

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup empat keterampilan yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Empat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain. Saling berhubungan setiap aspeknya. Keterampilan berbicara tidak lepas dari kaitannya dengan seberapa mahir kemampuan menyimak serta membaca. Begitupun kemampuan membaca dan menulis dipengaruhi oleh kemampuan menyimak. Sejalan dengan pernyataan Dawson (dalam Tarigan, 2008, hlm 1) bahwa 'keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan *catur-tunggal*'. Semakin mahir seseorang dalam empat keterampilan berbahasa, maka semakin terlihat proses berpikir yang sistematis dalam dirinya. Pembelajaran membaca di sekolah dasar terdiri dari dua tahap yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Membaca permulaan diajarkan pada siswa kelas rendah. Dimulai dengan mengenalkan huruf sampai anak bisa membaca. Sedangkan membaca pemahaman diajarkan pada siswa kelas tinggi. Membaca pemahaman bertujuan agar siswa dapat menangkap isi/maksud dari suatu bacaan.

Menurut Tarigan (dalam Abidin, 2012, hlm. 59) bahwa 'membaca pemahaman adalah jenis membaca untuk memahami standar-standar atau norma kesastraan, resensi kritis, drama tulis, dan pola-pola fiksi dalam usaha memperoleh pemahaman terhadap teks, pembaca menggunakan strategi tertentu.' Membaca yang efektif dalam membaca pemahaman menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks bacaan dalam rangka membangun makna ketika membaca. Strategi yang digunakan tergantung pada jenis teks dan tujuan membaca.

Keterampilan membaca pemahaman dibagi ke dalam 12 subketerampilan menurut Resmini, dkk. (2010, hlm. 51-52) menyatakan di antaranya

keterampilan 1) memahami kata, yakni menanyakan makna denotatif, konotatif, bahasa berkias, ciri khas bahasa itu (kata-kata pinjaman, singkatan, akronim), 2) mengidentifikasi rincian, yakni mencatat isi bacaan, misalnya mencatat ide-ide penjelas, 3) identifikasi gagasan utama, yakni mencari ide pokok bacaan, 4) identifikasi urutan, yakni menggunakan kata

kata kunci untuk urutan, baik urutan waktu maupun tempat, 5) identifikasi hubungan sebab akibat, yakni menyangkut pertanyaan mengapa dan bagaimana, 6) membuat inferensi, yakni dengan bantuan guru memusatkan perhatian siswa tentang hubungan dan rincian pesan yang tidak disampaikan oleh penulis, 7) membuat generalisasi/konklusi, yakni kesimpulan umum, 8) identifikasi nada dan suasana, yakni yang diciptakan pengarang untuk membantu menyampaikan gagasannya, 9) mengidentifikasi tema, yakni menentukan tema bacaan, 10) mengidentifikasi perwatakan, yakni diidentifikasi melalui apa yang dikatakan tokoh, apa yang dilakukan tokoh, apa yang dikatakan pelaku lain tentang tokoh, dan apa yang dikatakan penulis tentang tokoh, 11) identifikasi fakta, fiksi, dan opini, yakni mencari dan membedakan hal-hal yang bersifat nyata (fakta), khayalan (fiksi) atau pendapat (opini), 12) identifikasi propaganda, yakni mencari kata-kata atau kalimat yang berupa piranti persuasif dalam bacaan.

Adapun strategi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman adalah dengan teknik *skimming* dan *scanning* atau lebih dikenal dengan teknik membaca sekilas dan membaca memindai. Menurut Mintowati (dalam Sumadayo, 2013, hlm. 123) bahwa ‘membaca sekilas merupakan kegiatan membaca yang dilakukan oleh pembaca dengan kecepatan tinggi untuk mendapatkan ide pokok dari suatu bacaan, sedangkan membaca memindai merupakan teknik pembelajaran membaca dengan kecepatan tinggi untuk menemukan informasi dan fakta-fakta khusus yang tersurat dalam bahan bacaan’. Dapat disimpulkan bahwa saat membaca sekilas dan membaca memindai tidak hanya kecepatan saja yang diukur, melainkan juga berusaha untuk memahami isi bacaan tersebut.

Salvin (dalam Sumadayo, 2013, hlm. 124) menyatakan bahwa ‘membaca memindai adalah suatu teknik pembelajaran membaca cepat dengan kecepatan tinggi untuk mendapatkan informasi’. Dalam kehidupan sehari-hari, membaca dengan cara memindai dilakukan untuk menemukan nomor telepon, jadwal siaran televisi, daftar menu makanan, jadwal perjalanan dan lain sebagainya.

Pembelajaran membaca dengan teknik membaca sekilas dan membaca memindai di Sekolah dasar merupakan tahap lanjutan dari pembelajaran empat keterampilan berbahasa. Menurut Safi'ie (dalam Sumadayo, 2013, hlm. 139) mengatakan bahwa ‘tujuan keterampilan membaca adalah agar siswa mampu memahami pesan yang disampaikan melalui medium bahasa tulis dengan cermat dan tepat’. Untuk bisa mencapai tujuan membaca tersebut, maka diperlukan

teknik dalam membaca pemahaman agar siswa terlatih untuk dapat memahami isi bahan bacaan. Dengan teknik membaca memindai, siswa dengan cepat dapat memperoleh suatu gambaran umum tentang sesuatu yang dibacanya. Teknik membaca memindai sangat bermanfaat untuk siswa sekolah dasar untuk bisa menemukan informasi secara cepat dari suatu teks bacaan.

Berkaitan dengan pernyataan Sumadayo (2013, hlm. 141) bahwa "...pembelajaran membaca di sekolah dasar bukan hanya bertujuan untuk membuat siswa dapat membaca kata-kata, tetapi juga dapat membuat siswa menjadi mahir wacana". Untuk itu kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar harus ditingkatkan. Selaras dengan tujuan membaca pemahaman yaitu untuk memahami bahan bacaan yang diperlukan karena dalam proses membaca pemahaman, pembaca berusaha untuk memahami isi bahan bacaan dengan baik. Oleh karena itu, teknik membaca memindai di sekolah dasar harus ditingkatkan untuk melatih siswa agar menjadi pembaca yang efektif dan efisien. Menurut Sumadayo (2013, hlm. 142) bahwa "seorang pembaca dikatakan memahami bahan bacaan dengan baik jika ia mampu menangkap informasi, fakta, opini, dan ide pokok yang terdapat dalam teks bacaan".

Adapun membaca pemahaman merupakan suatu proses yang terdiri dari tahap pramembaca, saat membaca, dan pascamembaca. Setiap tahap kegiatan itu terdiri dari bermacam-macam kegiatan yang melibatkan guru dan siswa dalam bentuk interaksi yang kolaboratif, meliputi proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan membaca yang diamati yaitu menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus melalui membaca memindai di kelas V. Adapun pelaksanaan observasi yang dilakukan yaitu pada hari Kamis 07 Januari 2016 di SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang di kelas V yang terdiri dari 20 siswa, masih menemukan banyak kendala serta permasalahan pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang mengenai materi menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus dapat diketahui bahwa dalam mengerjakan soal kognitif yang terdiri dari 14 soal dari tiga teks khusus (jadwal siaran televisi,

jadwal kereta api, dan daftar nomor telepon) dan satu soal kognitif dari satu teks khusus masih banyak yang nilainya di bawah KKM.

Pada saat pelaksanaan observasi dan wawancara di kelas V SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, adapun beberapa permasalahan yang menjadi kendala pada saat pembelajaran berlangsung, di antaranya:

1. Siswa tidak menyimak dan memperhatikan pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi ajar.
2. Suasana kelas tidak kondusif, banyak siswa yang ribut ketika pembelajaran dan keluar masuk kelas hanya untuk izin ke toilet.
3. Siswa kurang bekerja sama dalam mengerjakan LKS dan kurang aktif bertanya saat ada yang tidak dimengerti.
4. Siswa kebingungan pada saat mengerjakan LKS yang terdiri dari berbagai macam teks bacaan khusus.
5. Siswa kesulitan membedakan beberapa teks bacaan khusus yang berbentuk tabel.
6. Siswa masih keliru dalam menemukan informasi secara cepat dari teks bacaan khusus.
7. Dari hasil evaluasi, siswa belum mampu mengoptimalkan kemampuan membaca memindai dalam menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks bacaan.
8. Ketika pelaksanaan evaluasi, banyak siswa yang bertanya karena tidak paham petunjuk untuk mengerjakan soal evaluasi sehingga proses evaluasi tidak efektif.
9. Beberapa siswa tidak menyelesaikan soal evaluasi sampai tuntas karena ingin segera pulang.

Permasalahan-permasalahan tersebut berdampak pada pemerolehan hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM Bahasa Indonesia di SDN Sindang V yaitu 73. Dari 20 siswa, hanya 4 orang siswa atau 20% yang tuntas mencapai KKM yang telah ditentukan, dan 16 siswa atau 80% yang belum mencapai KKM. Adapun nilai tertinggi yang berhasil diperoleh adalah 83 dan nilai terendah adalah 0. Dari paparan hasil observasi tersebut, perlu adanya perbaikan dalam proses

pembelajaran maupun peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus melalui membaca memindai.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan pembelajaran yang dapat membuat siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan bekerja sama dalam tim. Siswa dibawa ke dalam suatu konsep pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, dan juga lebih inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu Model Pembelajaran Quantum dengan Metode Permainan Kuis.

Adapun menurut Bobbi DePorter (2005, hlm. 4) bahwa “*quantum teaching* mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar.” Berdasarkan penjelasan model tersebut, model pembelajaran quantum merupakan model pembelajaran yang memberikan konsep menyenangkan dan bermakna. Model quantum bisa menjadi alternatif pemecahan masalah dengan langkah-langkah pembelajaran yang sangat efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang masih konvensional. Permasalahan yang dapat ditangani oleh model quantum ini yaitu siswa yang pasif dapat dibawa ke dalam situasi yang bersemangat sehingga terpancing untuk berpartisipasi secara aktif dalam permainan kuis, pengelolaan kelas yang acuh dan tidak disiplin dapat teratasi dengan model quantum yang dikemas dalam permainan kuis ini, siswa dikondisikan pada permainan kuis dimana jika ada yang melanggar dan tidak disiplin maka akan mendapatkan konsekuensi, selain itu motivasi siswa untuk membaca memindai akan meningkat dengan adanya perayaan dan *reward* ketika siswa berhasil mencapai skor tertinggi sehingga siswa bersemangat dan tidak akan merasa jenuh selama pembelajaran.

Alasan model quantum ini dipilih karena model quantum sudah mawadahi semua permasalahan dalam pembelajaran menemukan informasi dari teks khusus melalui membaca memindai. Mengacu pada prinsip Quantum yang dituangkan

dalam sebuah kerangka rencana pembelajaran dengan permainan kuis, maka langkah dalam permainan kuis yang pertama yaitu prinsip *Tumbuhkan*. Pada fase ini guru memberikan pengetahuan tentang manfaat membaca memindai sehingga memberikan skemata awal siswa yang nantinya akan dikonstruksikan menjadi pengetahuan siswa. Fase *Alami* berlangsung ketika permainan kuis. Melalui fase ini siswa dapat secara langsung melatih keterampilan membaca memindainya. Fase *Namai* dapat memberikan siswa pengetahuan yang bermakna karena siswa menemukan konsep membaca memindainya saat permainan berlangsung. Fase *Demonstrasikan* secara langsung dapat membuat semua siswa terlibat dalam pembelajaran yaitu ketika siswa secara bergiliran menjawab pertanyaan kuis. Kemudian fase *Ulangi* terjadi ketika pertanyaan terus bergulir dan dapat membuat siswa yang tertinggal untuk belajar dari orang lain. Terakhir fase *Rayakan*, dapat membangkitkan motivasi serta semangat siswa dalam belajar karena ada *reward* di setiap pencapaian yang diraih.

Berdasarkan paparan di atas, maka semua permasalahan yang ditemukan di lapangan dapat diatasi dengan penerapan model quantum dengan metode permainan kuis melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan judul “Penerapan Model Quantum dengan Metode Permainan Kuis untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Memindai dalam Materi Menemukan Informasi (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang)”.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus melalui membaca memindai perlu menggunakan model dan metode yang menunjang pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan optimal. Maka secara umum permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran keterampilan membaca memindai melalui model Quantum dengan metode permainan kuis dalam menemukan

informasi secara cepat dari teks khusus di kelas V SDN Sindang V, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?

- b. Bagaimana peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca memindai melalui penerapan model Quantum dengan metode permainan kuis di kelas V SDN Sindang V, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca memindai siswa melalui penerapan model Quantum dengan metode permainan kuis di kelas V SDN Sindang V, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana peningkatan keterampilan dan hasil membaca memindai melalui penerapan model Quantum dengan metode permainan kuis dalam menemukan informasi secara cepat dari teks khusus di kelas V SDN Sindang V, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah Penelitian

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting selain tiga keterampilan lainnya. Dengan membaca kita bisa menemukan hal-hal baru, pengetahuan, dan juga mendapatkan pesan tertulis dalam sebuah bacaan. Meskipun begitu, membaca bukanlah suatu hal yang mudah. Membaca merupakan sebuah proses yang bisa dikembangkan dengan menggunakan teknik yang relevan dengan tujuan membaca tersebut.

Keterampilan membaca pemahaman khususnya membaca memindai untuk menemukan informasi dalam sebuah teks bacaan merupakan salah satu teknik yang bisa digunakan untuk mengembangkan keterampilan membaca. Namun, kemampuan membaca memindai sendiri memerlukan suatu metode agar siswa bisa terlatih mengoptimalkan keterampilan membacanya melalui membaca memindai. Selain metode untuk mempermudah siswa melatih kemampuan membaca memindainya, pembelajaran pun harus menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sehingga apa yang telah dipelajari siswa selama proses pembelajaran akan membekas dan tidak akan hilang begitu saja.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas V SDN Sindang V dalam menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus melalui membaca memindai, maka pemecahan masalah akan disusun dengan menggunakan model dan metode yang relevan. Tindakan yang akan dilakukan adalah menerapkan model Quantum dengan metode permainan kuis dalam menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus melalui membaca memindai.

Model pembelajaran Quantum merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman. Nyaman berarti pembelajaran Quantum membebaskan siswa dari rasa takut melakukan kesalahan, sesuai dengan prinsip Quantum yang menghargai keberadaan anak apa pun wujudnya, kelebihan dan kekurangannya. Sedangkan menyenangkan berarti setelah siswa berada dalam situasi yang nyaman ketika dalam pembelajaran, maka siswa akan merasa senang. Dengan situasi yang nyaman dan menyenangkan tentunya akan mendorong sikap positif pada siswa, sehingga mampu mengaktifkan pemercepatan belajar. Atmosfir kelas yang menyenangkan bagi siswa salah satunya adalah dengan bermain. Siswa tidak khawatir akan hal apa pun ketika mereka terlibat dalam sebuah permainan karena yang mereka cari adalah kenyamanan dan kesenangan.

Untuk menciptakan pembelajaran yang dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada pengambilan data awal, maka dipilih model Quantum yang menjadi kerangka tahapan permainan kuis dalam pembelajaran membaca memindai untuk menemukan informasi dari berbagai teks khusus.

Metode Permainan kuis dengan model Quantum merupakan sebuah permainan bahasa. Menurut Soeparna (dalam Djuanda, 2006, hlm. 94) mengungkapkan bahwa 'permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan dengan cara yang menggembirakan'. "Tujuan permainan bahasa ada dua, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain dan untuk melatih keterampilan berbahasa sebagai materi pelajaran" (Djuanda, 2006, hlm 94). Sebuah permainan dapat dikatakan sebagai permainan bahasa jika permainan tersebut memenuhi kedua syarat tersebut. Metode permainan yang dipilih merupakan metode pembelajaran dengan bermain adu ketangkasan dalam menjawab pertanyaan setelah membaca memindai.

Metode permainan kuis ini memudahkan pendekatan komunikatif, sehingga pembelajaran tidak hanya sekedar teori secara struktural saja. Namun dengan pendekatan komunikatif dalam pembelajaran menemukan informasi melalui membaca memindai siswa akan belajar bagaimana keterampilan berbahasanya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam pembelajaran membaca memindai. Kemudian model quantum dengan metode permainan kuis ini juga dapat mengatasi rasa bosan dan jenuh siswa dalam pembelajaran membaca memindai, karena pada permainan kuis ini dapat menumbuhkan rasa antusiasme saat menemukan informasi dengan membaca memindai. Pada saat permainan kuis dimulai, siswa akan merasa tertantang untuk beradu ketangkasan dalam menemukan informasi, adanya penciptaan situasi perlombaan dalam kelas akan memunculkan ketertarikan siswa pada pembelajaran. Selain itu, permainan kuis ini juga telah memudahkan kompetensi yang diinginkan dari pembelajaran membaca memindai yaitu menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks. Bukan hanya itu saja, permainan kuis juga dapat memupuk kreativitas siswa, karena siswa harus menuangkan idenya secara spontan saat permainan kuis dimulai. Lebih jauhnya lagi, permainan kuis ini dapat diterapkan untuk siswa yang heterogen dan juga bersifat fleksibel. Fleksibel berarti permainan kuis ini dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan bahasa yang lain, dengan syarat materi harus sesuai dengan karakteristik permainan kuis.

Alasan permainan kuis dianggap layak sebagai metode pembelajaran karena unsur-unsur yang terdapat di dalamnya mempunyai keserasian dengan karakteristik permasalahan pembelajaran yang ditemukan di kelas, misalnya penciptaan situasinya, pengaturan waktunya, cara bertanya, pemberian ganjaran, dan unsur-unsur yang lainnya. Selain itu, metode permainan kuis sendiri dilandasi oleh model pembelajaran Quantum dan juga beberapa teori belajar bahasa yang mendukung, sehingga metode permainan kuis dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun aturan pelaksanaan model Quantum dengan metode permainan kuis dalam pembelajaran menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus melalui membaca memindai ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- b. Permainan kuis ini dibagi menjadi dua babak. Pertama adalah babak pertanyaan wajib, dimana siswa diminta memilih beberapa amplop yang tersedia. Amplop tersebut berisi pertanyaan untuk masing-masing anggota kelompok. Babak kedua yaitu babak cepat tepat.
- c. Setiap kelompok menerima 4/5 teks khusus, kemudian disimpan berjajar di atas meja tiap kelompok.

Babak Pertama

- d. Setiap kelompok memilih satu amplop yang tersedia, kemudian memberikannya pada guru.
- e. Babak pertama yang berupa pertanyaan wajib akan dimulai dari kelompok pertama.
- f. Guru membacakan pertanyaan dalam amplop yang dipilih kelompok pertama, sementara semua anggota kelompok pertama bersiap dan fokus pada teks yang telah diterima.
- g. Setiap satu pertanyaan mengacu pada salah satu teks, dan terdiri dari beberapa kalimat yang salah satunya merupakan petunjuk untuk menemukan informasi yang diminta.
- h. Ketika petunjuk tersebut mengarah pada salah satu teks, maka siswa yang mendapat urutan pertama untuk menjawab, mengambil teks yang dimaksud dan harus tetap fokus mendengarkan pertanyaan guru kemudian langsung menjawabnya.
- i. Ketika membacakan pertanyaan, guru memberi jeda pada setiap kalimat dalam pertanyaan tersebut, sehingga siswa bisa mengkonfirmasi ketika sudah menemukan informasi yang diminta.
- j. Setelah orang pertama dalam kelompok tersebut selesai menjawab, maka giliran urutan selanjutnya. Begitu seterusnya sampai setiap anggota kelompok mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam amplop tersebut.
- k. Setiap kelompok akan mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan dari amplop yang telah dipilih dengan cara yang sama yang dilakukan kelompok

pertama. Begitu seterusnya sampai setiap anggota dalam kelompok telah menjawab pertanyaan.

- l. Jika setiap siswa dalam tiap kelompok menjawab pertanyaan dengan benar, maka skor dalam babak pertama yaitu 100.
- m. Kelompok yang paling banyak skornya, dipersilakan untuk mengutarakan yel-yel dan mendapat satu bintang (sebagai *reward*).

Babak Kedua

- n. Babak kedua adalah babak cepat tepat. Artinya siapa yang bisa menemukan informasi yang ditanyakan guru dengan cepat dan tepat, maka akan memperoleh tambahan skor.
- o. Pertanyaan masih seputar teks yang telah dipegang masing-masing kelompok, namun bedanya pertanyaan dalam babak ini langsung berupa pertanyaan dan tidak ada kalimat petunjuk terlebih dahulu.
- p. Kelompok yang ingin menjawab, harus membunyikan suara binatang yang telah dipilih sebelumnya. Misalnya, kelompok A memilih suara kucing, maka harus membunyikan suara “meeooww” dengan secepat mungkin. Jika terpilih menjadi kelompok yang paling dahulu membunyikan suara binatang, barulah kelompok tersebut menjawab.
- q. Yang boleh menjawab tentunya setiap anggota kelompok yang telah menemukan informasi yang diminta, dengan terlebih dahulu membunyikan suara binatang. Misalnya, guru bertanya “Berapakah harga jus melon?”, maka siswa menyuarakan “meooww”.
- r. Setiap pertanyaan yang dapat terjawab mendapat skor 100.
- s. Babak kedua terus berlangsung seperti itu sampai semua pertanyaan habis.
- t. Kelompok yang paling banyak skornya mendapat satu bintang sebagai *reward*.

Babak Ketiga

- u. Babak ketiga adalah bermain *puzzle*. Beberapa bagian dalam teks khusus disajikan secara tidak lengkap. Misalnya pada jadwal penerbangan, tidak ada identitas kolomnya. Maka dari itu, setiap kelompok harus memasang setiap potongan teks khusus ke dalam teks yang belum lengkap.

- v. Pengerjaan babak ketiga ini diberi waktu yang singkat, sehingga kelompok yang paling cepat menyelesaikan akan mendapat tambahan bintang.
- w. Diakhir permainan, guru menghitung keseluruhan skor setiap kelompok. Kelompok yang paling banyak skornya menjadi pemenang dalam permainan kuis.
- x. Kelompok pemenang dipersilakan mengutarakan yel-yelnya terlebih dahulu di depan kelas.
- y. Kemudian, kelompok yang lain ikut mengutarakan yel-yel masing-masing di tempat semula.

Berdasarkan hal di atas, maka berikut target proses dan target hasil yang ingin dicapai peneliti dalam penerapan metode permainan dengan model Quantum untuk meningkatkan keterampilan membaca memindai dalam materi menemukan informasi di kelas V SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang:

a. Target proses

1) Kinerja guru

Dalam pembelajaran menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus dengan membaca memindai melalui model Quantum dengan metode permainan kuis ini diharapkan mencapai 100% untuk perencanaannya dan 100% untuk pelaksanaannya dari seluruh aspek yang diamati dengan kriteria baik sekali.

2) Aktivitas siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus dengan membaca memindai melalui model Quantum dengan metode permainan kuis diharapkan dapat mencapai 85% berhasil dari semua aspek yang diamati dan dilakukan dengan kriteria baik sekali.

b. Target hasil

Dalam pembelajaran menemukan menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus dengan membaca memindai melalui model Quantum dengan metode permainan kuis diharapkan 85% siswa berhasil mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 73. Aspek yang dinilai meliputi ketepatan

informasi yang ditemukan dari berbagai teks khusus dan kesesuaian informasi yang dijelaskan berdasarkan teks bacaan khusus.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran keterampilan membaca memindai melalui model Quantum dengan metode permainan kuis dalam menemukan informasi secara cepat dari teks khusus di kelas V SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.
- b. Untuk mengetahui peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca memindai melalui penerapan model Quantum dengan metode permainan kuis di kelas V SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.
- c. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca memindai melalui penerapan model Quantum dengan metode permainan kuis di kelas V SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.
- d. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan dan hasil membaca memindai melalui penerapan model Quantum dengan metode permainan kuis dalam menemukan informasi secara cepat dari teks khusus di kelas V SDN Sindang V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

2. Manfaat Penelitian

Berangkat dari pemecahan masalah yang telah dipaparkan di bagian sebelumnya, diharapkan penelitian yang dilakukan memberikan manfaat:

a. Bagi siswa

- 1) Memudahkan siswa dalam menemukan informasi dari berbagai teks khusus melalui membaca memindai.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan membaca memindai yang efektif.
- 3) Membantu siswa dalam menjelaskan informasi dari teks khusus dalam bentuk kalimat.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran membaca memindai.
- 2) Menambah referensi guru dalam proses perencanaan pembelajaran membaca memindai.
- 3) Membantu guru dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran membaca memindai.

c. Bagi lembaga

Meningkatkan kualitas pembelajaran membaca memindai untuk menemukan informasi secara cepat dari berbagai teks khusus, baik dari segi proses maupun hasil belajar siswa.

d. Bagi mahasiswa

Penelitian dengan model Quantum melalui metode permainan kuis ini dapat meningkatkan pemahaman serta kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya sehingga dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah dasar berkaitan dengan pembelajaran membaca memindai. Selain itu dapat digunakan juga sebagai sumber referensi pembelajaran.

D. Struktur Organisasi Skripsi

Secara garis besar, sistematika skripsi ini terdiri atas lima bab yang memiliki subbabnya masing-masing. Bagian-bagian tersebut adalah bab I pendahuluan, bab II kajian pustaka, bab III metode penelitian, bab IV paparan data dan pembahasan, serta bab V simpulan dan saran.

Pada bagian depan sebelum bab I, skripsi ini diawali dengan sampul luar dan sampul dalam. Kemudian diikuti dengan halaman pengesahan, halaman pernyataan tentang keaslian skripsi, dan halaman ucapan terimakasih. Setelah itu, ada abstrak yang berisi informasi umum tentang penelitian yang dilakukan, tujuan penelitian, alasan dilaksanakannya penelitian, metode penelitian yang digunakan dan temuan penelitian. Abstrak ditulis dalam dua bahasa, yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Halaman selanjutnya merupakan daftar isi yang berupa penyajian kerangka isi tulisan menurut bab, subbab, dan topiknya berdasarkan

posisi halaman. Secara berturut-turut ada daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran yang terdapat dalam skripsi. Deretan daftar tersebut menginformasikan tentang tabel, gambar, dan lampiran yang ada dalam skripsi dilengkapi dengan nomor tabel, gambar, dan lampiran beserta posisi halamannya secara berurutan.

Kemudian bagian setelah itu adalah bab I pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah dan pemecahan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan istilah, serta struktur organisasi skripsi. Latar belakang masalah merupakan uraian yang berisi alasan utama dilakukan penelitian. Lalu, rumusan dan pemecahan masalah berisi pertanyaan penelitian beserta gambaran rencana pemecahan masalah. Bagian tersebut disambung oleh tujuan dan manfaat penelitian yang isinya merupakan jawaban dari rumusan masalah dan manfaat yang dapat dirasakan setelah penelitian selesai, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Bagian subbab berikutnya adalah batasan istilah yang memaparkan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi. Batasan istilah berguna sebagai petunjuk agar pembaca tidak salah paham mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam skripsi. Pada bagian akhir bab I terdapat struktur organisasi skripsi yang memaparkan garis besar susunan skripsi.

Bab II kajian pustaka terdiri dari tiga subbab, yaitu kajian pustaka, temuan hasil penelitian yang relevan, dan hipotesis tindakan. Kajian pustaka merupakan bagian yang menjelaskan dan mendukung permasalahan yang dikaji dengan teori yang telah ada. Kajian pustaka merupakan pondasi bagi peneliti dalam memaparkan temuan dan hasil penelitiannya. Subbab selanjutnya yaitu temuan hasil penelitian yang relevan. Bagian ini memperlihatkan bahwa penelitian yang dilakukan bukan penelitian yang asal saja, namun relevan dengan penelitian yang terdahulu, baik dari segi permasalahan yang dikaji, maupun tindakan yang digunakan dalam penelitian. Subbab terakhir di bab II adalah hipotesis tindakan yang merupakan keoptimisan peneliti terhadap tindakan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dikaji.

Bab III metode penelitian terdiri atas tujuh subbab. Pertama, lokasi dan waktu penelitian yang memaparkan tempat dan waktu penelitian secara rinci. Kedua, subjek penelitian yang menjelaskan mengenai keadaan, jumlah, dan hal lain yang berhubungan dengan subjek penelitian. Ketiga, metode dan desain penelitian

merupakan paparan mengenai metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan desain dari Kemmis dan Mc Taggart. Keempat, prosedur penelitian yang meliputi tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta analisis dan refleksi. Kelima, instrument penelitian yang merupakan paparan mengenai apa saja instrument yang digunakan dalam penelitian ini. Keenam, teknik pengolahan dan analisis data proses dan hasil. Subbab terakhir yaitu validasi data. Bagian ini menjelaskan bagaimana data yang diperoleh di validasi sebelum dilakukan pengolahan data.

Bab IV paparan data dan pembahasan yang berisi paparan data awal, paparan data tindakan, paparan pendapat siswa dan guru, serta pembahasan. Paparan data awal menguraikan bagaimana permasalahan muncul dan teridentifikasi. Paparan data tindakan merupakan penjelasan tentang data-data yang diperoleh ketika tindakan dilaksanakan. Paparan data tindakan dijelaskan per siklus sesuai dengan jumlah siklus yang dilaksanakan. Subbab berikutnya merupakan paparan pendapat siswa dan guru mengenai tindakan yang telah dilaksanakan. Data pada bagian ini diperoleh melalui wawancara. Adapun pembahasan perbaikan yang terjadi selama tindakan dijelaskan dalam subbab pembahasan.

Bab V simpulan dan saran merupakan penyajian singkat keseluruhan isi skripsi. Pada bagian simpulan terdapat deskripsi singkat mengenai data awal dan perbaikan yang terjadi selama tindakan dilaksanakan hingga berakhirnya penelitian.

Pada bagian akhir, terdapat daftar pustaka, lampiran, dan daftar riwayat hidup. Daftar pustaka merupakan daftar literature yang digunakan dan dijadikan acuan dalam penyusunan skripsi ini. Berkas-berkas yang dilampirkan di bagian lampiran merupakan berkas asli penelitian dari awal hingga akhir penelitian, misalnya rencana pelaksanaan pembelajaran setiap siklus, data observasi siswa dan guru yang ditandatangani oleh *observer*, dan berkas lainnya yang memperjelas deskripsi di dalam isi skripsi. Terakhir, riwayat hidup peneliti yang mendeskripsikan peneliti secara akademis maupun non akademis.

E. Batasan Istilah

Sebagai acuan agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap masalah yang diteliti, berikut ini batasan istilah dalam penelitian:

1. Model pembelajaran merupakan sebuah rencana atau pola yang sistematis untuk menyusun pengalaman belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran dan juga sebagai acuan atau pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran.
2. Model Pembelajaran Quantum merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Bobbi DePorter dengan pola TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, dan Rayakan) yang mencakup pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
3. Metode pembelajaran merupakan langkah atau prosedur yang disusun sedemikian rupa dalam rencana pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
4. Metode permainan kuis merupakan metode bermain adu cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan. Dalam hal ini menjawab pertanyaan setelah membaca memindai.
5. Membaca memindai merupakan teknik pembelajaran membaca dengan kecepatan tinggi untuk mendapatkan informasi dan fakta-fakta khusus yang tersurat dalam bacaan.
6. Menemukan informasi dari teks khusus merupakan kegiatan menemukan informasi yang dibutuhkan dari berbagai teks khusus dengan teknik membaca memindai.
7. Teks khusus merupakan teks yang didalamnya terdapat informasi atau dokumen-dokumen, berisi tentang kata-kata yang cenderung lebih formal dan resmi seperti daftar nomor telepon, kartu keluarga, jadwal siaran televisi, daftar menu makanan dan dokumen-dokumen penting lainnya.