

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dengan orang lain agar mudah untuk berinteraksi. Sebagai alat komunikasi bahasa digunakan secara aktif dan pasif yang dapat disampaikan secara lisan atau tulis. Hal tersebut bertujuan agar lebih mudah untuk dipahami oleh orang lain, sehingga secara tidak langsung setiap individu di tuntut untuk memiliki keterampilan berbahasa. Menurut Cahyani dan Hodijah (2007, hlm. 8) bahwa "... empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca dan menulis". Keempat keterampilan ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Mengingat bahasa Indonesia itu sebagai bahasa pemersatu dan bahasa Nasional, sudah semestinya dipelajari sejak dini di dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu, sebagai bentuk penerapan di dunia pendidikan bahasa Indonesia menjadi salahsatu matapelajaran yang penting di setiap jenjang pendidikan.

Berdasarkan Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar (Depdiknas, 2006) telah menjabarkan tujuan pendidikan pelajaran bahasa Indonesia yang harus dicapai oleh siswa adalah sebagai berikut :

1. berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis;
2. menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara;
3. memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;
4. menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelek serta kematangan emosional dan sosial;
5. menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa;
6. menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. (hlm. 22)

Di sekolah dasar keterampilan berbahasa diberikan sejak siswa berada di kelas rendah. Menurut Budiman (2006, hlm. 65) fungsi bahasa bagi anak SD yaitu "... sebagai alat komunikasi, mengungkapkan gagasan, dan mengekspresikan

perasaan. Dengan bahasa, anak dapat bersosialisasi, bergaul saling tukar pikiran, dan bahkan saling menyayangi serta menghormati”. Guru mempunyai kewajiban untuk memberikan latihan keterampilan berbahasa agar memperlancar serta mempermudah seluruh proses pengetahuan yang akan diterima oleh siswa. Di zaman modern seperti sekarang ini, keterampilan bahasa yang perlu di asah adalah membaca. Farr (dalam Dalman, 2013, hlm. 5) mengemukakan ‘*reading is the heart of education*’ yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan’. Kegiatan membaca harus dilakukan mengingat penyebaran informasi yang semakin pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, seperti penyebaran informasi yang disajikan dalam buku, majalah, internet dan surat kabar akan menambah hal-hal baru untuk diketahui. Hal ini senada dengan pendapat Rahim (2005, hlm. 1) bahwa “masyarakat yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasan sehingga lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang”.

Oleh karena itu, guru diharuskan untuk melakukan upaya-upaya dalam meningkatkan minat baca siswa agar menjadikan membaca sebagai kebutuhan dan merangsang kematangan siswa dalam belajar membaca. Tetapi membaca mempunyai tingkat kesukaran yang kompleks, karena bukan hanya kegiatan memandangi tulisan, melainkan melibatkan berbagai aspek fisik, mental, pengetahuan yang dimiliki dan pengalaman.

Menurut Tarigan (dalam Dalman, 2013, hlm. 7) ‘membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis’. Karena pembaca memperoleh informasi dari teks bacaan sesuai dengan sifat dari membaca yaitu reseptif, sehingga pembaca harus memahami makna dari teks yang dibaca termasuk siswa sekolah dasar.

Kegiatan membaca di sekolah dasar, di antaranya ada membaca nyaring dan membaca di dalam hati. Membaca di dalam hati dilakukan untuk mempercepat membaca memperoleh isi bacaan. Menurut Iswara (2014, hlm. 81) mengenai hal-hal yang harus dihindari dalam membaca cepat yaitu “membaca nyaring, bergumam, menggerakkan bibir, menggerakkan kepala (terlalu banyak),

regresi, dan subvokalisasi”. Hal ini akan memperlambat proses membaca di dalam hati dan tidak membantu untuk meningkatkan membaca pemahaman pada siswa.

Membaca pemahaman merupakan keterampilan membaca untuk memperoleh isi bacaan, hingga nanti pembaca dapat menceritakan kembali apa yang telah dibacanya sesuai dengan urutan cerita dan menggunakan kalimat sendiri. Dalman (2013, hlm. 87) mengemukakan “...pembaca tidak lagi dituntut bagaimana ia melafalkan huruf dengan benar dan merangkaikan setiap bunyi bahasa menjadi bentuk frasa, dan kalimat. Tetapi, disini ia dituntut untuk memahami isi bacaan yang dibacanya”.

Salah satu dari tingkatan membaca pemahaman adalah pemahaman literal yang berada pada tingkat terendah. Dalman (2013, hlm. 91) mengungkapkan bahwa “membaca pemahaman literal adalah membaca teks bacaan dengan maksud memahami makna yang terkandung dalam teks bacaan itu sendiri tanpa melihat makna yang ada di luar teks tersebut”. Sehingga hal ini diajarkan pada kelas rendah sekolah dasar, khususnya pada kompetensi dasar membaca di kelas III mengenai “menceritakan isi dongeng yang dibaca” (Depdiknas, 2006, hlm. 25). Mengacu kepada kompetensi dasar yang diharapkan dalam kurikulum, setiap guru yang akan mengajar harus mempersiapkan dirinya untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Kurangnya kemampuan siswa dalam membaca pemahaman disebabkan oleh beberapa faktor, baik yang datang dari dalam atau luar individu. Di antaranya siswa tidak memiliki minat untuk membaca dongeng karena beranggapan bahwa dongeng itu membosankan dan masih rendahnya kemampuan membaca siswa, sedangkan faktor dari luar di antaranya datang dari guru itu sendiri. Guru tidak menggunakan metode dan media yang tepat ataupun teknik yang sesuai dengan kondisi siswa untuk memotivasi siswa mengikuti pembelajaran, sehingga minat atau kemampuan siswa dalam membaca pemahaman menjadi rendah. Oleh sebab itu, guru harus menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode, strategi, media dan teknik yang tepat pada setiap pembelajaran agar suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, bervariasi dan memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang ditemukan pada saat observasi di SDN Mandalaherang III pada tanggal 16 Desember 2014 pada pelajaran bahasa Indonesia untuk mencapai kompetensi dasar yang diharapkan dalam pembelajaran membaca khususnya menceritakan kembali isi dongeng yang dibaca, siswa masih merasa kesulitan. Hal ini terlihat dari awal pembelajaran, guru belum mampu untuk membangkitkan antusias siswa dalam pembelajaran dongeng. Selain itu, ketika proses pembelajaran banyak siswa yang kurang berpartisipasi aktif, terlihat dari cara belajar mereka yang tidak bersemangat untuk mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan. Siswa lebih sering berbicara dengan temannya untuk membicarakan di luar materi pembelajaran dan pindah-pindah tempat duduk karena pembagian kelompok pada saat itu berdasarkan posisi tempat duduk bukan dari tingkat kemampuan akademik.

Pada kegiatan kelompok yang menugaskan siswa untuk membaca teks dongeng, siswa lebih banyak diam dan masih ada siswa yang berperan secara dominan. Tugas selanjutnya yaitu diminta untuk menceritakan kembali dongeng yang dibacanya sesuai dengan isi cerita dan menggunakan kalimat sendiri, bahkan siswa terlihat tidak menyerap informasi apapun dari teks yang telah dibacanya. Adapula tiga kelompok ketika mengerjakan soal dari guru hanya dikerjakan oleh siswa yang mendapatkan peringkat di kelas saja. Siswa yang melakukan demikian setelah dicari tahu penyebabnya adalah tidak percaya atas kemampuan anggota kelompoknya yang lain. Karena siswa itu takut jika nilai dari kelompoknya mendapatkan paling kecil sehingga siswa yang mendapat peringkat bekerja seorang diri tanpa memberikan tugas apapun pada anggota yang lainnya.

Ketika pembelajaran kegiatan akhir, dalam pengerjaan hasil tes belajar siswa masih merasa kebingungan. Siswa kesulitan untuk menentukan unsur intrinsik yang ada di dalam dongeng dan belum mampu untuk menceritakan kembali isi dongeng yang telah dibacanya. Hal ini disebabkan karena siswa sulit untuk mengingat urutan cerita yang terjadi di dalam dongeng dan mencari kalimat yang tepat untuk digunakan dengan bahasa sendiri.

Aspek penilaian yang digunakan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran, yakni pemahaman siswa dalam menceritakan harus memuat unsur-unsur dongeng, menggunakan kalimat sendiri dan menceritakan kembali dongeng

sesuai dengan cerita yang dibacanya. Mengacu pada hal tersebut, hasil siswa di kelas III dalam membaca pemahaman teks dongeng untuk menceritakan kembali isi dongeng yang dibaca masih banyak yang di bawah KKM.

Dari hasil tes siswa berdasarkan aspek kemampuan siswa menjawab pertanyaan yang menyangkut dongeng yang telah dibacanya mengenai unsur-unsur yang ada di dalam dongeng dapat diketahui bahwa ada 13 siswa atau 62% dari 21 siswa yang mampu mengingat mengenai judul dongeng yang ditanyakan, delapan siswa atau 38% dari 21 siswa yang menjawab salah, pertanyaan selanjutnya mengenai menyebutkan tokoh yang ada di dalam dongeng tersebut ada 12 siswa atau 57% dari 21 siswa yang mampu menuliskan empat tokoh dengan benar, enam orang atau 29% mampu menuliskan tiga tokoh yang ada di dalam dongeng, ada tiga siswa atau 14% mampu menuliskan dua tokoh yang ada di dalam dongeng. Pada unsur watak ada delapan siswa atau 38% dari 21 siswa yang mampu untuk menyebutkan watak pada satu tokoh, dan 13 siswa atau 62% dari 21 siswa yang salah ketika menjawab mengenai watak tokoh. Pada unsur latar tempat ada 19 siswa atau 90% dari 21 siswa yang menjawab dengan benar dan dua siswa atau 10% yang menjawab salah mengenai pertanyaannya, sedangkan pada unsur latar waktu ada tiga siswa atau 14% dari 21 siswa yang menjawab dengan benar dan 18 siswa atau 86% dari 21 siswa yang menjawab salah. Pertanyaan mengenai alur cerita yang ada di dalam dongeng ada dua siswa atau 10% dari 21 siswa yang mampu menjawab dengan benar dan 19 siswa atau 90% dari 21 siswa yang menjawab salah. Pada saat menentukan amanat di dalam dongeng ada tiga siswa atau 14% dari 21 siswa yang menjawab dengan benar dan 18 siswa atau 86% dari 21 siswa yang menjawab salah.

Dari hasil tes siswa berdasarkan aspek penilaian pada kesesuaian isi ada satu siswa atau 5% dari 21 siswa sesuai dengan isi dongeng dari awal hingga akhir, tiga siswa atau 14% dari 21 siswa hanya mampu menceritakan dongeng yang sesuai dengan isinya pada bagian awal saja atau akhir saja, 14 siswa atau 67% dari 21 siswa menceritakan isi dongeng tetapi tidak sesuai dengan isinya, dan ada tiga siswa atau 14% dari 21 siswa yang belum mampu menceritakan isi dongeng yang telah dibacanya.

Pada aspek penggunaan kalimat sendiri ada dua siswa atau 9,5% dari 21 siswa yang menggunakan kalimat sendiri untuk menceritakan isi dongeng dari awal hingga akhir sebanyak tujuh kalimat sampai delapan, ada dua siswa atau 9,5% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak lima sampai enam kalimat, lima siswa atau 24% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak tiga sampai empat kalimat, delapan siswa atau 38% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng sebanyak satu sampai dua kalimat, dua siswa atau 9,5% dari 21 siswa yang menceritakan isi dongeng dengan salah, dan dua siswa atau 9,5% dari 21 siswa yang belum mampu untuk menceritakan dongeng yang telah dibacanya. Adapun data hasil tes yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Tes Siswa

No	Nama	Aspek yang di nilai									Skor	Nilai	Interpretasi		
		A	B	C	D	E	F	G	H	I					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	Ammalia	2	4	1	2	1	1	1	2	5	19	68	T		
2	Dilla	2	3	1	2	1	1	1	0	0	11	39		BT	
3	Purnama	2	3	2	2	1	1	1	1	4	17	61		BT	
4	Krisna	1	5	2	1	1	1	1	2	4	18	64		BT	
5	M. Cikal	2	5	2	2	1	1	2	1	2	18	64		BT	
6	M. Azhar	1	5	1	2	1	1	1	1	2	15	54		BT	
7	M. Daffa	2	5	2	2	1	1	2	1	2	18	64		BT	
8	M. Abdul	2	4	2	2	1	1	1	2	3	18	64		BT	
9	M. Arif	2	5	1	2	1	1	1	1	1	15	54		BT	
10	Rani Y.	2	5	2	2	1	1	2	3	5	24	86	T		
11	Rini	1	5	1	2	1	2	1	1	3	17	61		BT	
12	Rani R.	2	3	1	2	1	1	1	1	2	14	50		BT	
13	Rina	1	4	1	2	1	1	1	1	3	15	54		BT	
14	Riyani	1	5	1	1	1	1	1	0	0	11	39		BT	
15	Sona	2	5	1	2	2	1	1	1	2	18	64		BT	
16	Tiara	2	4	1	2	1	1	1	1	3	16	57		BT	
17	Ujang	2	5	2	2	2	1	1	1	3	19	68	T		
18	Yoan	1	4	1	2	1	1	1	1	2	14	50		BT	
19	Zainal	1	5	1	2	1	1	1	1	2	15	54		BT	
20	Fuji	1	5	1	2	2	1	1	0	1	14	50		BT	
21	Satrio	2	4	2	2	1	2	1	1	2	17	61		BT	
Jumlah											343	1226	3	18	
Presentase (%)											58	58	14	86	
Rata-rata											16,33	58,38			

Keterangan :

1. Aspek yang di nilai

A (kolom 3) = judul (soal nomor 1);

B (kolom 4) = tokoh (soal nomor 2);

C (kolom 5) = watak tokoh (soal nomor 3);

D (kolom 6) = latar tempat (soal nomor 4);

E (kolom 7) = latar waktu (soal nomor 5);

F (kolom 8) = alur (soal nomor 6);

G (kolom 9) = amanat (soal nomor 7);

H (kolom 10) = kesesuaian isi (soal nomor 8);

I (kolom 11) = penggunaan kalimat sendiri (soal nomor 8);

Skor ideal adalah 28.

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 65

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

3. Tuntas apabila ≥ 65

Berdasarkan data awal tersebut diperoleh gambaran bahwa selain metode yang kurang sesuai, juga dikarenakan guru kurang dapat memotivasi siswa pada tahap apersepsi, guru hanya memberikan tugas berkelompok untuk menjawab unsur-unsur dongeng yang terdapat di dalam cerita dan menceritakannya kembali dengan menggunakan kalimat sendiri yang sesuai dengan isi cerita yang dibacanya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi dongeng yang telah dibaca masih tergolong rendah.

Permasalahan di atas diidentifikasi melalui :

1. Observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran saat menceritakan kembali dongeng yang dibacanya. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas, perilaku serta kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi dongeng yang dibaca.
2. Wawancara yang dilakukan terhadap guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai kesulitan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Tes hasil belajar yang dilakukan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi dongeng setelah melakukan proses bersama kelompok.

Peningkatan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi dongeng yang telah dibaca harus mendapatkan perhatian dengan mengadakan tindakan berupa penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar). Dalam pembelajaran membaca perlu adanya inovasi yang kreatif. Selain menyediakan media, guru juga harus mampu memilih teknik yang tepat.

Dengan mempertimbangkan hal-hal di atas, maka permasalahan yang terjadi di lapangan mengenai menceritakan kembali isi dongeng yang telah dibaca akan dilakukan suatu upaya untuk memecahkan permasalahan yang terjadi berupa penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini pun diberi judul “Penerapan Permainan Kabar (Kata dan Gambar) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Dongeng di Kelas III SDN Mandalaherang III Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang”.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian awal yang telah dilakukan melalui observasi terhadap pembelajaran siswa, wawancara, dan tes hasil belajar, peneliti menemukan beberapa permasalahan. Permasalahan-permasalahan tersebut memerlukan suatu upaya untuk pemecahannya. Salah satu upaya pemecahannya adalah dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penerapan Permainan Kabar (Kata dan Gambar).

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar) dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks dongeng pada siswa kelas III SDN Mandalaherang III?
- b. Bagaimana pelaksanaan aktivitas siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar) dapat meningkatkan

keterampilan membaca pemahaman teks dongeng pada siswa kelas III SDN Mandalaherang III?

- c. Bagaimana peningkatan setelah pembelajaran penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar) dalam keterampilan membaca pemahaman teks dongeng pada siswa kelas III SDN Mandalaherang III?

2. Pemecahan Masalah Penelitian

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka peneliti akan menggunakan Permainan Kabar (Kata dan Gambar). Alasan penulis menggunakan permainan karena suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan, menarik dan menjadi suasana yang baru dalam pembelajaran karena berbeda dari kegiatan belajar yang biasa dilakukan di kelas apabila diterapkan permainan. Selain itu, akan membantu siswa untuk mengembangkan aspek kognitif, sosial dan emosinya. Dari aspek kognitifnya permainan Kabar (Kata dan Gambar) akan berisi pertanyaan menyangkut dongeng yang telah dibaca oleh siswa mengenai unsur-unsur intrinsik yaitu tokoh, watak, alur, latar dan amanat. Agar permasalahan tersebut dapat teratasi maka penulis menerapkan metode diskusi dan tutor sebaya sebagai cara untuk mengembangkan aspek sosial. Karena melalui metode ini siswa dilatih untuk bekerjasama dengan anggota kelompoknya tanpa ada rasa malu untuk bertanya, mengeluarkan pendapat dan menjawab pertanyaan dari setiap anggota serta mengkomunikasikan suatu informasi yang diperoleh dari seluruh anggota kelompok yang berada di kelas serta bertanggungjawab atas tugasnya. Sehingga seluruh siswa akan belajar aktif dan belajar untuk berinteraksi dengan siswa lainnya. Hal ini dimaksudkan agar siswa menguasai unsur-unsur intrinsik dongeng yang terdapat dalam bacaan dan mengingatnya dengan mudah, melalui cara ini guru bisa mengetahui kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan.

Kabar adalah perpaduan dari kata dan gambar. Kata yang akan diperoleh siswa terletak pada kantong di atas karpet. Kata tersebut akan membantu siswa untuk mengembangkan ide yang dimiliki oleh siswa sehingga keterampilan siswa akan terlatih. Ide dari permainan ini berawal dari permainan kartu kata yang diciptakan oleh Edward de Bono. Cara mainannya dengan cara memilih dua

dari enam kata yang tersedia di dalam kartu, kemudian membuat kalimat yang logis dari kata tersebut. Namun, penulis memodifikasi permainan tersebut yang dikombinasikan dengan media gambar.

Kata-kata yang diperoleh siswa akan menghilangkan kesulitan siswa ketika menceritakan isi dongeng dengan penggunaan kalimat sendiri. Karena pada saat permainan Kabar (Kata dan Gambar) selesai, siswa secara berkelompok harus menceritakan kembali dongeng yang telah dibacanya menggunakan kata-kata yang telah diperolehnya untuk mempermudah membuat cerita. Berasal dari kata tersebut siswa akan berlatih mengembangkan ide tetapi tidak mengubah unsur intrinsik apapun yang ada di dalam dongeng hanya penggunaan kalimat dalam menceritakannya. Kemungkinan siswa untuk meniru teks bacaan yang telah ada sangat tipis karena tidak ada bacaan yang dapat dipakai oleh siswa untuk meniru. Selain itu, penggunaan kalimat dari masing-masing kelompok akan memperoleh hasil yang bervariasi tetapi tidak keluar dari isi dongeng yang telah dibaca oleh siswa.

Selain itu, dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran digunakanlah media gambar untuk mempermudah siswa dalam menceritakan isi dongeng yang dibacanya. Gambar akan membantu siswa agar bercerita sesuai dengan urutan kejadian dari awal hingga akhir. Penulis yakin dengan diterapkannya media gambar kesulitan untuk menceritakan isi dongeng akan segera teratasi karena siswa dapat mengamati gambar dan menghubungkan dongeng yang telah ditangkap oleh siswa dengan gambar secara nyata. Sehingga siswa mudah untuk mengingat urutan kejadian sesuai dengan dongeng. Selain itu, gambar juga digunakan untuk menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran.

Permainan Kabar (Kata dan Gambar) akan saling mendukung satu sama lain, karena di dalam permainan dilatih untuk menentukan unsur intrinsik, yang akan mendapatkan kartu kata yang melatih siswa membuat kalimat sendiri sedangkan media gambar membantu siswa untuk menceritakan sesuai isi berdasarkan gambar yang diperoleh siswa. Agar lebih jelas, maka akan dipaparkan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan permainan Kabar (Kata dan Gambar) sebagai berikut :

- a. siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai pengertian dongeng dan menyebutkan unsur-unsur dongeng.
- b. Siswa dibagi menjadi tujuh kelompok yang beranggotakan tiga orang sesuai kemampuan akademik.
- c. Setiap kelompok diberikan tiga ikat kepala yang terbuat dari karton. Di dalam ikat kepala tersebut terdapat tulisan yang harus siswa pelajari mengenai unsur-unsur cerita yaitu tokoh dan watak, latar, alur serta amanat. Para siswa berdiskusi untuk memahami dari pengertian unsur-unsur cerita yang didapatkannya.
- d. Setiap kelompok memperoleh sebuah teks dongeng yang harus dibaca secara masing-masing dan memahami isi bacaannya kemudian berdiskusi bersama temannya apabila masih ada yang belum di mengerti.
- e. Siswa bersiap untuk melakukan permainan Kabar (Kata dan Gambar) dengan membuat barisan setiap kelompok.
- f. Aturan permainannya yaitu setiap siswa yang memakai ikat kepala nomor satu mendapatkan tugas untuk melempar dadu, ikat kepala nomor dua berjalan di atas karpet sesuai dengan angka dadu yang diperoleh, ikat kepala nomor tiga mendapatkan tugas untuk mengambil pertanyaan yang tersedia di kantong pertanyaan dan menjawab pertanyaan secara berdiskusi dengan anggota kelompok. Jika jawaban dari kelompok benar, maka kelompok berhak memperoleh kata dan gambar yang ada di karpet. Tetapi jika jawaban dari kelompok salah, maka kelompok tidak memperoleh apapun. Hasil jawaban dari siswa ditentukan oleh guru.
- g. Setelah itu, setiap anggota kelompok harus bertukar posisi sampai semua tugas yang tadi dicoba. Misalnya, kepala yang bernomor satu menjadi kepala yang bernomor dua, dan begitu seterusnya dengan tugas seperti yang telah dijelaskan di atas. Setelah itu, siswa akan memperoleh lembar kerja siswa secara berkelompok.
- h. Siswa secara berkelompok menceritakan isi dongeng yang telah dibaca menurut kata yang telah diperoleh agar menggunakan kalimat sendiri saat menceritakannya dan gambarnya akan membantu siswa untuk mengingat

urutan kejadiannya dari awal hingga akhir sehingga isi dongeng akan sesuai dengan cerita yang telah dibaca.

Pelaksanaan evaluasi dilaksanakan selama proses dan akhir pembelajaran. Evaluasi selama proses dilaksanakan dengan mengamati perilaku siswa selama pembelajaran keaktifan, kerjasama dan tanggung jawab ketika berkelompok. Alat yang dijadikan untuk penilaian proses yaitu berupa format pengamatan baik pengamatan aktivitas siswa maupun kinerja guru agar target hasil yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Adapun target yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut :

a. Target proses aktivitas siswa

Dalam pembelajaran tentang menceritakan isi dongeng yang dibaca menggunakan kalimat sendiri dan isinya sesuai dengan teks cerita diharapkan 85% dari keseluruhan siswa dapat mengikuti pelajaran secara aktif, mampu bekerja sama dengan baik dengan kelompoknya dan memiliki tanggung jawab terhadap tugasnya dalam proses pembelajaran. Dasar pertimbangan dalam menentukan target di atas maka peneliti merumuskan deskriptor penilaian dan pengolahannya. Siswa yang aktif akan memperoleh skor tiga jika siswa dapat memberikan pendapat, mau bertanya, dan mau menjawab pertanyaan saat pembelajaran berlangsung. Kemudian skor tiga jika siswa mau berkerjasama dan saling mengoreksi hasil pekerjaan kelompok lain dengan teman sekelompoknya. Aspek yang terakhir skor tiga jika siswa menunjukkan sikap bertanggungjawab atas tugasnya masing-masing. (Deskriptor penilaian dan pengolahan terlampir)

b. Target proses kinerja guru

Kinerja guru pada saat menyampaikan pembelajaran diharapkan dapat mencapai 85% dari seluruh aspek yang dinilai yaitu nilai dari perencanaan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Sebagai bahan acuan ditentukan deskriptor penilaian dan pengolahannya. (Deskriptor penilaian dengan pengolahannya terlampir)

c. Target hasil

Dalam pembelajaran menceritakan kembali isi dongeng yang telah dibaca dengan menerapkan permainan Kabar (Kata dan Gambar) diharapkan 85%. Alat penilaian yang dipakai untuk mengukur hasil indikator mengenai unsur intrinsik

dan menceritakan kembali yang sesuai isi dan penggunaan kalimat sendiri. Dengan mencapai semua kriteria aspek penilaian yakni menjawab mengenai unsur intrinsik yang ada di dalam dongeng dengan total skor 20, skor tiga untuk aspek kesesuaian isi cerita dimana siswa menceritakan dongeng yang dibacanya sesuai dengan urutan kejadian dari awal hingga akhir. Sedangkan aspek penilaian skor lima untuk penggunaan kalimat sendiri apabila siswa dapat menceritakan isi dongeng dengan menggunakan kalimat sendiri sebanyak tujuh sampai delapan kalimat. (Deskriptor dan pengolahannya terlampir)

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan :

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar) dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks dongeng pada siswa kelas III SDN Mandalaherang III.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan aktivitas siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar) dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman teks dongeng pada siswa kelas III SDN Mandalaherang III.
- c. Untuk mengetahui peningkatan setelah pembelajaran penerapan permainan Kabar (Kata dan Gambar) dalam keterampilan membaca pemahaman teks dongeng pada siswa kelas III SDN Mandalaherang III.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa sekolah dasar
 - a. Dapat memotivasi dan membangkitkan keaktifan siswa dalam pembelajaran menceritakan kembali isi dongeng yang telah dibacanya.
 - b. Melatih kerjasama antara siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

- c. Menanamkan rasa tanggung jawab atas tugas yang telah diberikan kepada setiap siswa.
 - d. Dapat memudahkan siswa dalam menceritakan kembali isi dongeng dengan isi yang sesuai dan menggunakan kalimat sendiri.
2. Bagi guru sekolah dasar
 - a. Dapat memperluas pengetahuan mengenai permainan dan media pembelajaran.
 - b. Dapat mempermudah pelaksanaan pembelajaran menceritakan kembali isi dongeng yang telah dibaca siswa.
 - c. Dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar.
 3. Bagi lembaga

Dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas diharapkan adanya inovasi untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil pembelajaran di sekolah dasar.

4. Bagi peneliti
 - a. Meningkatkan pemahaman dan menerapkan teori-teori yang dipelajari dalam perkuliahan mengenai teknik dan media.
 - b. Memberikan pengalaman bahwa media, metode, teknik dalam pembelajaran sangat penting untuk diterapkan ketika proses pembelajaran berlangsung.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pokok-pokok permasalahan yang diteliti berikut ini akan dijelaskan secara operasional beberapa istilah yang dipandang perlu diketahui kejelasannya.

1. Permainan adalah fakta yang dianalisis untuk memahami perilaku dalam permainan pilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri (Dananjaya, 2012, hlm. 166).
2. Permainan Kabar (Kata dan Gambar) merupakan permainan yang mengembangkan keterampilan membaca pemahaman khususnya ketika siswa dituntut untuk menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca menggunakan gambar dan kata yang telah diperoleh dari permainan, sekaligus akan merasakan kegembiraan ketika melakukan permainan.

3. Membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca untuk memahami) (Dalman, 2013, hlm 87).
4. Dongeng adalah adalah suatu cerita rekaan atau fantasi atau khayalan belaka yang kejadiannya tidak mungkin terjadi (Supriyadi, 2006, hlm. 28).

F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini adalah Bab I. Pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan dan pemecahan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah dan struktur organisasi skripsi.

Bab II. Kajian Pustaka berisi tentang kerangka pemikiran yang terdiri dari hakikat pembelajaran membaca di sekolah dasar, karya sastra anak, permainan, media, teori belajar bahasa, dan hipotesis tindakan.

Bab III. Metode Penelitian berisi tentang lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengolahan data dan analisis hasil serta validasi data.

Bab IV. Paparan data dan pembahasan berisi tentang data temuan di lapangan serta pembahasannya mulai siklus pertama sampai siklus terakhir.

Bab V. Simpulan dan Saran merupakan simpulan serta saran dari penelitian.