

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar

Sekolah dasar merupakan jenjang formal pertama di dalam pendidikan yang harus dilewati untuk bisa melanjutkan ke jenjang berikutnya. Oleh karena itu, kemampuan dasar pembelajaran diberikan kepada siswa. Misalnya kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan berbahasa. Pembelajaran membaca merupakan salahsatu keterampilan yang harus diajarkan di sekolah dasar, di samping keterampilan yang lainnya (menulis, menyimak, berbicara), karena keterampilan membaca mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa dalam mencari pesan atau memahami makna di dalam bacaan. Resmi, dkk. (2010, hlm. 94) mengemukakan bahwa “pada hakikatnya, aktivitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca”.

Membaca sebagai proses menjadi kunci utama di dalam pembelajaran membaca karena banyak aspek yang terlibat di dalamnya. Menurut Burns (dalam Rahim, 2005, hlm. 12) aspek yang terlibat di dalam proses membaca yaitu ‘ sensori, perseptual, urutan, pengalaman, pikiran, pembelajaran, asosiasi, sikap dan gagasan’. Sehingga membaca sebagai produk bergantung dari keberhasilan siswa untuk memahami makna dari kata yang telah dibaca. Pembelajaran tersebut dikuasai oleh seseorang bukan karena kebetulan, melainkan dengan cara belajar dan berlatih mengenali tulisan.

Pembelajaran membaca di sekolah dasar menentukan keberhasilan siswa untuk memiliki keterampilan membaca dikemudian hari yang bermula dari pengenalan huruf, membaca persuku kata, kata hingga kalimat. Dengan demikian, pembelajaran membaca berawal dari proses yang baik agar memperoleh hasil belajar membaca yang baik dan benar.

1. Pengertian Membaca

Kegiatan membaca tidak akan terlepas dalam kehidupan sehari-hari seiring dengan berkembangnya teknologi. Mengingat bahwa setiap tindakan yang dilakukan oleh manusia akan melibatkan kegiatan membaca. Menurut Djuanda, (2008, hlm. 112) bahwa “membaca adalah suatu kegiatan yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif”.

Seseorang dikatakan telah mampu menerima pesan yang disampaikan oleh orang lain apabila pembaca dapat merespon dengan baik sebagai bentuk interaksinya dalam memahami makna. Adapun pendapat yang senada dari Cahyani dan Hodijah (2007, hlm. 98) mengenai membaca, bahwa “membaca adalah proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan melalui media/kata-kata/bahasa tulis”.

Selain itu, membaca juga akan membantu untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Dalman (2013, hlm. 5) mengemukakan bahwa “membaca merupakan suatu kegiatan proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan”. Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kegiatan yang melibatkan banyak aspek dengan tujuan untuk memperoleh pesan dengan berbagai cara.

2. Tujuan Membaca

Tuntutan di zaman yang modern ini adalah mengembangkan kemampuan membaca. Melalui membaca akan memperoleh banyak informasi dan pengetahuan baru yang diperoleh dari berbagai sumber. Hal ini sependapat dengan Akhadiah (dalam Djuanda, 2008, hlm. 115) mengenai tujuan dari membaca yaitu ‘...untuk memperoleh informasi. Informasi yang dimaksudkan di sini mencakup informasi tentang fakta dan kejadian sehari-hari sampai informasi tentang teori serta penemuan ilmiah yang canggih’. Pengetahuan yang berkembang pada seseorang apabila tidak diimbangi dengan kegemarannya di dalam membaca, maka akan tidak berguna.

Berbeda halnya dengan orang yang gemar membaca, mereka akan melakukan kegiatan membaca di dalam sela-sela kesibukannya. Karena tujuan membaca yang lainnya adalah rekreasi. Menurut Akhadiyah (dalam Djuanda, 2008, hlm. 116) bahwa ‘seseorang membaca untuk membaca tujuan kesenangan atau hiburan’. Biasanya bahan bacaan yang dipilih adalah mengenai hal-hal yang membuatnya senang.

Pada umumnya tujuan membaca untuk memahami isi bacaan bergantung pada teks bacaan yang dipilih. Sehingga menurut Anderson (dalam Dalman, 2013) membaca mempunyai tujuh tujuan, yaitu

- a. *reading for details of fact* (membaca untuk memperoleh fakta dan perincian);
- b. *reading for main ideas* (membaca untuk memperoleh ide-ide utama);
- c. *reading for sequence or organization* (membaca untuk mengetahui urutan / susunan struktur karangan);
- d. *reading for inference* (membaca untuk menyimpulkan);
- e. *reading to classify* (membaca untuk mengelompokkan/mengklasifikasikan);
- f. *reading to evaluate* (membaca untuk menilai, mengevaluasi);
- g. *reading to compare or contrast* (membaca untuk membandingkan/mempertentangkan). (hlm. 11)

Oleh sebab itu, sebelum membaca hendaknya pembaca menentukan tujuan yang ingin dicapai. Dengan menentukan tujuan pembaca akan dengan mudah memahami isi dari bacaan karena fokus terhadap tujuannya.

3. Jenis Membaca

Kegiatan membaca yang dilakukan oleh manusia pada umumnya dengan dua cara yaitu membaca nyaring dan membaca di dalam hati. Menurut Tarigan (dalam Dalman, 2013, hlm. 63) bahwa ‘membaca nyaring suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap atau memahami informasi, pikiran, dan perasaan seorang pengarang’. Kegiatan membaca nyaring sering diterapkan di kelas rendah (I dan II), karena menurut Harris dan Sipay (dalam Rahim, 2005) membaca nyaring membantu untuk berkontribusi perkembangan pada anak secara menyeluruh, diantaranya :

- a. membaca nyaring memberikan guru suatu cara yang cepat dan valid untuk mengevaluasi kemajuan keterampilan membaca yang utama, khususnya penggalan kata, frasa, dan untuk menemukan kebutuhan pengajaran yang spesifik;
- b. membaca nyaring memberikan latihan berkomunikasi lisan untuk pembaca dan bagi yang mendengar untuk meningkatkan keterampilan menyimak;
- c. membaca nyaring juga bisa melatih siswa untuk mendramatisasikan cerita dan memerankan pelaku yang terdapat di dalam cerita;
- d. membaca nyaring menyediakan suatu media di mana guru dengan bimbingan yang bijaksana, bisa bekerja untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri, terutama lagi dengan anak yang pemalu. (hlm. 124)

Pendapat di atas meyakinkan bahwa membaca nyaring memiliki banyak manfaat, khususnya untuk membantu proses belajar mengajar. Jenis membaca yang lainnya adalah membaca di dalam hati. Dalman (2013) mengemukakan mengenai pengertian dari membaca di dalam hati, yaitu :

membaca tidak bersuara, tanpa gerakan bibir, tanpa gerakan kepala, tanpa berisik, memahami bahan bacaan yang dibaca secara diam atau dalam hati, kecepatan mata dalam membaca tiga kata perdetik, menikmati bahan bacaan yang dibaca dalam hati, dan dapat menyesuaikan kecepatan membaca dengan tingkat kesukaran yang terdapat dalam bahan bacaan itu. (hlm. 67)

Keterlibatan fisik ketika membaca di dalam hati menjadi pendukung utama dan harus diberikan latihan yang ekstra agar terampil melaksanakan kegiatan membaca, namun harus disesuaikan dengan jenis bacaan dan suasana dalam melaksanakan membaca. Oleh sebab itu, membaca dalam hati memberikan kesempatan kepada pembaca untuk memahami isi bacaan secara mendalam.

Adapun bagian dari membaca di dalam hati yang bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman pada saat membaca yaitu membaca ekstensif dan membaca intensif. Dalman (2013, hlm. 68) mengemukakan bahwa “membaca ekstensif ini meliputi membaca survey, membaca sekilas dan membaca dangkal”. Membaca survey hanya dilakukan dengan meneliti apa yang dibutuhkan oleh pembaca, berbeda halnya dengan membaca sekilas yang membuat mata bergerak lebih cepat untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dari bahan bacaan, sedangkan membaca dangkal kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh

pemahaman namun tidak secara mendalam dan bersifat untuk kesenangan pribadi.

Bagian dari membaca intensif, yaitu membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa. Dalman (2013) menjelaskan mengenai bagian dari telaah isi, diantaranya :

- a. membaca teliti, membaca jenis ini sama pentingnya dengan membaca sekilas, maka sering seseorang perlu membaca dengan teliti bahan-bahan yang disukai;
- b. membaca pemahaman (*reading for understanding*) adalah membaca yang bertujuan untuk memahami tentang standar-standar atau norma-norma kesastraan (*literal standards*), resensi kritis (*critical review*) dan pola-pola fiksi (*patterns of fiction*);
- c. membaca kritis adalah kegiatan membaca yang dilakukan secara bijaksana, mendalam, evaluatif, dengan tujuan untuk menemukan keseluruhan bahan bacaan;
- d. membaca ide adalah sejenis kegiatan membaca yang ingin mencari, memperoleh serta memanfaatkan ide-ide yang terdapat pada bacaan;
- e. membaca kreatif adalah kegiatan membaca yang tidak hanya sekedar menangkap makna tersurat. (hlm. 70)

Bagian yang terdapat di dalam telaah bahasa sendiri ada membaca bahasa dan membaca sastra. Membaca bahasa bertujuan untuk memperbesar daya kata dan mengembangkan kosakata. Sedangkan bahasa sastra bertujuan untuk menanamkan keserasian dan keindahan yang tercermin dari bacaannya. Oleh sebab itu, penting sekali bagi pembaca untuk mengetahui jenis bacaan. Sehingga pembaca akan mampu membedakan bahasa sastra dan bahasa ilmiah.

4. Tahapan Membaca

Setiap hal yang akan dilakukan pasti berawal dari tahap paling awal termasuk pada membaca. Membaca memiliki dua tahapan yaitu membaca permulaan (membaca mekanik) dan membaca lanjut (membaca pemahaman). Membaca permulaan merupakan tahap awal untuk belajar membaca. Menurut Dalman (2013, hlm. 85) membaca permulaan mencakup “pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, pengenalan hubungan/korespondensi pada pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), dan kecepatan membaca bertaraf lambat”.

Pada tahap membaca permulaan, siswa dikenalkan dengan huruf-huruf abjad yang dimulai A sampai Z. Pengenalan tersebut dapat dilakukan dengan cara melafalkan huruf-huruf tersebut dan dikenalkan bentuk hurufnya. Jika pada tahap ini siswa sudah menguasai, maka berlanjut pada pengenalan suku kata, kata, kalimat, hingga akhirnya siswa mampu membaca walau dengan kecepatan yang lambat. Ketika membaca permulaan sering kali diterapkan membaca nyaring agar bisa melatih lafal dan intonasi ketika membaca.

Berbeda halnya dengan membaca lanjut (membaca pemahaman). Membaca pemahaman menjadi bagian dari membaca di dalam hati. Karena dengan membaca di dalam hati seorang pembaca akan mampu untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh. Dalman (2013, hlm. 87) mengungkapkan bahwa “membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca untuk memahami)”. Seseorang dikatakan telah memahami isi apabila telah mampu mengungkapkan isi bacaannya menggunakan kata-katanya sendiri. Tahapan ini biasa dilakukan oleh siswa yang telah melewati membaca permulaan khususnya pada kelas tinggi di SD.

5. Membaca Pemahaman

Pemahaman terhadap suatu bacaan berawal dari pengetahuan yang telah diperoleh sebelum seseorang membaca. Hal ini senada dengan pendapat dari Smith (dalam Sumadayo, 2013, hlm. 103) yaitu ‘suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh pembaca untuk menghubungkan informasi baru dengan informasi lama dengan untuk mendapat pengetahuan baru’. Jika seorang pembaca memiliki pengetahuan sebelumnya, maka pembaca akan merasakan mendapat pengetahuan baru setelah selesai membaca.

Selain itu, Dalman (2013, hlm. 87) bahwa “membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca untuk memahami)”. Sehingga kegiatan membaca pemahaman, bukan hanya melewati berbagai tulisan yang di tulis di dalam kertas tetapi harus mengetahui makna dari kata-kata di dalamnya.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang dilakukan setelah memperoleh pengalaman

membaca sebelumnya untuk memperoleh pengetahuan yang baru dan memahami makna di dalamnya.

6. Jenis Membaca Pemahaman

Kegiatan membaca pemahaman terjadi dengan menghubungkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Dalam proses membaca, ada beberapa jenis membaca pemahaman yaitu pemahaman literal, pemahaman interpretatif, pemahaman kritis, dan pemahaman kreatif.

Dalman (2013, hlm. 91) mengemukakan mengenai pengertian membaca pemahaman literal yaitu “membaca teks bacaan dengan maksud memahami makna yang terkandung dalam teks itu sendiri tanpa melihat makna yang ada di luar teks tersebut”. Membaca pemahaman literal merupakan tingkatan terendah dan cocok untuk kelas rendah. Untuk membangun pertanyaan literal dapat digunakan pertanyaan-pertanyaan arahan, Sumadayo (2013) menyatakan bahwa pertanyaannya dapat berupa kata tanya, yaitu

- a. siapa, untuk menanyakan orang atau tokoh dalam wacana;
- b. apa, untuk menanyakan barang, benda, atau peristiwa;
- c. kapan, untuk menanyakan waktu terjadi peristiwa;
- d. bagaimana, untuk menanyakan jalannya suatu peristiwa atau proses pencapaian sesuatu,
- e. mengapa, untuk menanyakan alasan untuk sesuatu sebagaimana disebutkan dalam bacaan. (hlm. 109-110)

Berbeda halnya dengan membaca pemahaman interpretatif yang harus mengetahui maksud dari penulis. Dalman (2013, hlm. 99) menjelaskan bahwa “membaca interpretatif adalah kegiatan membaca yang bertujuan agar para siswa mampu menginterpretasi atau menafsirkan maksud pengarang, apakah karangan itu fakta atau fiksi, sifat-sifat tokoh, reaksi emosional, gaya bahasa dan bahasa kias, serta dampak-dampak cerita”. Dalam jenis membaca interpretatif pembaca harus menguasai lebih dulu tahap literal.

Tingkatan yang selanjutnya adalah membaca kritis, tahap ini lebih sulit dari yang sebelumnya. Soedarso (dalam Sumadayo, 2013, hlm. 112) mengemukakan bahwa ‘membaca kritis merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memahami isi bacaan, memahami fakta-fakta dan mampu

menginterpretasikan apa yang ada dalam bahan bacaan'. Melalui membaca kritis pembaca akan memperoleh seluruh isi bacaan.

Jenis membaca pemahaman yang terakhir adalah membaca pemahaman kreatif. Menurut Dalman (2013, hlm. 127) bahwa “membaca kreatif yaitu proses membaca untuk mendapatkan nilai tambah dari pengetahuan yang terdapat dalam bacaan dengan cara mengidentifikasi ide-ide yang menonjol atau mengkombinasikan pengetahuan yang sebelumnya pernah didapatkan”.

7. Tujuan Membaca Pemahaman

Tujuan utama di dalam membaca pemahaman adalah mengetahui isi bacaan dengan menggunakan kata-kata sendiri setelah membaca. Menurut Anderson (dalam Sumadayo, 2013, hlm. 105) menyatakan mengenai tujuan dari membaca pemahaman yaitu '(a) membaca untuk memperoleh rincian-rincian dan fakta-fakta, (b) membaca untuk mendapatkan ide pokok, (c) membaca untuk mendapatkan urutan organisasi teks, (d) membaca untuk mendapatkan kesimpulan, (e) membaca untuk mendapatkan klasifikasi, dan (f) membaca untuk membuat perbandingan atau pertentangan'.

Selain tujuan yang telah dipaparkan di atas, ada pendapat lain dari Tarigan (dalam Sumadayo, 2013, hlm.105) menjelaskan tujuan membaca pemahaman adalah 'untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang disediakan oleh pembaca berdasarkan pada teks bacaan'. Dari pendapat di atas, tujuan-tujuan membaca pemahaman diberikan pada siswa SD saat pembelajaran.

8. Prinsip-prinsip Membaca Pemahaman

Keberhasilan dari membaca dipengaruhi oleh beberapa pendukung. Adapun prinsip-prinsip membaca pemahaman menurut McLaughlin & Allen (dalam Rahim, 2005) bahwa

- a. pemahaman merupakan proses konstruktivis sosial;
- b. keseimbangan kemahiraksaraan adalah kerangka kerja kurikulum yang membantu perkembangan pemahaman;
- c. guru membaca yang profesional (unggul) memengaruhi belajar siswa;
- d. pembaca yang baik memegang peranan yang strategis dan berperan aktif dalam proses membaca;
- e. membaca hendaknya terjadi dalam konteks yang bermakna;

- f. siswa menemukan manfaat membaca yang berasal dari berbagai teks pada berbagai tingkat kelas;
- g. perkembangan kosakata dan pembelajaran memengaruhi 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. (hlm. 4)

Selain pendapat di atas, Brown (dalam Sumadayo, 2013, hlm. 108) menyatakan mengenai prinsip membaca yaitu ‘pembaca berpartisipasi aktif dalam proses membaca’. Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip membaca pemahaman berawal dari pembaca yang harus berpartisipasi aktif agar manfaat dari membaca menjadi terasa dan tidak kalah penting perkembangan kosakata.

9. Hal-hal yang Menghambat Kecepatan Membaca

Seseorang yang tidak terbiasa membaca jika melihat suatu bacaan ingin segera menyelesaikan bacaan yang harus dibacanya. Oleh karena itu, sebaiknya mengetahui hal-hal yang menghambat kecepatan pada saat membaca. Menurut Nurhadi (dalam Dalman, 2013) hal yang menghambat kecepatan membaca, yaitu

- a. menyuarakan apa yang dibaca;
- b. membaca kata demi kata;
- c. membantu melihat/menelusuri baris-baris bacaan dengan alat-alat tertentu (ujung pensil, ujung jari);
- d. menggerak-gerakan kaki atau anggota tubuh yang lain;
- e. konsentrasi berpikir terpecah dengan hal-hal di luar bacaan;
- f. bergumam-gumam atau bersenandung;
- g. kebiasaan berhenti lama di awal kalimat, paragraf, sub-bab, bahkan ditengah-tengah kalimat;
- h. kebiasaan mengulang-ulang unit-unit bacaan yang telah dibaca. (hlm. 42)

Setelah mengetahui hal-hal yang menghambat membaca, diharapkan pembaca bisa memperbaiki cara yang salah ketika membaca. Begitu pun terhadap siswa SD yang harus mendapatkan perhatian ketika melakukan membaca di dalam hati agar tidak terbiasa dengan hal-hal yang kurang baik ketika membaca. Dalman (2013, hlm 43) mengungkapkan pendapatnya bahwa “pembaca yang baik adalah pembaca yang mampu membaca teks bacaannya dengan kecepatan tinggi, tetapi ia

pun mampu memahami isi bacaan tersebut”. Namun, tentu saja untuk bisa mencapai cara membaca yang baik diperlukan waktu yang cukup dan pembiasaan.

10. Jenis-Jenis Membaca di Sekolah Dasar

Jenis-jenis membaca yang diajarkan di sekolah dasar ada dua macam, yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Djuanda (2008, hlm. 116) mengungkapkan bahwa “untuk kelas rendah (1 dan 2) membaca permulaan, dan untuk kelas tinggi (3-6) membaca lanjut”.

Adapun jenis membaca yang dikembangkan di dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar pada semester I dan II berdasarkan Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI (2006, hlm. 24-25) yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.1
Jenis Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III

Kelas/Semester : III/1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Membaca 3. Memahami teks dengan membaca nyaring, membaca intensif, dan membaca dongeng.	3.1 Membaca nyaring teks (20-25 kalimat) dengan menggunakan lafal dan intonasi yang tepat. 3.2 Menjelaskan isi teks (100-150 kata) melalui membaca intensif. 3.3 Menceritakan isi dongeng yang dibaca.

Kelas/Semester : III/2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Membaca 7. Memahami teks dengan membaca intensif (150-200 kata) dan membaca puisi.	7.1 Menjawab dan atau mengajukan pertanyaan tentang isi teks agak panjang (150-200 kata) yang dibaca secara intensif. 7.2 Membaca puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

Jadi, kompetensi dasar menceritakan isi dongeng yang dibaca terdapat pada Kompetensi Kelas III Semester I seperti yang telah dipaparkan di atas.

B. Karya Sastra Anak

1. Pengertian Sastra Anak

Karya sastra dikenal dengan bentuk suatu karangan yang dibuat memiliki keindahan. Keindahan tersebut dapat dirasakan oleh berbagai kalangan termasuk anak-anak. Menurut Norton (dalam Djuanda, 2006, hlm. 53) mengemukakan pendapatnya bahwa ‘sastra anak adalah sastra yang mencerminkan perasaan dan pengalaman anak-anak yang dapat dilihat dan dipahami melalui mata anak-anak (*through the eyes of a child*)’.

Apabila sesuai dengan pengalaman anak, maka anak akan dengan mudah memahami karya sastra yang dibuat. Karena karya sastra anak masih banyak dibuat oleh orang dewasa yang telah disesuaikan dengan psikologi dan moral anak. Hal ini sependapat dengan Cahyani dan Hodijah (2007, hlm. 171) yang mengungkapkan bahwa “karya sastra anak-anak adalah karya sastra (prosa, puisi, drama) yang isinya mengenai anak-anak, kehidupannya, kesenangannya, sifat-sifatnya dan perkembangannya”. Dapat disimpulkan bahwa sastra anak adalah sebuah sastra mengenai kesenangan anak yang disesuaikan dengan psikologinya.

2. Tujuan Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar

Pembelajaran sastra di SD lebih diarahkan untuk mampu berapresiasi sastra yang tentu memerlukan latihan-latihan secara khusus dalam waktu tertentu. Menurut Huck, dkk. (dalam Djuanda, 2006, hlm. 54) mengenai tujuan pembelajaran di SD, diantaranya yaitu ‘menumbuhkan kesenangan pada buku (*discovering delight in books*), menginterpretasi bacaan sastra (*interpreting literature*), mengembangkan kesadaran bersastra (*literary awarness*), dan mengembangkan apresiasi (*developing appreciation*)’.

Menumbuhkan kesenangan terhadap buku bukan hal yang mudah untuk siswa SD. Menghadapi zaman modern seperti sekarang akan sulit mengarahkan siswa untuk mau membuka-buka buku dan mencari buku yang disukai siswa. Oleh sebab itu, harus ada peran ekstra dari guru untuk membiasakan siswa selalu berada di lingkungan yang memiliki banyak buku dan membiarkan siswa memilih sendiri bahan bacaan yang disukainya.

Siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh pengalaman yang baru melalui banyak hal termasuk buku. Membantu siswa menginterpretasi bacaan dengan cara mengidentifikasi tokoh yang ada di dalam bacaan yang sedang dibaca oleh siswa. Selain dengan cara tersebut menurut Simpson (dalam Djuanda, 2008, hlm. 258) mengungkapkan bahwa ‘kegiatan dramatisasi adegan cerita selain menguatkan pemahaman pada cerita juga akan melatih mereka bersosialisasi’.

Siswa yang masih berada di sekolah dasar kelas rendah terkadang kurang berminat terhadap membaca. Oleh sebab itu, sebaiknya ada tindakan dari guru untuk mengembangkan kesadaran bersastra yang berawal pada cerita-cerita pendek yang diberikan kepada siswa.

Setelah siswa mengembangkan kesadaran terhadap bersastra diharapkan nanti mampu untuk mengembangkan apresiasi. Huck (dalam Djuanda, 2008, hlm. 260) mengungkapkan bahwa ada tiga tahap urutan dalam perkembangan apresiasi, yaitu ‘tahap kenikmatan tidak sadar, tahap apresiasi yang masih ragu-ragu atau berada antara tahap kesatu dan ketiga, dan tahap kegembiraan secara sadar’.

3. Manfaat Sastra Anak

Di dalam sastra anak memiliki banyak manfaat bagi siswa, yaitu dengan mengetahui unsur-unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Menurut Huck dan Norton (dalam Djuanda, 2008, hlm. 269) mengemukakan ‘sastra anak-anak memengaruhi perkembangan bahasa anak karena pergaulan anak-anak dengan sastra lisan maupun tulis ...’.

Perkembangan bahasa anak akan membantu dalam perbendaharaan kosa kata. Selain itu manfaat sastra bagi anak untuk melatih perkembangan pribadinya, Huck dan Norton (dalam Djuanda, 2006, hlm. 62) mengungkapkan bahwa ‘cerita akan mengisi ruang imajinasi dan pengalaman batin anak, sehingga mereka tergerak untuk menyatakan berbagai emosinya, mengekspresikan empatinya kepada orang lain ...’. Ketika membaca imajinasi anak cenderung lebih kuat dan lebih menghayati apa yang mereka baca saat mereka berkonsentrasi untuk membaca.

Selain itu, sastra juga memiliki manfaatnya di dalam pembelajaran untuk membantu perkembangan bahasa siswa. May (dalam Djuanda, 2006) mengungkapkan manfaat sastra bagi anak-anak ketika pembelajaran yaitu

(a) sebagai alternatif sumber belajar, (b) mengembangkan/melayani perbedaan individu, (c) memberi kesempatan untuk pengembangan diri (emosi dan konsep), (d) memberi dorongan untuk berlatih membaca secara interaktif, (e) memperkaya bidang kurikulum yang lain (*other curriculum areas*), (f) menjadi model dan inspirasi untuk menulis, (g) memberi pengalaman estetis, (h) memberi kesempatan untuk menghayati cara-cara bersosial dengan yang lain, (i) memberi kesadaran untuk bertanggung jawab secara etis. (hlm. 62)

Berdasarkan para pendapat ahli data disimpulkan bahwa karya sastra memberikan kontribusi yang baik bagi perkembangan bahasa anak dan di dalam pembelajaran.

4. Bentuk Karya Sastra

Kegiatan membaca pada intinya adalah untuk memahami tulisan yang memiliki makna dalam bacaan. Hal ini akan tercapai apabila siswa telah menentukan tujuan membaca. Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat bentuk-bentuk sastra anak. Berdasarkan bentuknya karya sastra anak dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu prosa, puisi dan drama.

a. Prosa

Zulfahnur (dalam Supriyadi, 2006, hlm. 27) mengungkapkan pengertian dari prosa yaitu ‘... suatu pengungkapan/ekspresi apa yang dirasakan, diketahui, dan dimaksudkan pengarang baik langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan bahasa yang bebas’. Adapun bentuk prosa untuk anak yaitu dongeng, hikayat, roman, novel, cerita gambar, dan cerita pendek.

b. Puisi

Waluyo (dalam Supriyadi, 2006, 44) mendefinisikan bahwa ‘puisi adalah bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengonsentrasikan semua kekuatan bahasa dengan mengonsentrasikan struktur fisik dan struktur batinnya’. Karya sastra ini berbeda dengan yang lainnya yang memerlukan pilihan kata yang tepat namun imajinatif. Oleh karena itu, agar terlihat perbedaannya, pada membaca puisi harus diterapkan mengenai membaca dengan menggunakan rima dan irama.

c. Drama

Menurut Supriyadi (2006, hlm. 52) bahwa “pengertian drama secara luas dapat diartikan sebagai salah satu bentuk sastra yang isinya tentang hidup dan kehidupan disajikan atau dipertunjukkan dalam bentuk gerakan ‘*action*’. Drama juga diartikan sebagai suatu cerita yang dipentaskan di atas panggung atau dipentaskan tidak langsung”.

5. Dongeng

Di dalam kehidupan sehari-hari biasanya dongeng disampaikan dengan cara lisan melalui orang yang satu ke orang yang lainnya. Supriyadi (2006, hlm 28) bahwa “dongeng adalah suatu cerita rekaan atau fantasi atau khayalan belaka yang kejadiannya tidak mungkin terjadi”. Pada zaman dulu dongeng sering digunakan untuk membantu menidurkan anaknya ketika akan tidur. Berbeda halnya dengan yang sekarang yang semakin modern, anak-anak tidak lagi mendengarkan dongeng ketika akan tidur melainkan memilih untuk bermain *game*.

Menurut Supriyadi (2006, hlm. 32-34) dongeng digolongkan berdasarkan isinya atas beberapa jenis, yaitu “fabel, parabel, sage, mite, legende atau legenda, dongeng jenaka”.

Fabel adalah dongeng yang berisi mengenai kehidupan tumbuhan dan hewan namun dihubungkan dengan kehidupan manusia. Hal tersebut digambarkan dengan tumbuhan dan hewan yang mampu untuk berbicara layaknya manusia. Cerita fabel yang terkenal di luar negeri kini terkenal di Indonesia karena perkembangan teknologi yang semakin canggih. Contoh cerita fabel dari luar misalnya *Doraemon, Mickey Mouse, Woody Wood Packer*, dan lain-lain. Walaupun demikian, banyak cerita dongeng yang berasal yang tidak kalah terkenal di kalangan anak seperti sosok kancil yang cerdik yang diberikan dengan berbagai judul yang menarik seperti *Pengalaman si Ekor Putih, Kancil Mengalahkan Harimau, Kancil dan Siput, Kancil Menipu Kera* dan lain-lain.

Parabel adalah dongeng yang berisi ajaran yang baik untuk memberikan pendidikan kepada masyarakat pada zaman dahulu. Masyarakat memberikan informasi yang disebarkan secara langsung agar bisa mendidik masyarakat

Walaupun dongeng yang disajikan mengenai binatang, karena dongeng binatang banyak mengandung ajaran baik. Contoh dongengnya adalah *Kancil*, *Burung Bangau dan Kepiting*.

Sage adalah dongeng yang mengandung cerita tempat atau tokoh sejarah tetapi tetap merupakan cerita khayalan belaka. Misalnya, *Jaka Tarub*, *Angling Darmo* dan *Ciung Wanara*.

Mite adalah dongeng yang tidak bisa dilepaskan dengan kepercayaan masyarakat mengenai hal-hal ghaib. Cerita mitos ini banyak dipengaruhi oleh animisme misalnya *Nyi Roro Kidul*.

Legenda atau legende adalah dongeng yang dihubungkan gejala alam yang terjadi di lingkungan sekitar masyarakat. Misalnya untuk di daerah Jawa Barat salah satunya adalah Gunung Tangkuban Perahu yang di percaya sebagai peninggalan dari Sangkuriang.

Dongeng jenaka adalah dongeng yang berisi mengenai kehidupan orang yang pandai berhumor. Dongeng humor yang terkenal adalah *Abunawas*, *Si Cepot* dan *Si Kabayan*.

C. Permainan

1. Pengertian Permainan

Permainan dirancang untuk membuat anak tertarik yang telah disesuaikan agar anak menjadi tertarik untuk belajar agar memperoleh suatu pengalaman yang baru untuknya. Guru dituntut untuk mengemas pembelajaran yang berbeda dalam setiap waktu agar menyenangkan. Djuanda (2006, hlm. 94) mengemukakan bahwa “permainan merupakan aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan”. Kegembiraan yang akan diperoleh siswa berlangsung dari awal hingga akhir permainan.

Di dalam kehidupan sehari-hari anak-anak sangat menyukai permainan karena itu sudah menjadi sifat alami dari anak. Menurut Seto (dalam Djuanda, 2006, hlm. 85) bahwa ‘bermain sangat penting, sehingga meskipun terdapat unsur kegembiraan, namun tidak dilakukan demi kesenangan saja’. Oleh sebab itu, permainan dapat menjadi suatu media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan suasana yang menyenangkan.

Menurut Djuanda (2006, hlm 86) bahwa “pendidikan yang baik akan menggunakan bermain sebagai alat pendidikan”.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah alat pendidikan yang digunakan melalui permainan dengan suasana yang mengembirakan.

2. Fungsi Permainan

Melalui permainan diharapkan siswa lebih memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Djuanda (2006, hlm. 92) permainan yang tepat di dalam pembelajaran akan menghasilkan suatu fungsi, diantaranya yaitu “pengembangan kognitif, pengembangan sosial, pengembangan emosional, pengembangan fisik dan pengembangan bahasa”.

Pengembangan kognitif akan melibatkan proses berpikir siswa. Menurut Bennett (dalam Djuanda, 2006, hlm. 92) mengungkapkan bahwa ‘... adanya hubungan kuat antara bermain dan perkembangan kognitif, salah satunya yaitu bermain simbolik’. Bermain simbolik akan membantu dalam pengembangan pikiran. Khususnya fungsi permainan di dalam bahasa dapat menambah kosakata karena siswa sudah mencoba untuk berinteraksi dengan siswa lainnya sehingga belajar untuk berkomunikasi dengan mengembangkan kemampuannya dalam penggunaan kalimat.

Pengembangan sosial salah satunya dilakukan interaksi dengan siswa lainnya, baik di dalam kelompok untuk bekerja sama atau mengatasi permasalahan lainnya. Dengan berinteraksi secara langsung siswa akan merasakan manfaat yang begitu besar jika hidup dengan banyak teman. Hal ini senada dengan pendapat dari Djuanda (2006, hlm. 93) yang mengemukakan bahwa “bermain dengan teman sebaya, membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak lain yang belum dikenalnya”.

Pengembangan emosional yang bersangkutan dengan perasaan. Perasaan siswa akan tercurahkan melalui ekspresi yang diberikan pada saat permainan, baik senang, sedih, marah, gembira dan lain sebagainya. Djuanda (2006, hlm. 93) mengemukakan pendapatnya bahwa “... bermain memberi lahan kepada anak-

anak untuk mendapat hiburan dan dapat mengontrol dunia mereka, pikiran mereka, dan perasaan mereka”.

Pengembangan fisik yang bersangkutan dengan gerak yang diberikan oleh siswa ketika permainan berlangsung. Fisik yang bersangkutan pada saat permainan bisa melibatkan semua anggota tubuh. Menurut Djuanda (2006, hlm. 93) bahwa “pada waktu anak bermain aktif, mereka dapat mengetes sistem keseimbangan mereka, gerakan tubuh melompat, meloncat, melempar, kekuatan fleksibilitas, keseimbangan, koordinasi baik yang bersifat lokomotor, nonlokomotor maupun manipulatif”.

Pengembangan bahasa yang terjadi pada saat pembelajaran yaitu ketika siswa berkomunikasi dengan temannya sehingga mereka mengungkapkan berbagai kosakata. Menurut Djuanda (2006, hlm. 94) bahwa “...belajar bahasa melalui bermain sebenarnya lebih efektif, karena dengan menggunakan bahasa bukan hanya sekedar teoritis, namun praktis pragmatis dalam kehidupan dan dunia mereka sendiri”.

Jika permainan diterapkan pada materi dan cara yang tepat, maka akan menghasilkan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selain itu, akan menghasilkan fungsi yang lain bagi siswa, menurut Suyatno (2005, hlm. 14) adalah “menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlibat penuh, meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, memfokuskan siswa sebagai subjek belajar”.

Permainan ini dapat digunakan sebagai variasi dan inovasi di dalam pembelajaran. Pembelajaran yang akan menggunakan permainan pun harus diseleksi terlebih dahulu supaya dirasakan ketepatan fungsinya.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Melalui permainan anak akan memperoleh kesenangan yang bisa digunakan untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Namun, ada beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak. Elizabeth B. Hurlock (dalam Ismail, 2006, hlm. 43) mengungkapkan ada delapan faktor yang mempengaruhi

permainan anak yaitu 'kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosial ekonomi, jumlah waktu bebas, dan peralatan bermain'.

Kesehatan menjadi faktor yang paling utama menjalani kehidupan, begitupun untuk anak saat bermain memerlukan kesehatan yang optimal. Jika pada saat anak melakukan suatu aktivitas dengan kesehatan yang baik, maka anak tersebut lebih terlihat semangat dan energik termasuk ketika melakukan permainan ataupun olahraga.

Menurut Ismail (2006, hlm. 44) bahwa "permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif".

Setiap anak memiliki tingkat intelegensi yang berbeda. Hal tersebut pula dapat terlihat ketika anak melakukan suatu permainan. Anak yang lebih pandai akan mempunyai keunggulan dalam menyelesaikan permainannya dibanding dengan anak yang kurang pandai. Walaupun demikian usia harus menjadi hal yang diperhatikan.

Jenis kelamin memiliki pengaruh karena biasanya tingkah laku anak laki-laki dan anak perempuan berbeda. Didalam kehidupan sehari-hari terlihat bahwa anak laki-laki lebih menyukai permainan yang lebih energik seperti olahraga. Berbeda halnya dengan anak perempuan yang menyukai permainan selain olahraga.

Lingkungan anak bermain faktor pendukung lainnya. Anak yang berasal dari keluarga menengah ke bawah biasanya lebih menghabiskan waktunya untuk membantu orang tua dan memiliki sedikit waktu untuk bermain. Hal tersebut terjadi karena waktu, ruang, peralatan yang tidak memadai.

Setiap anak memiliki status sosial yang berbeda, sehingga mempengaruhi cara bermain mereka. Anak yang memiliki ekonomi yang lebih tinggi menyukai permainan yang bersifat mewah dan begitu pun sebaliknya.

Pengaruh dari sosial ekonomi juga berdampak pada jumlah waktu bermain yang dapat digunakan oleh anak. Karena jika anak tersebut ekonominya lebih rendah maka akan digunakan untuk melakukan pekerjaan rumah tangga.

Faktor pendukung lainnya adalah peralatan bermain. Peralatan bermain misalnya berupa boneka dan binatang buatan yang bersifat konstruktif.

4. Teori Bermain

Terdapat beberapa teori yang memperkuat mengenai permainan yang dilakukan oleh anak. Menurut Soemitro (dalam Djuanda, 2006, hlm. 89) bahwa “ada beberapa teori yang agak menonjol di antaranya teori surplus energi, teori relaksasi, teori preparasi, teori rekapitulasi, teori perkembangan, teori penyaluran sosioemosional, dan teori kognitif”.

Teori surplus energi, pada usia anak-anak mereka memiliki tenaga yang lebih banyak dan seolah-olah tak pernah habis. Oleh karena itu, melalui permainan seorang anak diarahkan untuk melakukan hal positif dalam hal melepaskan kelebihan energi yang ada di dalam tubuhnya.

Teori relaksasi berjalan dengan baik apabila energi telah tersalurkan. Bermain tidak menjadi kebutuhan dalam teori ini melainkan bersantai setelah bersusah payah melakukan sesuatu.

Teori preparasi atau insting terjadi sebagai bentuk perilaku yang alamiah. Kegiatan manusia bergantung pada perkembangan anak di dalam kehidupannya. Namun, yang dilakukan oleh anak bersifat lebih sederhana dari contoh yang diberikan oleh orang dewasa.

Teori rekapitulasi yang menghubungkan kegiatan bermain dan evolusi kebudayaan. Setiap anak harus kembali melakukan perilaku manusia dewasa pada zaman dahulu dan zaman sekarang.

Teori perkembangan yang membantu anak untuk mengembangkan kemampuannya. Kemampuan tersebut dapat berupa yang baru atau menyempurnakannya.

Teori penyaluran sosioemosional berperan sebagai penyalur sarana untuk menyalurkan emosi dan mengatasi tantangan-tantangan yang belum dikuasai oleh siswa.

Teori kognitif membantu anak untuk memecahkan permasalahan yang terjadi. Masalah yang dipecahkan dapat digunakan untuk mengembangkan bahasa misalnya pada bermain drama.

Berdasarkan teori-teori di atas, sangat mendukung permainan terutama dalam penelitian yang akan dilakukan pada saat pembelajaran. Mengingat kegiatan siswa sebelum ataupun sesudah pembelajaran banyak sekali. Permainan ini akan membantu untuk mengembalikan gairah siswa untuk melakukan pembelajaran. Selain itu, kelebihan tenaga pada siswa SD akan lebih diarahkan ke hal yang positif untuk melakukan permainan. Walaupun pada saat bermain siswa harus melibatkan otot-otot kecil pada mata untuk membaca tetapi siswa akan diberikan suatu relaksasi melalui permainan.

5. Permainan Bahasa

Di dalam pembelajaran hendaknya guru memberikan sesuatu yang berbeda. Biasanya dilakukan dengan cara memberikan permainan kepada siswanya ketika berada di dalam kelas. Termasuk ketika siswa belajar bahasa dan mengasah kemampuan keterampilan berbahasanya melalui permainan. Menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006, hlm. 94) mengungkapkan bahwa ‘apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan berbahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa’.

Secara tidak langsung siswa dilatih keterampilan tertentu ketika melakukan permainan. Karena di dalam permainan terdapat rintangan yang harus dilewati oleh siswa secara individu atau berkelompok. Ciri-ciri yang membedakan bermain dan permainan menurut Djuanda, (2006) bahwa

ciri utama permainan yang membedakan dari bermain adalah adanya peraturan. Peraturan tersebut harus diketahui, dipahami, ditaati dan disetujui oleh seluruh pemain. Dengan demikian, peraturan harus benar-benar dipahami siswa dan harus tegas dan jelas. Guru sebagai pengatur jalannya permainan hendaknya menjelaskan peraturan tersebut sebelum permainan dimulai. Jangan sampai ada peraturan, yang baru diberitahukan setelah kejadian atau kekacauan muncul. (hlm. 95)

Selain itu, ada beberapa faktor yang mendukung keberhasilan permainan bahasa. Menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006, hlm. 95) bahwa ‘ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas yaitu (a) faktor situasi dan kondisi, (b) faktor peraturan permainan, (c) faktor pemain, dan (d) faktor pemimpin permainan’.

Faktor-faktor yang telah disebutkan di atas saling bersangkutan dan tidak dapat dipisahkan. Salah satu yang mendukung adalah waktu yang diterapkan, karena permainan akan monoton bila dilaksanakan terlalu lama, hal ini sependapat dengan Djuanda, (2006) bahwa

dalam situasi dan kondisi apa pun sebenarnya permainan bahasa dapat dilakukan. Namun yang efektif, tentu saja harus memperhatikan situasi dan kondisi. Permainan bahasa yang menimbulkan suara gaduh kepada kelas lain, tentu tidak menguntungkan. Demikian juga, permainan bahasa yang terlalu sering atau permenn yang terlalu memakan waktu lama akan membosankan siswa. (hlm. 95)

Situasi dan kondisi harus dipikirkan sebelum melakukan permainan, mengingat bahwa biasanya posisi dari setiap kelas yang berada di sekolah dasar berdampingan sehingga akan membuat gaduh kelas lain. Untuk mengantisipasi kegaduhan di kelas maka harus diterapkan suatu peraturan permainan yang tegas. Selain itu, harus didukung dengan para pemain yang menjalankan peraturan dengan baik dan pembagian yang seimbang agar terjadi permainan yang mengembirakan. Demi berjalannya permainan itu maka harus ada yang menjadi pemimpin permainan yaitu guru untuk menjadi wasit ketika permainan bahasa berlangsung.

6. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa

Di dalam sebuah permainan, tentu akan menemukan kelebihan agar terus digunakan dan kekurangan untuk diperbaiki. Begitu pun di dalam permainan bahasa, menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006) mengungkapkan mengenai kelebihan permainan bahasa, yaitu :

- a. permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar;
- b. aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental;
- c. dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar;
- d. dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama;
- e. dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga suka dilupakan. (hlm. 95-96)

Permainan bahasa tidak hanya memiliki kelebihan yang mampu membantu di dalam proses belajar mengajar, tetapi memiliki kekurangan juga. Menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006, hlm 96) mengungkapkan kekurangan bahasa

ialah 'bila jumlah siswa SD terlalu banyak akan sulit untuk melibatkan seluruh siswa di dalam permainan, tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan, permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran terpercaya'.

7. Macam-macam Permainan Bahasa

Ada beberapa macam permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Djuanda (2006, hlm. 96-97) mengenai permainan bahasa diantaranya adalah sebagai berikut. "bisik berantai, kim lihat (lihat katakan), aku seorang detektif, bertanya dan menerka, baca lakukan, bermain telepon dan meloncat bulatan kata".

Bisik Berantai adalah salahsatu cara yang mengembangkan keterampilan bahasa yang mengharuskan siswa untuk menyimak dengan benar kata atau kalimat yang diungkapkan oleh siswa yang sebelumnya. Kata atau kalimat yang dibisikan harus terus dilaksanakan sampai kepada siswa yang terakhir. Jika selesai, maka siswa yang terakhir harus ditanya mengenai bisikan yang didengar sebelumnya.

Kim Lihat (Lihat Katakan) adalah salahsatu cara untuk mengembangkan keterampilan pada berbicara dan menyimak. Dengan cara ini siswa yang berkelompok akan bekerja sama, salah seorang siswa harus melihat benda yang ada di dalam kotak. Setelah jelas, orang tersebut harus menjelaskannya kepada anggota kelompok lainnya. Anggota kelompok harus mengambil benda yang telah diberikan petunjuknya.

Aku Seorang Detektif adalah salahsatu cara yang digunakan untuk melatih keterampilan membaca dan menulis. Teknik permainan ini dilakukan dengan berpasangan. Para pemain yang terdiri dari dua orang salah satunya ada yang menjadi detektif dan ada yang menjadi informan. Informan harus mencari tahu mengenai informasi dari penjahat. Penjahat bisa dipilih dari siswa yang berada di kelas. Setelah selesai, kedudukan dari detektif bisa bergantian menjadi informan dan begitu sebaliknya.

Bertanya dan Menerka adalah salahsatu cara untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Siswa di dalam kelas dibagi menjadi dua kelompok

dengan tugas yang berbeda. Ada yang menjadi kelompok penanya dan kelompok penjawab. Kelompok penjawab hanya memberikan jawaban “ya” atau “tidak”. Kelompok penjawab harus menyembunyikan suatu benda, sedangkan kelompok penanya harus memberikan pertanyaan hingga semua anggota mendapat kesempatan untuk bertanya dan berunding untuk memperoleh jawaban.

Baca Lakukan adalah salahsatu cara untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan menyimak di kelas rendah. Guru menuliskan perintah di papan tulis, kemudian siswa yang telah di bentuk secara berpasangan. Salahsatu siswa harus membaca tulisan di papan tulis dan yang satunya melakukan perintah yang dibacakan oleh temannya. Permainan ini dilakukan secara bergantian.

Bermain telepon adalah salahsatu cara untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Sebelumnya siswa harus mempersiapkan alat untuk menelpon. Siswa dibiarkan untuk berbicara dengan temannya dengan topik menanyakan pekerjaan rumah.

Meloncat Bulatan Kata adalah salahsatu cara mengembangkan keterampilan membaca permulaan. Permainan ini harus mempersiapkan potongan-potongan karton yang diberikan tulisan pada bentuk yang bulat. Siswa yang dibuat kelompok mendapatkan tugas untuk meloncat pada kata yang telah disediakan. Sehingga sebelum meloncat siswa akan membaca terlebih dahulu apa yang akan dia loncati.

Pemmainan lainnya adalah kartu kata yang telah dikembangkan oleh Edward De Bono (dalam Dananjaya, 2012, hlm. 169-170) yang bertujuan untuk ‘berlatih mengembangkan ide dari sebuah kata, dan melatih keterampilan siswa’. Sebelum melakukan permainan, guru harus menyediakan kartu sebanyak siswa dalam satu kartu terdapat enam kata yang harus dipilih dua kata oleh siswa. Kata tersebut harus dikembangkan oleh siswa sehingga membentuk kalimat yang logis.

8. Permainan Kabar (Kata dan Gambar)

Permainan Kabar (kata dan gambar) merupakan permainan yang mengembangkan keterampilan membaca pemahaman khususnya ketika siswa dituntut untuk menceritakan kembali dongeng yang telah dibaca dengan tetap memperhatikan unsur-unsur intrinsik yang ada di dalam dongeng dan sekaligus

akan merasakan kegembiraan ketika melakukan permainan. 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 dan menjawab pertanyaan secara berdiskusi. Setiap anggota kelompok ini akan mendapatkan giliran yang sama.

Permainan ini akan berlanjut ketika siswa mendapatkan jawaban yang benar dari setiap pertanyaan dan mengambil jawaban yang benar di dalam kantong kata dan kantong gambar. Jawaban tersebut berupa kata dan gambar. Dari gambar dan kata yang diperoleh secara berkelompok siswa harus menceritakan kembali apa yang telah dibacanya dengan bantuan dari kata-kata yang diperoleh dan gambar agar lebih mudah. Kata akan mempermudah siswa dalam penggunaan kalimat sendiri dan gambar akan membuat siswa menceritakan kembali sesuai dengan isinya.

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 didupatkannya.
- 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.

Kelebihan dari permainan Kabar (Kata dan Gambar) di antaranya yaitu :

- 1) Siswa dilatih untuk meningkatkan kejasama di dalam kelompoknya.
- 2) Siswa dilatih untuk menjalankan tanggung jawabnya sesuai dengan tugas yang telah diberikan kepada masing-masing.
- 3) Melibatkan seluruh pemain yang ada di dalam kelas.
- 4) Siswa dilatih untuk memahami isi bacaan dengan cepat.
- 5) Siswa diberikan media untuk membantu mengingat ketika menceritakan kembali isi dongeng yang dibacanya menggunakan kalimat sendiri melalui kartu kata yang diperoleh.
- 6) Siswa diberikan kemudahan untuk mengingat isi cerita sesuai dengan cerita yang dibaca melalui gambar.
- 7) Selain dapat menceritakan isi dongeng dengan mudah, siswa dapat dengan mudah menentukan unsur-unsur intrinsik yang ada di dalam dongeng melalui pertanyaan dan jawaban yang saling berkaitan.

- 8) Membangkitkan semangat siswa untuk melakukan pembelajaran dan menghapus rasa lelahnya melalui permainan yang menyenangkan.

D. Media

1. Pengertian Media

Dalam proses belajar mengajar selalu membutuhkan perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa. Perantara tersebut biasanya berbentuk media yang akan mempermudah siswa memahami tujuan pembelajaran. Bahri dan Zain (2002, hlm. 137) mengungkapkan bahwa “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”. Mengingat bahwa tingkat kesukaran dari setiap materi di dalam pembelajaran berbeda-beda, maka guru pun harus mampu menentukan kedudukan dari media.

Menurut Mc Luahan (dalam Sudin dan Saptani, 2009, hlm. 3) bahwa ‘media adalah *channel* (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir tidak ada’. Berdasarkan pendapat di atas, media membantu guru untuk menyampaikan materi dengan mudah memperkecil kemungkinan anak merasa bosan ketika pembelajaran di kelas sedang berlangsung.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan di dalam pembelajaran tanpa ada batasan waktu, jarak dan ruang.

2. Fungsi Media

Begitu pentingnya media di dalam pembelajaran, maka akan muncul fungsi bagi guru dan siswa yang akan membantu kemudahan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sudin dan Saptani (2009) fungsi media yaitu,

- a. mengatasi batas-batas ruang kelas.
- b. Mengatasi kesulitan apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil.

- c. Mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik.
- d. Mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah.
- e. Mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar secara langsung melalui telinga.
- f. Mengatasi peristiwa-peristiwa alam.
- g. Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan alam sekitar.
- h. Memberikan kesamaan/kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada awal pengamatan peserta didik berbeda-beda.
- i. Membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik. (hlm. 9)

Dari uraian di atas dapat kita ketahui bahwa fungsi dari media benar-benar mempermudah proses pengajaran. Tidak ada lagi alasan bagi guru untuk tidak mengajarkan materi yang sulit kepada siswa setelah mengetahui ada alat yang membantu seperti media.

3. Macam-macam Media

Macam-macam media bisa dilihat dari sifat dan jenis, teknik pemakaiannya serta daya jangkauannya. Apabila dilihat dari sifat dan jenisnya media terdiri dari tiga jenis yaitu media auditif, media visual dan media audiovisual.

Bahri dan Zain (2002, hlm 140) menjelaskan bahwa “media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.” Karena media ini hanya mengeluarkan suara saja, maka tidak semua orang bisa menggunakan media ini. Misalnya orang yang memiliki gangguan dalam pendengaran akan mengalami hambatan apabila menggunakan media auditif. Oleh sebab itu, ada media visual yang hanya menggunakan indera penglihatan. Media ini bisa digunakan oleh orang yang mengalami gangguan pendengaran tetapi sebaliknya yang mengalami gangguan pada penglihatan akan terganggu. Media ini dapat berbentuk gambar, foto atau lukisan.

Sehingga dibuatlah perpaduan dari media auditif dan visual menjadi audiovisual. Bahri dan Zain (2002, hlm 141) mengatakan bahwa “media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis

media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik”. Mediana dapat berbentuk film dan video.

Media yang dilihat dari teknik pemakaiannya berbentuk media elektronik dan non-elektronik sedangkan media berdasarkan daya jangkau meliputi daya jangkau serentak tidak terbatas oleh ruang ruang dan waktu yang dapat menjangkau jumlah siswa banyak yang berbentuk radio dan televisi dan daya jangkau terbatas membutuhkan ruang dan tempat yang khusus berbentuk OHP, slide suara dan film.

4. Gambar sebagai Media Pembelajaran

Media gambar merupakan bagian dari media visual yang memberikan kontribusi ketika siswa dapat melihat gambar yang diberikan. Gambar sangat dapat digunakan sebagai usaha memperjelas pengertian pada siswa. Pada pembelajaran membaca dongeng, gambar digunakan untuk memperjelas isi dari cerita agar siswa dapat dengan mudah mengingat apa yang telah dibacanya.

Gambar digunakan media pembelajaran mengingat ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan. Edgar Dale (dalam Djuanda, 2014, hlm. 151) mengungkapkan bahwa ‘gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dari taraf belajar dengan lambang kata-kata ke taraf yang lebih konkret’. Dengan menggunakan gambar siswa setidaknya mampu untuk memahami apa maksud yang diperlihatkan pada gambar.

E. Teori Belajar Bahasa

Di dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar terdapat beberapa teori belajar yang dapat dimanfaatkan. Djuanda, Dadan (2006, hlm. 7) mengemukakan mengenai teori belajar, yaitu “... behaviorisme, mentalisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme”.

1. Teori belajar behaviorisme

Teori behaviorisme pada proses pembelajaran terdapat tiga komponen, yaitu stimulus, respon dan penguatan. Di dalam pembelajaran bahasa, siswa diberikan suatu stimulus dalam bentuk tugas yang menghasilkan respon berupa reaksi yang diajarkan oleh guru. Penguatannya berbentuk pesetujuan atau pujian.

Aminuddin (dalam Djuanda, 2006) mengemukakan mengenai manfaat prinsip behaviorisme yaitu

- a. dalam merencanakan program pengajaran, guru harus secara jelas memperhitungkan hubungan antara materi pelajaran dengan isi pembelajaran (apa yang menjadi bahan pelajaran dengan isi yang harus dikuasai siswa), bentuk latihan, bentuk keterampilan yang diharapkan, dan bentuk perubahan tingkah laku yang tampak secara konkret.
- b. Materi pelajaran, kegiatan, latihan dan tugas yang mengikuti harus dispesifikasi secara detil dan dinyatakan secara jelas.
- c. Perencanaan pengajaran harus ditata dalam unit-unit dalam urutan tertentu. Urutan itu, harus menggambarkan urutan sederhana menuju kompleks, mudah ke sukar, dan konkret ke abstrak. (hlm. 10-11)

Berdasarkan teori di atas, teori behaviorisme sangat mendukung di dalam permainan, mengingat bahwa siswa diberikan suatu stimulus untuk mendengar aturan permainan yang menghasilkan suatu respon ketika melaksanakan permainan. Selain itu, siswa juga mengalami urutan dari mudah ke sukar, ketika siswa selesai melakukan permainan dan harus menceritakan isi dongeng yang dibaca dari kata dan gambar yang diperoleh. Secara tidak langsung siswa belajar dari konkret ke abstrak karena harus menggunakan gambar dan kata dengan sebagian imajinasi mereka ketika menceritakan isi dongeng.

2. Teori belajar mentalisme

Teori mentalisme lebih bersifat pada batiniyah yang dipelopori oleh Noam Chomsky. Sapani (dalam Djuanda, 2006) mengemukakan mengenai pembelajaran dan pemerolehan bahasa yaitu

- a. bahasa hanya dapat dikuasai oleh manusia;
- b. perilaku bahasa adalah suatu yang diturunkan;
- c. pemerolehan bahasa berlangsung secara alami;
- d. pola perkembangan bahasa sama pada berbagai macam bahasa dan budaya;
- e. setiap anak sudah dibekali apa yang disebut piranti penguasaan bahasa *Language Acquisition Device* (LAD) sebagai bawaan dari lahir;
- f. aliran mentalis tidak setuju menyamakan proses belajar pada manusia dengan yang terjadi pada binatang;
- g. belajar bahasa tidak sekedar latihan-latihan mekanistik seperti yang ditonjolkan teori behavioris, melainkan lebih kompleks dari itu. (hlm. 11)

Berdasarkan teori di atas, teori mentalisme mendukung di dalam permainan. Permainan bahasa yang secara keseluruhan berujung pada memperlihatkan kemampuan bahasa siswa dalam mengolah kata sehingga ada proses belajar bahasa secara langsung.

3. Teori belajar kognitivisme

Cara belajar orang dewasa berbeda halnya dengan cara belajar anak. Secara tidak langsung terdapat perbedaan yang lebih tinggi pada orang dewasa mengenai kognitifnya. Tokoh utama dalam teori ini adalah Jean Piaget. Piaget (dalam Sutardi dan Sudirjo, 2007) membagi perkembangan kognitif pada anak yaitu

- a. Tahap sensori motor, perilaku yang tampak : 1) menyadari dirinya berbeda dari benda-benda di sekitarnya, 2) sensitif terhadap rangsangan suara dan cahaya, 3) mencoba bertahan pada pengalaman-pengalaman yang menarik, 4) mendefinisikan objek/ benda dengan memanipulasikannya, 5) mulai memahami ketepatan makna suatu objek meskipun lokasi dan posisinya berubah.
- b. Periode praoperasional, perilaku kognitif yang tampak : 1) *self centered* dalam memandang dunianya, 2) dapat mengklasifikasikan objek-objek atau dasar suatu ciri yang sama mungkin memiliki perbedaan. (hlm. 13)

Aliran kognitivisme merupakan penghubungan pemahaman yang satu untuk menghasilkan pemahaman yang utuh dan bermakna. Amminudin (dalam Djuanda, 2006) memberikan saran kepada guru, yaitu :

- a. Isi pembelajaran dan proses belajarnya sesuai dengan tingkat perkembangan, pengalaman, dan pengetahuan siswa.
- b. Isi dan proses pembelajaran harus menarik minat dan secara emotif membangkitkan rasa ingin tahu, minat, motivasi belajarnya.
- c. Isi dan proses pembelajarannya harus berhubungan dengan sesuatu yang nyata dan alamiah sehingga dapat dihubungkan dan dibandingkan dengan kenyataan dalam lingkungan kehidupan siswa.
- d. Isi dan proses pembelajaran harus memiliki nilai fungsional bagi murid dalam kehidupan sehingga ketika mempelajarinya juga memahami tujuan belajarnya. (hlm. 13)

Berdasarkan teori di atas, teori kognitivisme memperlihatkan adanya perbedaan setiap individu pada kognitifnya. Hal tersebut dapat terlihat ketika siswa menangkap penjelasan mengenai aturan permainan dengan cepat atau

lambat. Selain itu, dalam proses membaca dongeng membutuhkan kognitif yang cukup tinggi karena membaca bukan sekedar memandangi tulisan tetapi menangkap maknanya.

4. Teori belajar konstruktivisme

Teori ini lebih menekankan pada karakteristik proses dan hasil belajar anak. Adapun implikasi pada pembelajaran bahasa Indonesia menurut Aminuddin (dalam Djuanda, 2006) yaitu

- a. Perencanaan pengajaran harus dilandasi pemahaman karakteristik proses berpikir siswa dalam mengolah, menghayati dan mengkonseptualisasikan isi pembelajarannya.
- b. Proses pembelajaran bahasa Indonesia bukan hanya ditujukan pada upaya pengembangan kemampuan berkomunikasi semata-mata.
- c. Pengorganisasian materi dan kegiatan pembelajaran, idealnya selain memberi peluang terjadinya pembelajaran secara individual juga harus memberi peluang terjadinya proses pembelajaran secara kelompok.
- d. Materi pelajaran yang secara formal disajikan di sekolah bukan merupakan satu-satunya sumber isi pembelajaran. (hlm. 14-15)

Berdasarkan teori ini, teori konstruktivisme mendukung pada proses dan hasil belajar. Ketika proses pembelajaran adanya komunikasi dalam setiap anggota kelompok untuk bekerja sama dan aktif. Dalam proses pembelajaran juga siswa diberikan peluang untuk mengerjakan tugasnya secara individu dan kelompok. Tugas individu yaitu melakukan permainan sesuai dengan pembagian tugas yang telah diberikan. Sedangkan tugas kelompok yaitu menjawab pertanyaan untuk memperoleh kata dan gambar yang membantu dalam proses menceritakan kembali dongeng yang telah dibacanya.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan, pemecahan masalah dan kajian pustaka yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut. Jika permainan Kabar (Kata dan Gambar) diterapkan, maka keterampilan siswa kelas III SDN Mandalaherang III dalam membaca pemahaman teks dongeng akan meningkat.