

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Pengertian bahasa menurut Chaer (2012, hlm. 4), “Bahasa adalah sebagai alat komunikasi manusia, yang bersifat sistematis dan sistemis”. Yang dimaksud dengan sistemis adalah bahasa itu bukan merupakan sistem tunggal melainkan terdiri dari beberapa subsistem seperti fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik. Bahasa sebagai objek kajian linguistik, bahasa sebagai *parole*, *langue* dan *langage*.

Sebagai objek kajian linguistik dapat dikatakan bahwa bahasa sebagai *parole* artinya bahasa dalam wujud nyata atau konkret yang sering diucapkan oleh manusia dalam kegiatan sehari-harinya. Contohnya seperti pada ujaran sehari-hari. Bahasa sebagai *langue* merupakan objek yang abstrak, karena *langue* mengacu pada sistem bahasa tertentu. Bahasa sebagai *langage* merupakan objek bahasa yang paling abstrak, karena berwujud sistem bahasa yang universal. Yang dikaji linguistik secara langsung adalah *parole* karena itulah yang paling konkret yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kajian *parole* dilakukan untuk mendapat *langue* dan dari kaidah *langue* akan diperoleh kaidah *langage*.

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional bangsa Indonesia. Dalam dunia pendidikan, bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) tentu sama halnya dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan Depdiknas (dalam Resmini, dkk. 2009, hlm. 29) yakni “Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan”.

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) berupaya untuk membantu anak mengembangkan keterampilan-keterampilan berbahasa dan membentuk sikap dalam menggunakan bahasa di kehidupan sehari-hari. Keterampilan yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak/mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat keterampilan ini tentunya sangat berkaitan. Menurut Dawson (dalam Tarigan, 2008, hlm. 1),

Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur misalnya, mula-mula pada masa kecil belajar menyimak/mendengarkan bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara dipelajari sebelum masuk sekolah, membaca dan menulis dipelajari setelah masuk sekolah.

Setiap keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa, karena bahasa seseorang bisa mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbicara maka semakin jelas jalan pikirannya.

Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan membaca merupakan aspek yang sangat penting dalam berbahasa. Tentu dengan tidak mengabaikan ketiga keterampilan lainnya. Sebenarnya membaca merupakan hal yang sering dilakukan oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-harinya. Membaca semakin penting dalam kehidupan siswa baik masa kini maupun dimasa yang akan datang. Setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca, seperti membaca tanda-tanda jalan, mengarahkan orang bepergian, menginformasikan pengemudi mengenai biaya jalan, dan yang paling penting adalah mendapatkan informasi dari setiap bacaan. Menurut Rahim (2008, hlm. 2) “Walaupun informasi dapat ditemukan dari media lain seperti televisi dan radio, namun peranan membaca tidak dapat digantikan sepenuhnya. Membaca tetap memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari karena tidak semua informasi di dapatkan dari media televisi dan radio”. Selain itu, ada pengertian membaca menurut Tarigan (2008, hlm. 7), “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahan tulisan”.

Tujuan yang mendasar dari membaca yakni agar seseorang dapat mendapatkan informasi atau pengetahuan dari membaca. Hal tersebut terjadi karena membaca merupakan kegiatan yang sering dilakukan tanpa sengaja. Sejalan dengan pendapat Tarigan (2008, hlm. 9), yang mengatakan bahwa “Tujuan utamanya dalam membaca yaitu untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami isi/makna bacaan”. Oleh karena itu, membaca merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dengan membaca akan banyak informasi yang didapatkan. Semakin banyaknya membaca, semakin luas pula wawasan yang diperoleh karena segala sesuatu berbagai informasi dapat didapatkan oleh membaca meskipun tidak semua media dapat digunakan dalam membaca.

Pembelajaran keterampilan membaca di SD menuntut siswa-siswinya dapat terampil dalam membaca. Terampil membaca dapat terlihat dari cara membaca meskipun dengan cara membaca sekilas tetapi tahu makna dan tahu apa yang menjadi topik pembicaraan dalam bacaan tersebut. Menurut Tarigan (2008, hlm. 33), “Membaca sekilas atau *skimming* adalah membaca yang membuat mata bergerak dengan cepat, memperhatikan bahan tulisan untuk mencari serta menemukan informasi, penerangan”. Sedangkan menurut Abbas (2006, hlm. 108), “Tujuan dari membaca sekilas ini adalah pembaca dapat membaca dalam waktu yang singkat tetapi memperoleh informasi secara tepat dan cepat”. Dari kedua pengertian itu dapat diambil kesimpulan bahwa membaca sekilas dilakukan dengan tidak bersuara. Tetapi dengan tidak bersuara ini, diharapkan siswa khususnya kelas IV SD dapat membaca 150-200 kata. Membaca sekilas ini dilakukan hanya untuk membaca pokok-pokok yang penting dalam bacaan secara cepat atau menemukan informasi-informasi hanya dengan sekejap mata. Keterampilan membaca dapat dilakukan oleh siswa melalui kegiatan yang mendukungnya, seperti membaca teks cerita, membaca pengumuman, membaca petunjuk dan lain sebagainya. Selain itu, penggunaan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci dalam keterampilan membaca harus tepat dan dapat memfasilitasi siswa untuk terampil membaca terutama dalam menemukan pikiran pokok.

Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan di kelas IV SDN Tegalkalong III menunjukkan rendahnya keterampilan membaca siswa pada materi menemukan pikiran pokok dalam setiap paragraf. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa dituntut membaca untuk menemukan pikiran pokok dari setiap paragraf yang dibacanya. Namun tentu terlebih dahulu guru menjelaskan tentang pengertian pikiran pokok kepada siswa tujuannya untuk mempermudah siswa dalam menemukan pikiran pokok. Dalam proses pembelajarannya metode yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran, banyak siswa yang tidak fokus dalam belajar terutama siswa yang duduk di belakang. Sehingga siswa kurang paham dan ketika dilakukan tanya jawab siswa cenderung diam dan tidak aktif dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) dimana keaktifan siswa terbatas oleh dominasi guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, dibandingkan metode tanya jawab. Di dalam proses pembelajaran pada materi membaca menemukan pikiran pokok membutuhkan aktivitas kerja kelompok. Guru kurang menguasai kelas sehingga dalam pembelajaran banyak siswa yang mengobrol, main-main, siswa tidak diam di tempat duduknya selalu pergi keluar kelas atau berjalan-jalan di kelas. Namun ketika guru berusaha mengkondisikan siswa supaya tenang, siswa berhenti untuk ribut walaupun hal tersebut tidak bertahan lama. Guru kurang bisa mengemas proses pembelajaran secara berkelompok pada materi membaca menemukan pikiran pokok sehingga siswa tidak tertib dalam pelaksanaannya. Hal tersebut terjadi pada saat guru setelah menerangkan materi, langsung menugaskan siswa mengerjakan LKS tanpa petunjuk yang jelas. Untuk mengatasi hal tersebut guru perlu melakukan pembaharuan mengenai kinerja guru dalam rangka peningkatan proses belajar khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca menemukan pikiran pokok di kelas IV SDN Tegalkalong III.

Pada saat proses pembelajaran siswa bersifat pasif, tidak mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya. Sebagian siswa masih kebingungan dan bertanya kembali tentang perintah tugasnya. Siswa tersebut tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga siswa bingung dan tidak mengerti

mengenai materi yang sedang dijelaskan. Siswa ribut, tidak diam ditempat duduknya dan mengganggu teman-temannya.

Di akhir pembelajaran guru memberikan waktu untuk siswa mengerjakan soal membaca menemukan pikiran pokok dari setiap paragraf. Siswa mengerjakan soal evaluasi tersebut secara individu dan sesuai dengan topik bahasan. Pada saat siswa mengerjakan soal, siswa ribut, tidak diam di tempat, mengganggu teman-temannya, bahkan sampai ada siswa perempuan yang nangis akibat diganggu temannya dan ia merasa tidak nyaman karena diganggu dan siswa laki-laki yang menganggunya itu malah tertawa. Guru mencoba mengkondisikan siswa agar tidak saling mengganggu, siswa menurutinya walaupun hanya sebentar kemudian mengulanginya lagi. Hal tersebut tentu berdampak negatif bagi proses belajar mengajar dan mempengaruhi nilai terhadap membaca dalam menemukan pikiran pokok, yang pada akhirnya hanya sebagian kecil dari mereka yang dapat menentukan pikiran pokok dengan benar.

Hasil tes evaluasi siswa dalam keterampilan membaca tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Dari 20 siswa yang mengikuti tes tersebut dalam membaca menemukan pikiran pokok, hanya ada 4 orang siswa yang mencapai nilai KKM dan 16 siswa yang lainnya masih di bawah rata-rata (KKM). Dalam soal pada data awal terdapat 5 soal, tiga soal menjawab pertanyaan tentang teks bacaan dan 2 soal yang lainnya yaitu menemukan pikiran pikiran pokok. Dalam menemukan pikiran pokok, banyak siswa yang menjawab salah. Sedangkan pada soal menjawab pertanyaan sesuai teks bacaan, rata-rata siswa bisa menjawab. Dari kelima soal tersebut, hanya 4 orang siswa yang sudah mencapai KKM sedangkan 16 yang lainnya belum mencapai KKM.

Permasalahan di atas disebabkan oleh beberapa hal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV, yakni Ibu Euis Nani, S.Pd. memberikan penjelasan bahwa penyebab siswa tidak terampil dalam membaca adalah minat siswa kurang dalam membaca sedangkan membaca begitu-begitu saja dan untuk menemukan pikiran pokok itu sangat sulit bagi siswa.

Terlebih lagi dalam hal membaca menemukan pikiran pokok. Ibu Euis menjelaskan bahwa siswa belum memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan sulit untuk menemukan pikiran pokok. Lebih rincinya guru melakukan wawancara

pada beberapa siswa yang bermasalah. Bermasalah di sini artinya ada beberapa siswa yang evaluasi akhir kognitifnya belum mencapai KKM. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam tentang penyebab permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan, mereka tidak tahu cara menemukan pikiran pokok sehingga mereka mengalami kesulitan dalam menentukan pikiran pokok setiap paragraf.

Siswa yang nilai kognitif dan keterampilannya tidak mencapai KKM penyebabnya adalah siswa yang belum mengerti mengenai cara menemukan pikiran pokok dalam suatu bacaan. Banyak dari mereka menyatakan bahwa untuk menemukan pikiran pokok itu sangat sulit dan tidak mengerti.

Berdasarkan permasalahan di atas, dirancanglah sebuah perencanaan untuk memperbaiki masalah tersebut, yakni “penerapan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci”. Metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci ini dapat membuat suasana belajar yang lebih tenang dan menyenangkan, karena siswa harus membaca secara teliti untuk menemukan pikiran pokok dari kata-kata kunci dan siswa/kelompok yang berhasil akan diberi penghargaan (*reward*). Suasana belajar seperti itu dapat membantu siswa membaca untuk menemukan pikiran pokok dengan teliti. Selain itu, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok perindividu mengidentifikasi kata-kata kunci dari setiap paragraf yang telah disediakan oleh guru pada LKS bagian I dan LKS bagian II, pada LKS bagian I kata kunci dari masing-masing paragraf sudah beri tanda, dan diberi pertanyaan-pertanyaan mengenai kata kunci yang bertujuan untuk memudahkan anak mencari kata kunci atau mengetahui apa itu kata kunci, dan di LKS bagian II siswa disuruh mencari sendiri kata kunci dari setiap paragraf, masing-masing siswa mengidentifikasi dua paragraf menemukan kata kunci. Setelah menemukan kata-kata kunci tersebut siswa berdiskusi dengan pasangannya, diskusi tentang kata kunci dan pikiran pokok yang telah di dapatkannya. Kemudian setelah itu, siswa kembali lagi ke kelompoknya dan mendiskusikan hasil pekerjaannya bersama pasangannya. Lalu, siswa menuliskan kata kunci dan pikiran pokoknya itu di kertas yang telah disediakan dan menempelkannya di papan tulis dan melaporkan hasil diskusinya. Bagi kelompok siswa yang cepat dan benar akan diberi penghargaan (*reward*),

pemberian penghargaan (*reward*) ini sebagai motivasi kepada siswa agar ia dapat terampil dan cermat dalam membaca.

## **B. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian**

### **1. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan membaca dalam menemukan pikiran pokok setiap paragraf diterapkannya suatu metode pembelajaran yang sesuai. Lebih rincinya berikut adalah uraian tentang rumusan masalah dalam penelitian ini.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menemukan pikiran pokok di kelas IV SDN Tegalkalong III, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci?
- b. Bagaimana peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menemukan pikiran pokok di kelas IV SDN Tegalkalong III, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar keterampilan membaca pada materi menemukan pikiran pokok di kelas IV SDN Tegalkalong III, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci?
- d. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menemukan pikiran pokok di kelas IV SDN Tegalkalong III, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci?

Pertimbangan peneliti melaksanakan penelitian dengan materi semester 1 dan diselesaikan di semester 2 karena beberapa faktor diantaranya, siswa telah mempelajari pembelajaran menemukan pikiran pokok di semester 1 dan di semester 2 hanya mengulas pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya yaitu permasalahan yang terdapat di semester 1 tidak otomatis dapat terselesaikan di semester 1 dan dengan pindahannya siswa ke semester 2 belum tentu dapat terselesaikan. Menunggu di semester 2 diselesaikan karena mengingat tuntutan dan menunggu prosedur penyusunan skripsi untuk kelulusan.

## 2. Pemecahan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan pada pendahuluan, sudah dapat diidentifikasi bahwa permasalahan yang terjadi adalah:

### a. Keterampilan membaca

- 1) Beberapa siswa memang terlihat menuruti dan memperhatikan perintah guru dalam membaca teks untuk menemukan pikiran pokok. Namun, tetap saja dalam membacanya untuk menemukan pikiran pokok siswa belum paham, dan tidak mengerti. Ini terlihat diakhir evaluasi, dari siswa 20 orang yang mencapai KKM ada 4 orang dan yang 16 lainnya belum mencapai KKM.
- 2) Banyak siswa membaca tetapi tidak serius dalam membacanya.

### b. Keadaan siswa di kelas

- 1) Keadaan kelas terlihat gaduh dan beberapa siswa terlihat mengganggu siswa lainnya.
- 2) Siswa tidak memperhatikan guru.
- 3) Ketika materi pembelajaran yang dianggapnya sulit, siswa acuh gampang menyerah.

### c. Keadaan guru di kelas

- 1) Guru menjelaskan hanya fokus pada siswa yang di depan, sehingga siswa yang dibelakang tidak memperhatikan guru.
- 2) Pembelajaran banyak didominasi oleh guru. Guru tidak banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba menemukan pikiran pokok.

Permasalahan-permasalahan di atas dianalisis dan dilakukan pemecahan masalah dengan menerapkan metode *think pair share* dengan dengan teknik permainan kata kunci, karena untuk menemukan pikiran pokok dari setiap paragraf yang dibaca siswa sulit bahkan tidak mengetahui cara menemukannya.

Metode *think pair share* dengan dengan teknik permainan kata kunci diterapkan dengan beberapa alasan yang dapat menunjang selesainya permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Dengan metode dan permainan ini, siswa dituntut aktif dalam belajar dan bekerjasama dengan kelompoknya secara maksimal. Permainan pada metode ini sudah menjadi satu langkah dengan proses *think pair share* yang mana kelompok harus berlomba-lomba menemukan kata

kunci untuk menemukan pikiran pokok, untuk kelompok yang cepat dan benar dalam pengerjaannya maka kelompok tersebut diberi penghargaan (*reward*). Pemberian penghargaan (*reward*) ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar aktif dan serius dalam belajar terutama pada keterampilan membaca menemukan pikiran pokok dari setiap paragraf. Karena menurut teori behaviorisme adanya stimulus dan respon, stimulus tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan untuk siswa dan respon berupa jawaban dari pertanyaan tersebut. Dalam setiap respon siswa harus selalu diberi penguatan, entah itu dengan pujian, tepuk tangan atau penghargaan (*reward*) agar siswa merasa termotivasi.

Menurut Huda (2013, hlm. 206), “Manfaat dari metode ini adalah memungkinkan siswa bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, mengoptimalkan partisipasi siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain”. Jadi, dalam metode ini siswa dapat berbagi (*sharing*) informasi dengan anggota kelompoknya, ini merupakan kerja siswa aktif. Siswa dapat bertukar pikiran apa yang telah mereka dapatkan dengan apa yang di dapatkan oleh temannya.

Metode ini mengacu kepada teori behaviorisme yang dikembangkan oleh Ivan Pavlov yang mana dalam pembelajarannya siswa diberi stimulus-stimulus untuk merespon pertanyaan untuk menemukan pikiran pokok pada setiap paragrafnya. Stimulus itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan kepada siswa tentang cara menemukan pikiran pokok dengan teknik permainan kata kunci. Dalam menemukan pikiran pokok ini siswa menemukannya secara sendiri kemudian di diskusikan bersama pasangannya setelah itu berdiskusi lagi bersama kelompoknya untuk mengetahui pikiran pokok dalam setiap paragraf. Sejalan dengan pendapatnya Skinner (dalam Djuanda, 2006, hlm. 8), bahwa “Pemahaman sebagai hasil belajar berlangsung melalui pengamatan, dan pemerolehan secara langsung”. Dalam setiap respon siswa harus selalu diberi penguatan, entah itu dengan pujian, tepuk tangan atau penghargaan (*reward*) agar siswa merasa termotivasi.

Selain itu, metode ini juga mengacu pada teori kognitivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget. Dalam wawasan kognitivisme dunia pengalaman dan pengetahuan yang telah ada sebelumnya (skemata) dimanfaatkan untuk menerima

pengetahuan baru. Untuk memperoleh pengetahuan, siswa dapat saja tidak harus mengatur dan mengubah skemanya karena sudah ada, sehingga pengetahuan dapat dipahami dan terjadilah proses asimilasi. Sejalan dengan pendapatnya Djuanda (2006, hlm. 12), “Belajar juga dapat disikapi sebagai asimilasi dan akomodasi yang bermakna sehingga dapat menghasilkan pemahaman, penghayatan, dan keterampilan”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dijelaskan bahwa ketika pengetahuan awal mengenai suatu konsep yang dimiliki seorang individu berbeda dengan pengetahuan baru diterima oleh siswa, maka akan terjadi ketimpangan pengetahuan, sehingga individu tersebut harus mengubah konsep awal yang telah dimiliki menyesuaikan dengan konsep pengetahuan yang baru.

Pemberian skemata pada awal pembelajaran berupa pengenalan deskripsi kata kunci untuk menemukan pikiran pokok dalam suatu paragraf diharapkan dapat memberikan pengetahuan awal dan gambaran bagi siswa untuk menemukan pikiran pokok dalam suatu paragraf ketika siswa diberikan suatu wacana.

Untuk lebih jelasnya berikut langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci:

- a. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 orang.

Keterangan:

Pembentukan kelompok ini dilakukan agar siswa dapat berdiskusi dengan temannya tentang cara menemukan kata kunci untuk menemukan pikiran pokok dari setiap teks paragraf. Selain itu pembentukan kelompok ini juga untuk membantu siswa dalam *men-share* temuannya dengan temuan temannya dan diskusikan langsung.

- b. Guru memberikan tugas pada setiap kelompoknya.

Keterangan:

Pemberian tugas ini adalah tugas untuk mencari kata kunci dari setiap paragraf untuk mempermudah menemukan pikiran pokok. Pada awalnya kata kunci di bagian LKS 1 diberi tanda kata-katanya ditebalkan, kata-kata yang ditebalkan itu adalah kata kunci atau kata yang selalu di ulang dalam paragraf tersebut. Untuk menemukannya siswa diberi pertanyaan-pertanyaan yang mengacu kepada apa yang dimaksud kata kunci. Setelah siswa tahu cara menemukan

kata kunci, selanjutnya di bagian kedua siswa mencari sendiri kata kunci tersebut.

c. Siswa diajak bermain permainan kata kunci.

d. Guru menjelaskan aturan permainan.

Keterangan:

Hal ini dilakukan agar siswa mengetahui aturan dari permainan tersebut dan mereka harus bersungguh-sungguh dalam pengerjaannya karena jika mereka tidak bersungguh-sungguh mereka tidak akan mendapatkan penghargaan (*reward*).

e. Siswa mengambil undian yang diberikan oleh guru untuk menentukan bagian paragraf mana yang harus dikerjakan oleh siswa.

f. Masing-masing anggota mencari kata kunci dalam setiap paragraf sesuai dengan paragraf yang ia dapatkan.

g. Kelompok membentuk anggotanya secara berpasangan. Setiap pasangan mendiskusikan hasil pengajaran individunya.

Keterangan:

Kelompok terdiri dari 4 orang siswa misal siswa kelompok 1 A-B-C-D. A berpasangan dengan B mendiskusikan temuannya diparagraf pertama dan kedua jika kebetulan A dan B kebagian paragraf 1 dan 2 dan C berpasangan dengan D mendiskusikan temuannya diparagraf 3 dan 4. Begitupun seterusnya, mereka saling mengoreksi hasil individunya.

h. Kedua pasangan itu lalu bertemu kembali dalam kelompoknya masing-masing dan mendiskusikan atau men-*share* hasil diskusinya.

Keterangan:

Kelompok siswa A-B-C-D men-*share* hasil diskusi dengan para pasangannya begitupun dengan kelompok lain.

i. Siswa bekerjasama menyusun kata kunci dan pikiran pokoknya yang telah didiskusikan dan menuliskannya di kertas yang telah disediakan oleh guru.

j. Siswa menempelkan kata kunci dan pikiran pokoknya di papan tulis.

k. Setelah semua hasil pengerjaan siswa ditempel, hasil pengerjaan tersebut di bacakan di depan kelas oleh perwakilan kelompoknya.

- l. Saat siswa membacakan hasil pengerjaannya guru menilai hasil pekerjaan tersebut.
- m. Setelah perwakilan semua kelompok maju kedepan guru membacakan kata kunci dan pikiran pokok yang benar serta meluruskan hasil pengerjaan mereka.
- n. Siswa melakukan tanya jawab.
- o. Guru memberitahukan pemeroleh poin yang siswa dapatkan.
- p. Guru memberi penghargaan (*reward*) kepada kelompok yang menang dalam permainan kata kunci.

Keterangan:

Pemberian penghargaan (*reward*) menandakan kelompok itu sebagai pemenangnya dalam pembelajaran hari itu. Ini bertujuan agar siswa termotivasi untuk menang dan bekerjanya pun secara sungguh-sungguh.

Adapun target proses dan hasil yang menjadi harapan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai berikut.

a. Target Proses

Target proses di dalam penelitian yang akan dilaksanakan terdiri dari dua aspek, yaitu kinerja guru dan aktifitas siswa. Di dalam proses pembelajaran diharapkan kinerja guru mencapai persentase 100%. Dalam aktifitas siswa dengan menggunakan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci diharapkan 85% siswa dapat berpartisipasi aktif dan disiplin dalam proses pembelajaran serta mampu bekerjasama dengan kelompoknya dengan target kategori baik sekali.

b. Target Hasil

Dalam penerapan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci dalam menemukan pikiran pokok diharapkan 85% siswa secara keseluruhan mencapai KKM. Sejalan dengan pendapatnya Suryosubroto (2009, hlm. 103) “...siswa boleh pindah dari pokok bahasan satu ke pokok bahasan berikutnya setelah 85% populasi kelas mencapai taraf penguasaan”.

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menemukan pikiran pokok di kelas IV SDN Tegalkalong III, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci.
- b. Untuk mengetahui peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menemukan pikiran pokok di kelas IV SDN Tegalkalong III, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci.
- c. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar keterampilan membaca pada materi menemukan pikiran pokok di kelas IV SDN Tegalkalong III, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci.
- d. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menemukan pikiran pokok di kelas IV SDN Tegalkalong III, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang dengan menerapkan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci.

## **2. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Bagi Guru**

- 1) Melatih guru dalam mengenali permasalahan dalam pembelajaran beserta solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.
- 2) Menambah wawasan guru mengenai penerapan metode membaca *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci untuk meningkatkan keterampilan membaca dalam menemukan pikiran pokok.
- 3) Menjadi sumber referensi guru dalam pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan membaca.
- 4) Dapat memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.

### **b. Manfaat Bagi Siswa**

- 1) Mengembangkan kemampuan berbahasa siswa.
- 2) Meningkatkan keterampilan membaca siswa, terutama dalam cara menemukan pikiran pokok pada teks bacaan.

c. Manfaat Bagi Peneliti

- 1) Dapat dijadikan bahan pengalaman dalam penerapan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci dalam meningkatkan keterampilan membaca menemukan pikiran pokok.
- 2) Menjadikan sarana pembelajaran untuk mengenali antara teori dan fakta pembelajaran yang terjadi di lapangan (SD).

**D. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penelitian dalam setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari:

1. Latar belakang penelitian
2. Rumusan penelitian
3. Tujuan penelitian
4. Manfaat penelitian
5. Struktur Organisasi
6. Batasan istilah

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka mempunyai peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan serta hipotesis. Bab II terdiri dari pembahasan teori-teori dan konsep dan turunannya dalam bidang yang dikaji .

Bab III berisi tentang penjabaran yang rinci mengenai penelitian yang terdiri dari:

1. Lokasi dan waktu penelitian
2. Subjek penelitian
3. Metode dan Desain Penelitian
4. Prosedur penelitian
5. Pengumpulan data
6. Teknik pengolahan data dan analisis data
7. Validasi data

Bab IV berisi tentang paparan data dan pembahasan yang terdiri dari:

1. Paparan data awal
2. Paparan data tindakan
3. Paparan pendapat siswa dan guru
4. Pembahasan

Bab V tentang simpulan dan saran yang terdiri dari:

1. Simpulan
2. Saran

## **E. Batasan Istilah**

### **1. Metode *Think Pair Share* dengan Teknik Permainan Kata Kunci**

Metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci merupakan suatu rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran dan teknik pembelajaran. Dalam pembelajaran menggunakan metode *think pair share* dengan teknik permainan kata kunci, pertama-tama siswa dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 4 orang, kemudian siswa diberi potongan teks bacaan masing-masing siswa mendapat 2 paragraf untuk dicari kata kunci dan pikiran pokoknya. Masing-masing siswa ditugaskan untuk mencari kata kunci dan pikiran pokoknya, setelah mereka menemukan kata kunci dan pikiran pokok mereka berpasangan dengan siswa yang mempunyai paragraf yang sama dan mendiskusikan masing-masing paragraf yang mereka dapatkan. Setelah selesai, mereka berkumpul kembali dengan kelompoknya untuk mendiskusikan seluruh paragraf atau teks bacaan yang mereka dapatkan. Dalam satu bacaan tersebut terdapat 4 paragraf.

### **2. Keterampilan Membaca dalam Menemukan Pikiran Pokok**

Membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa, dengan membaca bisa mendapatkan berbagai informasi. Sejalan dengan pendapatnya Tarigan (2008, hlm. 7) “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahan tulisan”. Pikiran pokok merupakan masalah utama atau topik utama yang dibahas dalam suatu bacaan. Jadi dalam pembelajaran membaca dalam menemukan pikiran pokok ini siswa diberi teks bacaan kemudian

guru menyuruh siswa untuk membaca teks tersebut, setelah itu guru menarik kembali teks bacaan yang telah dibaca oleh siswa dan siswa ditugaskan untuk mencatat atau menuliskan pikiran pokok dari setiap paragraf yang mereka baca. Hal tersebut bertujuan untuk melatih pemahaman siswa dalam membaca dan menemukan topik utama atau pikiran pokok yang ada pada bacaan tersebut.



