap tanggung jawab peserta didik dalam kelompok dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Adapun cara menentukan anggota kelompoknya, adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan peringkat peserta didik dan diurutkan dengan cara menyusun peringkat dari yang berkemampuan tinggi sampai rendah.
- 2) Menentukan jumlah kelompok dengan memperhatikan banyak anggota setiap kelompok dan jumlah peserta didik yang terdapat di kelas.
- 3) Penyusunan anggota kelompok dengan dasar susunan peringkat peserta didik yang telah dibuat. Setiap kelompok terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan beragam.

b. Kelebihan CIRC

Sebagai suatu metode pembelajaran CIRC memiliki kelebihan dibanding metode lainnya. Adapun kelebihan CIRC menurut Syaifullah (dalam Huda, 2013, hlm. 221) sebagai berikut.

- a) Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
- b) Kegiatan yang dipilih sesuai dengan dan bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- c) Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik akan dapat bertahan lebih lama.
- d) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkembangkan keterampilan berpikir peserta didik
- e) Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis (bermanfaat) sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui dalam lingkungan peserta didik.
- f) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik ke arah belajar yang dinamis, optimal, dan tepat guna.
- g) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkembangkan interaksi sosial peserta didik, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan respek terhadap gagasan orang lain.
- h) Membangkitkan motivasi belajar serta memperluas wawasan dan aspirasi guru dalam mengajar.

c. Tahapan CIRC

Berikut ini merupakan langkah-langkah penerapan metode CIRC yang dikemukakan oleh Stevens dkk. (dalam Huda, 2013, hlm. 222) yaitu:

- 1) guru membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari empat peserta didik.
- 2) guru memberikan wacana sesuai dengan topik pembelajaran.
- 3) peserta didik bekerjasama saling membacakan dan menemukan ide pokok kemudian memberikan tanggapan terhadap wacana yang ditulis pada lembar kertas.
- 4) peserta didik mempresentasikan atau membacakan hasil diskusi kelompok. Guru memberikan penguatan (*reinforcement*).

Setiap fase metode CIRC di atas, dapat dilihat beberapa tahap sebagai berikut.

Tahap 1: Pengenalan Konsep

Pada fase ini, guru mulai mengenalkan suatu konsep atau istilah baru yang mengacu pada hasil penemuan selama eksplorasi. Pengenalan bisa didapat dari keterangan guru, buku paket, atau media lainnya.

Tahap 2: Eksplorasi dan Aplikasi

Tahap ini memberi peluang pada peserta didik untuk mengungkap pengetahuan awal, mengembangkan pengetahuan baru, dan menjelaskan fenomena yang mereka alami dengan bimbingan guru. Selama proses ini, peserta didik belajar melalui tindakan-tindakan dan reaksi-reaksi mereka sendiri dalam

situasi baru yang masih berhubungan dan hal ini terbukti sangat efektif untuk menggiring peserta didik merancang eksperimen serta demonstrasi untuk diujikan.

Tahap 3: Publikasi

Pada fase ini, peserta didik mampu mengomunikasikan hasil temuan-temuan serta membuktikan dan memperagakan materi yang dibahas. Dalam hal ini, peserta didik harus siap memberi dan menerima kritik atau saran untuk saling guru dan peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan dan memperkuat argumen.

D. Hakikat Permainan

1. Pengertian Bermain dan Permainan

Usia peserta didik di sekolah dasar (SD) merupakan usia bermain. Bermain merupakan sebuah naluri dalam diri peserta didik. Semua naluri harus diusahakan dapat tersalurkan dengan baik dan terkontrol. Dengan demikian, agar naluri bermain peserta didik dapat tersalurkan dengan baik dan tidak menyita waktu, dapat diupayakan pada waktu belajar. Peserta didik dapat belajar sambil bermain. Menurut W.R. Smith (dalam Djuanda, 2006, hlm. 86) “bermain merupakan dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegembiraan”. Dengan kata lain, bagi peserta didik, dunia ini hanya bermain. Sehingga waktunya hanya digunakan untuk bermain. Sedangkan bagi orang dewasa, bermain hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Selain itu, Seto (dalam Djuanda, 2006, hlm. 90) mengemukakan bahwa:

bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan yang sistematis dengan hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas sebagai kemampuan kognitif) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak melakukan adaptasi dengan lingkungannya itu.

Dalam bermain, dikenal juga berbagai permainan (*games*) yang memiliki tujuan (menang atau kalah) dan menawarkan imbalan berupa pujian, kekaguman, penghargaan, dan lain-lain. Menurut Soeparno (1988, hlm. 60), “permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan.” Permainan merupakan alat bagi peserta didik untuk

memperoleh pengalaman belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, sehingga pembelajaran akan lebih efektif.

2. Karakteristik Permainan

Teknik belajar dengan menggunakan permainan sangat efektif untuk menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak yang sulit dijelaskan dengan menggunakan kata-kata. Dalam menggunakan teknik permainan, guru harus merancang permainan tersebut secara khusus, sehingga peserta didik dapat mengalami sendiri secara langsung suatu kejadian, terutama yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suyatno (dalam Djuanda, 2006, hlm. 88), yaitu:

permainan sebagai teknik pembelajaran memerlukan keterampilan tersendiri yang harus dikuasai guru. keterampilan tersebut memerlukan semacam kajian terlebih dahulu, yaitu: membaca bahan-bahan teoritis yang ada, kasus-kasus nyata, mencari contoh-contoh yang relevan, menyusun aturan permainan, karena menyita banyak waktu untuk mempersiapkannya.

Karakteristik utama dari permainan adalah adanya peraturan. Peraturan tersebut dibuat oleh guru dan harus diketahui, dipahami, ditaati, dan disetujui oleh seluruh peserta didik yang mengikuti permainan. Adapun karakteristik permainan lainnya menurut Djuanda (2006, hlm. 90) adalah sebagai berikut.

- a. Permainan beraneka ragam, dari yang sangat sederhana hingga yang sangat rumit.
- b. Permainan mempunyai aturan dan menuntut partisipasi minimal dua orang peserta didik.
- c. Permainan bersifat kompetitif, hal ini berarti ada pihak yang kalah dan ada pihak yang menang, dan kemenangan itu diperebutkan.
- d. Permainan mempersyaratkan interaksi sosial.

Berdasarkan karakteristik permainan di atas, permainan tidak hanya memupuk jiwa kompetitif dan interaksi sosial peserta didik. Namun, dapat memupuk kejujuran, bersedia menunggu giliran dengan sabar, dan menerima apabila mengalami kekalahan. Selain itu, dengan permainan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dan peserta didik akan lebih tertarik dan antusias untuk belajar.

3. Permainan Bahasa

Menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006, hlm. 94) “permainan bahasa adalah permainan yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan bahasa tertentu”. Permainan bahasa tidak dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan, peserta didik yang menang dalam permainan belum tentu merupakan peserta didik yang pintar. Begitu pun sebaliknya, peserta didik yang kalah dalam permainan, belum tentu merupakan peserta didik yang kurang pandai.

Menurut Soeparno (1988, hlm. 62) mengemukakan bahwa: “ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas, yaitu; (1) faktor situasi dan kondisi, (2) faktor peraturan permainan, (3) faktor permainan, dan (4) faktor pemimpin permainan”.

Pertama, permainan akan berjalan dengan efektif apabila memperhatikan situasi dan kondisi. Dalam hal ini, guru dituntut untuk dapat memilih permainan bahasa yang sesuai dengan keadaan kelas, karakteristik peserta didik, dan keamanan alat permainan yang digunakan serta waktu. Selain itu, permainan bahasa yang terlalu sering digunakan akan membuat peserta didik bosan.

Kedua, permainan akan berjalan dengan baik apabila terdapat peraturan. Peraturan ini harus dipahami oleh peserta didik sebagai pemain. Selain itu, peraturan yang dibuat harus tegas dan jelas. Peraturan ini dijelaskan oleh guru sebagai pengatur jalannya permainan sebelum permainan dimulai.

Ketiga, dalam permainan, faktor pemain harus benar-benar diperhatikan. Pemain harus taat pada peraturan permainan. Dengan demikian, permainan akan berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan. Pemain juga harus menjunjung sportivitas, apabila terdapat pemain yang tidak sportif maka akan terjadi kekacauan. Guru harus memberi dorongan agar peserta didik mengikuti permainan dengan serius dan sungguh-sungguh. Selain itu, guru harus dapat membuat seluruh peserta didik terlibat dalam permainan. Hal tersebut bisa dilakukan dengan cara membagi tugas agar tidak ada peserta didik yang hanya menjadi penonton.

Keempat, permainan biasanya dipimpin oleh pemimpin permainan atau juri yang akan menilai permainan tersebut. Pemimpin permainan di kelas

dilakukan oleh guru. Seorang pemimpin permainan harus tegas, jujur, adil, berwibawa, dan cekatan dalam mengambil keputusan.

4. Permainan “Detektif Stabilo”

a. Pengertian Permainan “Detektif Stabilo”

Permainan “Detektif Stabilo” merupakan gabungan dari permainan “Aku Seorang Detektif” dan “Stabilo kalimat”. Menurut Djuanda (2006, hlm. 97) “permainan “Aku seorang Detektif” adalah salahsatu permainan untuk melatih keterampilan membaca dan menulis”. Tujuan dari permainan ini, yaitu mencari informasi yang diperlukan dalam pembelajaran. dalam permainan ini, salahsatu dari anggota kelompok ditugaskan untuk menjadi seorang detektif yang mencari informasi yang diperlukan kelompoknya.

Adapun menurut Djuanda (2006, hlm. 97) permainan “Stabilo Kalimat” adalah salahsatu permainan untuk melatih membaca dalam memahami kalimat”. Dalam permainan ini, setiap kelompok harus dapat menandai kalimat yang merupakan informasi dengan menggunakan stabilo.

Oleh karena itu, permainan “Detektif Stabilo” adalah permainan yang bertujuan membantu peserta didik menentukan ide pokok isi cerita anak dengan cara mencari kunci-kunci yang dilakukan oleh seorang detektif, kemudian menandai kunci-kunci tersebut dengan menggunakan stabilo.

b. Tahapan Permaianan “Detektif Stabilo”

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan pelaksanaan permainan “Detektif Stabilo” yaitu:

- 1) Guru menjelaskan aturan dalam permainan “Detektif Stabilo”.
- 2) Setiap kelompok menunjuk satu orang anggota kelompok untuk menjadi seorang detektif.
- 3) Guru menugaskan detektif menemukan kunci-kunci untuk dapat menentukan ide pokok. Kunci-kunci tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan mengarahkan peserta didik menentukan ide pokok.
- 4) Setelah detektif menemukan semua kunci, selanjutnya kembali ke kelompoknya dan mulai berdiskusi menjawab pertanyaan-pertanyaan.

Jawaban pertanyaan merupakan ide pokok dari cerita anak, ide pokok-ide pokok tersebut ditandai dengan menggunakan stabilo.

c. Kelebihan Permainan “Detektif Stabilo”

Berikut ini merupakan kelebihan permainan “Detektif Stabilo” yaitu:

- 1) Peserta didik akan mudah dalam menentukan ide pokok cerita anak untuk menyimpulkan isi cerita anak.
- 2) Permainan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, terlihat dari kegiatan motorik yakni berusaha untuk menjadi yang tercepat mencari kunci-kunci.
- 3) Membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar, dengan adanya kompetisi antar kelompok untuk menjadi juara.
- 4) Menanamkan kerja sama setiap anggota kelompok, dengan memecahkan kunci untuk menentukan ide pokok.
- 5) Pembelajaran lebih bermakna, tampak pada menyimpulkan isi cerita anak agar mendapatkan cara mudah untuk menentukan ide pokok.

E. Rumus Penilaian

Rumus penilaian aktivitas peserta didik yang dikemukakan oleh Purwanto (2012, hlm. 102-103), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh peserta didik

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

Kriteria penskoran:

- | | | |
|----|--------------|-----------------|
| a. | 86 % – 100 % | = Sangat Baik |
| b. | 76% – 85 % | = Baik |
| c. | 60% – 75 % | = Cukup |
| d. | 55% – 59 % | = Kurang |
| e. | ≤ 54 % | = Kurang Sekali |

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka dirumuskanlah hipotesis tindakan sebagai berikut: "Jika metode *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dan Permainan "Detektif Stabilo" diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Gudangkopi I pada materi menyimpulkan isi cerita anak, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat".

