

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Mengingat pentingnya bahasa dalam kehidupan, tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa merupakan salah satu komponen terpenting bagi kehidupan manusia. Indonesia sebagai negara yang beragam akan keanekaragaman suku, budaya, dan bahasa tentunya Indonesia memiliki bahasa yang berbeda-beda antara bahasa daerah yang satu dengan daerah lainnya. Demikian dalam mempersatukan ragam bahasa tersebut, maka ada bahasa pemersatu yaitu bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memudahkan bangsa Indonesia untuk berkomunikasi satu sama lainnya. Melihat pentingnya kedudukan bahasa Indonesia dalam kehidupan, maka setiap warga negara Indonesia harus mampu berbahasa Indonesia. Oleh karena itu, bahasa Indonesia sangat penting sekali diajarkan dalam pendidikan formal mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, pada umumnya menuntut siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tulisan. Dalam hal ini, guru pun harus memahami dan mengerti bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia harus lebih menekankan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan komunikatif. Tujuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan komunikatif, yaitu supaya siswa belajar berbahasa secara komunikatif sebagai bekal untuk kecakapan hidupnya. Demikian arah pembelajaran bahasa Indonesia lebih menekankan siswa dalam belajar lebih aktif lagi.

Pada dasarnya terdapat empat aspek keterampilan berbahasa diantaranya, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan kompetensi berbahasa yang harus dikuasai siswa. Menurut Dawson (dalam Tarigan, 2008, hlm. 1) yaitu:

dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula, pada masa kecil, kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari setelah masuk sekolah.

Demikian setiap keterampilan itu sangat erat sekali kaitannya dengan proses berpikir yang mendasari seseorang untuk berbahasa. Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa yaitu membaca. Membaca merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting untuk memperoleh informasi yang terdapat dalam tulisan, selain dapat memperoleh informasi dapat juga meningkatkan daya pikir dan memperluas wawasan ataupun pengetahuan seseorang. Menurut Tarigan (2008, hlm. 7) bahwa “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis”.

Tujuan mendasar dari membaca yaitu supaya seseorang dapat mendapatkan informasi dari bacaan yang dibacanya, seperti halnya yang dipaparkan Tarigan (2008, hlm. 9) bahwa “Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan”. Oleh sebab itu, membaca merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Melalui membaca, selain akan memberikan banyak informasi, akan menambah pula wawasan terutama dalam memahami suatu bacaan yang dibacanya.

Pembelajaran membaca di sekolah dasar dibagi menjadi dua bagian, yaitu membaca permulaan untuk kelas rendah (kelas 1, 2, dan 3) serta membaca lanjutan untuk kelas tinggi (kelas 4 sampai 6). Pembelajaran membaca lanjutan di kelas tinggi diarahkan kepada bagaimana siswa memahami, menafsirkan, dan merespon bacaan. Kurikulum 2006 (dalam Resmini & Djuanda, 2007, hlm. 79) bahwa ‘Arah membaca di kelas tinggi ialah agar siswa dapat membaca dan memahami berbagai jenis wacana, berupa petunjuk, teks panjang, dan berbagai karya sastra untuk anak berbentuk puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita, dan drama’. Oleh karena itu, membaca lanjutan dilakukan di kelas tinggi sebagai keterampilan membaca pemahaman.

Keterampilan membaca pemahaman merupakan kelanjutan dari membaca permulaan. Tujuan dari membaca pemahaman yaitu untuk mengetahui isi pesan yang terdapat dalam suatu bacaan. Menurut Resmini & Djuanda (2007, hlm. 81) bahwa “Membaca pemahaman adalah salah satu bentuk dari kegiatan membaca dengan tujuan utamanya untuk memahami isi pesan yang terdapat dalam bacaan”. Demikian keterampilan membaca pemahaman ini lebih menekankan

padapenguasaan isi bacaan, sehingga pembaca dituntut untuk memahami isi bacaan yang dibacanya. Pembaca dapat menyampaikan hasil pemahaman membacanya dengan membuat rangkuman isi bacaan atau membuat kesimpulan dari bacaan yang telah dibaca dengan menggunakan bahasa dan pemahamannya sendiri, baik secara lisan maupun tulisan.

Menurut Dalman (2013, hlm. 173) bahwa “Untuk membuat simpulan akhir isi bacaan dengan cara mengambil ide pokok isi bacaan dan dihubungkan dengan pengalaman atau skemata yang dimiliki, kemudian dikembangkan dengan menggunakan bahasa sendiri agar menjadi simpulan yang baik”. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebelum membuat kesimpulan mengenai suatu bacaan yang dibacanya, alangkah baiknya apabila mengambil ide pokok/pokok isi bacaan, kemudian pokok isi bacaan tersebut dikembangkan menjadi sebuah kesimpulan dengan menggunakan bahasa sendiri berdasarkan pemahamannya terhadap bacaan yang dibaca.

Membuat kesimpulan memerlukan kemampuan membaca pemahaman, karena pengajaran membaca pemahaman penting untuk dipelajari oleh setiap anak, terutama anak sekolah dasar. Menurut Resmini & Djuanda (2007, hlm. 80) “Melalui pengajaran membaca pemahaman yang dirancang dan dilaksanakan dengan baik, siswa tidak saja memperoleh peningkatan dalam kemampuan bahasanya, melainkan juga dalam bernalar, berkeaktifitas, dan penghayatan tentang nilai-nilai moral”. Oleh karena itulah, penting untuk dirancang pembelajaran membaca pemahaman supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dalam menyusun dan merancang pembelajaran, sebaiknya memperhatikan penggunaan metode yang sesuai dengan materi ajar serta sesuai pula dengan kemampuan siswa. Namun pada kenyataannya yang terjadi di lapangan, pembelajaran bahasa Indonesia masih belum bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini terlihat ketika pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan hanya menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan kurang bervariasi, sehingga menyebabkan pembelajaran monoton serta kurang menarik minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang

menunjang proses pembelajaran, karena media yang digunakan masih kurang membangkitkan motivasi belajar siswa.

Permasalahan ditemukan oleh peneliti pada saat praktik pembelajaran pada hari Senin, tanggal 21 November 2016 di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang menunjukkan masih rendahnya keterampilan membaca siswa pada materi menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru menjelaskan terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan kesimpulan, gagasan utama serta bagaimana langkah-langkah untuk membuat kesimpulan. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca. Kemudian setelah itu, siswa dituntut untuk membaca sebuah cerita yang ada dalam buku LKS (buku pegangan siswa) untuk menyimpulkan isi cerita yang dibacanya.

Metode yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung diam dan tidak aktif ketika pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan pembelajarannya lebih didominasi oleh guru. Pada pelaksanaan pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga kegiatan belajar kelompok tidak begitu diutamakan. Demikian dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk belajar secara individual, sedangkan proses pembelajaran mengenai materi menyimpulkan isi cerita anak pada aspek membaca ini membutuhkan metode yang lebih bervariasi dan membutuhkan juga aktivitas belajar kelompok.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan soal evaluasi pada materi menyimpulkan isi cerita anak. Soal tersebut digunakan untuk mengukur tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran, yang menyangkut penilaian terhadap aspek pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) siswa dalam membaca pemahaman. Pada aspek pengetahuan siswa, guru memberikan penilaian berupa pengertian kesimpulan, langkah-langkah menulis kesimpulan, dan menentukan gagasan utama dari sebuah cerita. Selanjutnya untuk penilaian dalam aspek keterampilannya, guru menugaskan siswa membuat kesimpulan dari sebuah cerita yang dibacanya.

Ketika siswa mengerjakan soal evaluasi, siswa yang sedikit bandel malah tidak diam di tempat duduknya, ia malah mengganggu teman lainnya yang sedang mengerjakan dengan mengajak ngobrol serta dengan alasan untuk meminjam penghapus. Tugas individu yang seharusnya dikerjakan secara individu oleh siswa, sebagian siswa yang bandel malah menyontek dan mengerjakan bersama temannya. Hal tersebut tentu akan memberikan dampak negatif bagi proses pembelajaran dan mempengaruhi nilai terhadap kemampuan membaca siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak.

Berdasarkan hasil evaluasi, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menulis kesimpulan isi cerita anak masih rendah. Masih banyak siswa yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dari keseluruhan siswa kelas V A yang berjumlah 25 siswa, hanya ada 5 siswa yang tuntas dengan persentase 20% dan 20 siswa dengan persentase 80% masih belum dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada aspek keterampilan siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak ini, bukan berupa kesimpulan dari hasil yang dibacanya, melainkan berupa ringkasan dan sekedar memindahkan gagasan utama setiap paragraf yang ditemukan dari teks cerita tanpa ada pengembangan kesimpulan dengan bahasa dan pemahamannya sendiri.

Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa masih belum bisa menulis kesimpulan serta memahami definisi kesimpulan, langkah-langkah menyimpulkan, dan menentukan gagasan utama sebuah cerita dengan benar. Demikian kemampuan siswa dalam memahami isi cerita yang telah dibaca masih rendah.

Tabel 1.1

Data Awal Hasil Belajar Siswa Kelas V A SDN Cirayun dalam Pembelajaran Menyimpulkan Isi Cerita Anak

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian Pengetahuan									Aspek Penilaian Menyimpulkan Isi Cerita (Soal no. 4)												Skor	Nilai	T	B T
		Soal no 1 (Pengertian kesimpulan)			Soal no 2 (Langkah-langkah menulis kesimpulan)			Soal no 3 (Menemukan gagasan utama)			Isi kesimpulan				Penggunaan kalimat				Jumlah kalimat							
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1	Jejen Setiawan		√				√		√			√				√				√			14	67		√
2	Mustika Kurniawati	√				√			√			√				√				√			16	76	√	
3	Risnawati		√						√			√						√				√	9	43		√
4	Resti Susilawati		√				√		√				√					√				√	9	43		√
5	Ali	√			√				√			√				√					√		16	76	√	
6	Samudra Andra	√			√							√					√			√			14	67		√
7	Ratasih								√			√						√		√			9	43		√
8	Rifa Saputra	√			√				√			√					√				√		15	71		√
9	Fajar Rudiansyah		√				√		√				√				√			√			12	57		√
10	Fuji Rika Fauziah		√				√		√			√					√				√		12	57		√
11	Resti Wahdani	√				√			√			√				√				√			16	76	√	
12	Cepri Candra W		√		√				√			√				√					√		15	71		√
13	Lisna Iklima		√			√			√			√					√			√			14	67		√
14	Cecep Ridwan	√			√								√					√			√		11	52		√
15	Yusuf Abdul Azis		√		√				√			√					√				√		14	67		√
16	Siti Nurulaeni		√				√		√			√				√				√			14	67		√
17	Angelia Noerazizah		√			√			√														6	29		√

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian Pengetahuan									Aspek Penilaian Menyimpulkan Isi Cerita (Soal no. 4)										Skor	Nilai	T	B T		
		Soal no 1 (Pengertian kesimpulan)			Soal no 2 (Langkah-langkah menulis kesimpulan)			Soal no 3 (Menemukan gagasan utama)			Isi kesimpulan				Penggunaan kalimat				Jumlah kalimat							
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3					2	1
18	Ali Saefulloh		√		√				√			√					√					√	12	57		√
19	Anissa Maulani	√			√				√			√					√			√			16	76	√	
20	Siti Maelani		√		√				√			√				√				√			16	76	√	
21	Rinda Juliani		√			√			√				√					√				√	9	43		√
22	Widawati		√			√	√					√					√				√		13	62		√
23	Tria Angraeni			√					√			√					√				√		10	48		√
24	Asep Toto	√			√							√					√				√		13	62		√
25	Kustianto Purnama		√		√					√								√				√	8	38		√
Jumlah		8	16	1	11	4	7	1	20	1	0	19	4	0	0	7	10	7	0	10	9	5	313	1491	5	20
Rata-rata																							60			
Persentase (%)		32	64	4	44	16	28	4	80	4	0	76	16	0	0	28	40	28	0	40	36	20			20	80

Keterangan:

1. Pemberian skor untuk masing-masing aspek dilakukan dengan memberikan tanda ceklis pada skala nilai yang sesuai dengan hasil yang diperoleh siswa.
2. T = Tuntas BT = Belum Tuntas
3. KKM : 72

Tabel di atas merupakan hasil belajar siswa kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang dalam menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat. Berdasarkan tabel tersebut, terlihat hanya ada 5 siswa yang tuntas dan 20 siswa lainnya belum tuntas. Permasalahan yang terjadi disebabkan oleh beberapa hal yang telah dipaparkan di atas. Demikian setelah mengetahui permasalahan tersebut, peneliti pun menganalisis permasalahan yang terjadi melalui observasi, wawancara dengan guru dan memberikan angket kepada siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V A, bahwa sebagian siswa memang masih ada yang belum lancar dalam membaca. Kurangnya minat siswa dalam membaca menjadi salah satu hambatannya, sehingga untuk menyimpulkan isi cerita yang dibaca pun bagi siswa memang masih sulit. Terlebih lagi dalam membaca menyimpulkan isi cerita anak ini, siswa masih belum memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Tidak sedikit siswa yang masih merasa kesulitan dalam menyimpulkan isi cerita yang dibacanya, mereka membaca hanya sekedar membaca saja tanpa memahami isi bacaan yang dibacanya secara lebih mendalam.

Selain itu, peneliti juga memberikan angket kepada siswa kelas V A dan melakukan wawancara kepada siswa yang hasil belajar pada aspek kognitifnya benar-benar rendah. Wawancara tersebut dilakukan untuk mendapat data yang lebih mendalam mengenai penyebab permasalahan yang dihadapi siswa dalam materi menyimpulkan isi cerita ini. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa dan hasil wawancara yang didapatkan, siswa masih merasa kesulitan dalam menentukan gagasan utama sebuah cerita serta kurangnya minat membaca siswa. Demikian mereka pun mengalami kesulitan dalam menyimpulkan isi cerita yang dibacanya, terutama dengan menggunakan bahasa dan pemahamannya sendiri. Siswa yang hasil belajarnya tidak mencapai KKM penyebabnya, yaitu siswa belum bisa menentukan gagasan utama dalam suatu bacaan serta belum mengerti bagaimana menyimpulkan isi cerita yang dibaca. Demikian sebagian siswa menyatakan bahwa untuk menyimpulkan isi cerita yang dibaca itu sangat sulit.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu ada perbaikan dalam pembelajaran supaya kegiatan siswa dalam pembelajaran lebih efektif dan hasil belajar siswa dalam menyimpulkan isi cerita yang dibaca lebih meningkat. Hal

tersebut diupayakan dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, yaitu dengan menerapkan metode *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) dengan permainan pos pelangi. Metode SQ3R dipilih untuk mengatasi permasalahan yang muncul, dengan harapan selain dapat menyelesaikan permasalahan membaca pemahaman terhadap isi bacaan, juga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan metode SQ3R ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Metode SQ3R terdiri dari lima langkah membaca, meliputi *survey, question, read, recite (recall), review*. Metode SQ3R ini dilengkapi dengan permainan pos pelangi sebagai pelengkap dalam menggunakan metode SQ3R supaya suasana belajar menjadi menyenangkan.

Menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006, hlm. 94) bahwa ‘Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan’. Demikian untuk memperoleh suatu keterampilan berbahasa, diperlukan sebuah permainan bahasa. Tujuan dari permainan bahasa, yakni untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa. Oleh karena itulah, untuk melengkapi metode pembelajaran SQ3R ini dilengkapi dengan permainan pos pelangi. Permainan pos pelangi ini modifikasi dari permainan stabilo kalimat yang bertujuan supaya siswa dapat menentukan kalimat yang benar dan yang salah dalam suatu wacana yang dibacanya itu dengan menggunakan stabilo, sedangkan dalam permainan pos pelangi bertujuan supaya siswa dapat menentukan dan menemukan gagasan utama suatu wacana yang dibacanya dengan menggunakan spidol warna warni.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran menulis kesimpulan isi cerita anak. Peneliti merancang penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul “Penerapan metode *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) dengan permainan “Pos Pelangi” untuk meningkatkan kemampuan menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca. (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V A SDN Cirayun Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang)”.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dilakukan dalam penelitian mengenai materi menyimpulkan isi cerita anak, siswa kurang mampu untuk menyimpulkan isi cerita yang dibacanya. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor. Berikut ini hasil kinerja guru dalam pembelajaran menyimpulkan isi cerita anak dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Dalam aktivitas pembelajarannya, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Siswa hanya dituntut untuk mendengarkan dan mencatat hasil penjelasan yang dipaparkan oleh guru saja, sehingga metode yang digunakan pun kurang bervariasi.
- b. Media yang disediakan oleh guru kurang menunjang proses pembelajaran. Demikian selama proses pembelajaran, guru hanya terfokus pada metode pembelajaran yang digunakannya.
- c. Pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher center*). Oleh karena itu, pembelajaran pun lebih banyak didominasi oleh guru.
- d. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru tidak membagi siswa menjadi kelompok belajar, tetapi siswa hanya diinstruksikan untuk belajar secara individu.

Selain kinerja guru, aktivitas siswa juga menjadi fokus penelitian. Berikut ini hasil dari observasi siswa selama proses pembelajaran menulis kesimpulan isi cerita anak pada pembelajaran membaca, yaitu sebagai berikut.

- a. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran di dalam kelas, ada beberapa siswa yang ribut dan tidak memperhatikan bahkan ada yang keluar bangku pergi ke bangku temannya.
- b. Siswa yang sedikit bandel selalu ribut dan menjaili teman lainnya yang sedang belajar, sehingga konsentrasi belajar temannya menjadi terganggu oleh tingkah laku siswa tersebut.
- c. Siswa yang tidak paham dan tidak mengerti materi yang disampaikan oleh guru, hanya diam saja tanpa bertanya kepada guru/temannya. Bertanya kepada guru merasa takut, dan bertanya kepada temannya tidak dikasih tahu.

- d. Siswa merasa sedikit jenuh selama proses pembelajaran berlangsung, karena hanya duduk dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.
- e. Siswa kesulitan dalam mengerjakan soal terutama dalam menemukan gagasan utama dan menulis kesimpulan isi cerita yang dibaca berdasarkan pemahamannya sendiri.

Berdasarkan paparan di atas, pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan membaca dalam materi menyimpulkan isi cerita anak memerlukan metode maupun media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran supaya lebih mudah dipahami oleh siswa. Maka secara umum keseluruhan permasalahan tersebut dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan penerapan metode SQ3R dengan bantuan permainan pos pelangi dalam meningkatkan kemampuan menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan metode SQ3R dengan bantuan permainan pos pelangi dalam meningkatkan kemampuan menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana aktivitas siswa saat penerapan metode SQ3R dengan bantuan permainan pos pelangi dalam meningkatkan kemampuan menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca setelah menggunakan metode SQ3R dengan permainan pos pelangi di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang?

2. Pemecahan Masalah

Pada umumnya setiap pembelajaran yang dilaksanakan di suatu kelas memungkinkan terjadinya berbagai permasalahan yang berkaitan dengan proses dan hasil pembelajaran. Permasalahan tersebut bisa saja berakibat pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, seperti halnya permasalahan yang terjadi pada pembelajaran menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang, selama proses pembelajaran menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih belum memuaskan. Munculnya permasalahan tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, serta media yang digunakan kurang menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut tentunya membuat pembelajaran monoton dan motivasi belajar siswa menjadi menurun, sehingga hasil belajar siswa pun tidak mencapai nilai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tentunya akan menuntut guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran supaya permasalahan yang ada dapat terselesaikan. Perbaikan pembelajarannya bisa saja dilakukan dalam perbaikan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, maupun menggunakan media atau permainan yang mampu mengatasi kesulitan siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak yang dibacanya. Ketika siswa masih kesulitan dalam menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca, maka guru dapat melakukan perbaikan pembelajaran itu dengan menggunakan metode pembelajaran yang mampu mengatasi kesulitan siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak.

Demikian alternatif pemecahan masalah yang dipilih oleh peneliti yaitu dengan mendesain pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca. Alternatif desain pembelajarannya yaitu dengan penerapan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) serta dilengkapi pula dengan permainan pos pelangi. Hal tersebut dikarenakan metode SQ3R itu dapat mengatasi kesulitan siswa dalam membaca serta mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, seperti halnya menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca ini.

Selain itu, peneliti memilih metode SQ3R ini dikarenakan terdapat beberapa pendapat pula yang menguatkan peneliti untuk menggunakan metode SQ3R ini. Seperti yang ditegaskan oleh Huda (2013, hlm. 244) bahwa “SQ3R merupakan strategi pemahaman yang membantu siswa berpikir tentang teks yang sedang mereka baca”. Selanjutnya, menurut Iswara (2014, hlm. 75) bahwa “Metode SQ3R merupakan salah satu teknik membaca yang penting untuk diketahui”.

Adapun menurut Soedarso (dalam Dalman, 2013, hlm. 189) bahwa ‘Membaca dengan cara SQ3R merupakan proses membaca yang terdiri atas lima langkah, yaitu *survey, question, read, recite (recall), review*’.

Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode SQ3R adalah metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan melatih kemampuan membaca pemahaman. Selanjutnya, menurut Halimah, Djuanda, & Aeni (2016) dalam penelitiannya yang berjudul penerapan metode SQ3R dan permainan stabilo kalimat untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam menyimpulkan isi cerita anak. Awalnya hasil belajar siswa yang mencapai KKM itu adalah 4 siswa (17,39%), dan setelah dilakukan tindakan dengan penerapan metode SQ3R dan permainan stabilo kalimat mengalami peningkatan menjadi 21 siswa (91,3%). Demikian dengan penerapan metode SQ3R dan permainan stabilo kalimat itu mampu meningkatkan kemampuan menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca.

Pada dasarnya metode SQ3R ini merupakan salah satu teknik membaca yang sangat efektif dan bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami isi bacaan yang dibacanya. Kelima langkah yang ada dalam metode SQ3R tersebut tentunya akan mempermudah siswa dalam memahami isi bacaan yang mereka baca, termasuk membuat kesimpulan dari bacaan yang dibacanya. Oleh karena itu, metode ini baik digunakan oleh setiap pembaca yang ingin mendapatkan informasi yang dibutuhkannya serta untuk memahami informasi tersebut dengan baik. Demikian dengan menggunakan metode SQ3R ini, maka akan mengatasi kesulitan siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak yang dibacanya. Peneliti juga melengkapi metode SQ3R tersebut dengan sebuah permainan, yaitu dengan permainan pos pelangi. Permainan pos pelangi digunakan oleh peneliti untuk melengkapi metode SQ3R yang digunakan dalam pembelajaran supaya pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih menyenangkan.

Adapun alasan peneliti menggunakan metode SQ3R ini, yaitu dapat diuraikan dari masing-masing langkah yang ada dalam metode SQ3R-nya sendiri, yakni sebagai berikut.

a. *Survey*

Menurut Dalman (2013, hlm. 191) bahwa “*Survey* ialah langkah membaca untuk mendapatkan keseluruhan yang terkandung di dalam bahan yang dibaca”. Iswara (2014, hlm. 75) “*Survey* adalah langkah untuk mengidentifikasi judul, judul bab, judul subbab, atau fitur lain dari buku seperti gambar, atau tabel”. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka pada tahap ini akan mengakomodasi ketelitian dan kemampuan masing-masing siswa yang beragam. Langkah ini dimaksudkan agar siswa membaca sepintas dengan cepat sebelum membaca secara keseluruhan isi cerita atau bacaannya. Demikian langkah ini dilakukan sebagai langkah utama membaca untuk mendapatkan gambaran keseluruhan yang terkandung dalam cerita.

b. *Question*

Menurut Iswara (2014, hlm. 75) “*Question* adalah langkah untuk mengajukan pertanyaan tentang isi buku, misalnya mengembangkan judul buku menjadi pertanyaan, atau mengembangkan judul bab, judul subbab menjadi pertanyaan”. Berdasarkan pendapat tersebut, maka pada tahap ini akan mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat pertanyaan yang berkaitan dengan teks cerita tersebut berdasarkan pengetahuan awal siswa dalam *survey*. Demikian pada tahap ini, kemampuan siswa dalam membuat pertanyaan mengenai suatu bacaan atau cerita itu dapat dikembangkan.

c. *Read*

Menurut Iswara (2014, hlm. 75) bahwa “*Read* adalah membaca buku berdasarkan langkah *survey* dan *question*”. Demikian tahap ini sesuai dengan langkah pertama dan kedua pada menyimpulkan isi cerita anak setelah melewati tahap *survey* dan timbul pertanyaan yang diharapkan akan mendapat jawaban dari bacaan tersebut, sehingga tahap selanjutnya yaitu membaca cerita anak. Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk membaca cerita anak tersebut, sehingga siswa tidak hanya sekedar membaca saja namun dengan memahami isi bacaannya pula. Oleh karena itu, dalam tahap ini selain siswa membaca untuk memahami isi bacaannya, siswa pula akan mampu menemukan jawaban untuk pertanyaan yang telah dibuatnya pada tahap *question*.

d. *Recite* atau *Recall*

Pada tahap ini siswa diminta untuk mengingat kembali isi informasi yang telah dibaca dengan menyatakan butir-butir soal penting dan menjawab pertanyaan yang telah dibuatnya. Pada tahap ini akan mengembangkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam berdiskusi menjawab pertanyaan serta menentukan gagasan utama cerita. Selanjutnya, setelah menemukan gagasan utama cerita dan jawabannya, siswa diharapkan mampu merangkai jawabannya menjadi sebuah kesimpulan berdasarkan pemahamannya terhadap bacaan yang telah dibacanya. Hal tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh Iswara (2014, hlm. 76) “*Recite* ialah langkah untuk mengidentifikasi poin-poin penting yang telah dibaca”.

e. *Review*

Menurut Iswara (2014, hlm 76) bahwa “langkah *review* akan mencegah pembaca untuk melupakan hal-hal yang harus diingat”. Oleh karena itu, pada tahap ini akan memperkuat pemahaman siswa terhadap informasi yang dibacanya serta menambah daya ingatnya terhadap apa yang dibacanya. Pada tahap ini siswa membaca kembali cerita anak untuk memastikan kesimpulan yang telah dibuatnya.

Demikian dapat disimpulkan bahwa dengan melalui tahapan-tahapan yang ada pada metode SQ3R yang telah dipaparkan di atas, maka pembaca pun akan lebih mudah memahami apa yang dibacanya. Selain penerapan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) ini, peneliti juga melengkapinya dengan permainan “Pos Pelangi” untuk membantu siswa dalam menemukan dan menentukan gagasan utama/pikiran pokok cerita anak sebelum menyimpulkan isi cerita yang dibaca.

Permainan pos pelangi pada metode SQ3R ini merupakan perpaduan antara permainan pos cerita dengan garis warna warni untuk menentukan gagasan utama dalam sebuah cerita anak untuk disimpulkan. Permainan pos pelangi ini modifikasi dari permainan stabilo kalimat. Pada permainan stabilo kalimat, permainan tersebut menggunakan media stabilo dan bertujuan supaya siswa dapat menentukan kalimat yang benar dan yang salah dalam suatu wacana yang dibacanya itu dengan menggunakan stabilo, sedangkan pada permainan pos

pelangi menggunakan media spidol warna warni dan bertujuan supaya siswa dapat menentukan dan menemukan gagasan utama suatu wacana sebelum siswa menyimpulkan isi cerita yang dibaca. Selain itu, permainan pos pelangi ini juga bertujuan supaya siswa dapat belajar dengan menyenangkan terutama dalam pembelajaran materi menyimpulkan isi cerita anak.

Permainan pos pelangi ini sebagai pelengkap dalam menggunakan metode SQ3R supaya bisa membuat kegiatan membaca siswa lebih menarik. Permainan pos pelangi ini menjadi salah satu langkah dimana setiap kelompok harus mampu menemukan gagasan utama/pikiran pokok cerita dari amplop yang telah diberikan oleh guru, selanjutnya dari gagasan yang telah ditentukan oleh siswa itu dibuat kesimpulannya dalam beberapa kalimat. Hal ini dikarenakan apabila siswa mampu menentukan gagasan utama dari sebuah bacaan atau cerita, maka akan mudah bagi siswa untuk menyimpulkan isi cerita anak. Demikian dengan keterampilan membaca pemahaman dalam materi menyimpulkan isi cerita anak pun dapat meningkat. Lebih jelasnya berikut langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang dilengkapi dengan permainan pos pelangi adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan sebuah amplop yang berisi spidol warna warni, penggaris, cerita anak dengan sebagian paragraf digaris bawah pada setiap ide pokoknya, serta Lembar Kerja Siswa (LKS) yang harus dikerjakan oleh siswa.
- b. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok/pos, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.
- c. Guru menginstruksikan masing-masing kelompok/pos untuk berkumpul dengan kelompoknya.
- d. Guru menyediakan sebuah kotak undian yang berisi urutan dan nama untuk masing-masing kelompok/pos (pos merah, kuning, hijau, biru, dan ungu).
- e. Guru memanggil masing-masing ketua pos/kelompoknya ke depan kelas untuk mengambil undian pada kotak yang telah disediakan oleh guru.
- f. Setelah semua kelompok mendapatkan undian tersebut, guru membagikan sebuah amplop berisi Lembar Kerja Siswa (LKS), spidol warna, dan penggaris sesuai dengan nomor yang didapatkan dari kotak undian yang guru sediakan.
 - 1) Amplop 1 untuk pos/kelompok merah

- 2) Amplop 2 untuk pos/kelompok kuning
 - 3) Amplop 3 untuk pos/kelompok hijau
 - 4) Amplop 4 untuk pos/kelompok biru
 - 5) Amplop 5 untuk pos/kelompok ungu
- g. Guru menginstruksikan kepada masing-masing kelompok untuk membuka amplop yang telah didapatkannya.
- h. Sebelum guru menginstruksikan masing-masing kelompok untuk mengerjakan LKS tersebut, guru memberitahu terlebih dahulu cara pengerjaannya:
- 1) Amatilah teks cerita tersebut, amati apa judulnya, jumlah paragraf, tokoh yang ada dalam cerita tersebut, serta kalimat yang digaris bawah.
Catatan: Pada langkah ini peneliti membimbing siswa dalam mengamati judul, jumlah paragraf ceritanya, tokohnya, serta kalimatnya. Kalimat yang digaris bawah merupakan gagasan utama dari masing-masing paragraf, akan tetapi tidak semua/setiap paragraf digaris bawah, namun hanya beberapa paragraf saja. Paragraf yang digaris bawah hanya sebagai contoh supaya dapat membantu siswa menentukan gagasan utama lainnya dengan mencari perbedaan antara kalimat yang digaris bawah dengan kalimat yang tidak digaris bawah, (*Survey*).
 - 2) Untuk masing-masing anggota kelompok, buatlah beberapa pertanyaan yang berbeda setiap anggota kelompoknya yang berhubungan dengan isi cerita tersebut dengan menggunakan kata tanya yang berbeda.
Catatan: Hal tersebut berdasarkan pengetahuan awal siswa dalam tahap melakukan *survey*. Pada tahap ini, peneliti menugaskan siswa untuk membuat pertanyaan mengenai isi cerita yang didapatkannya. Pertanyaan tersebut bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami isi cerita yang dibacanya (*Question*).
 - 3) Setelah membuat pertanyaan itu, bacalah cerita anak tersebut (*Read*).
 - 4) Jawablah pertanyaan yang telah masing-masing anggota kelompok buat dan diskusikanlah jawabannya. Selanjutnya diskusikan dan tentukan gagasan utama dari setiap paragraf tersebut dengan menggaris bawah bagian gagasan utama dengan spidol warna. Kemudian dari gagasan utama yang telah ditemukan itu dirangkai untuk dibuat menjadi sebuah kesimpulan

dalam beberapa kalimat yang benar beserta pengembangan kesimpulannya dengan menggunakan bahasa dan pemahaman sendiri (*Recite*).

- 5) Baca kembali cerita anak tersebut untuk memastikan kesimpulan yang telah dibuatnya, (*Review*).
 - i. Masing-masing kelompok mengerjakan LKS yang diberikan guru berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
 - j. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKS tersebut.
 - k. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada yang tidak dimengerti.
 - l. Setelah masing-masing kelompok selesai mengerjakan LKS tersebut, guru mengajukan sebuah pertanyaan yang berhubungan dengan isi cerita yang dikerjakan siswa.

Catatan: Kelompok/pos yang paling cepat dan tepat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas.
 - m. Guru memanggil kelompok atau pos yang lebih awal menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
 - n. Kelompok yang lain menanggapi hasil diskusi dari pos yang presentasi di depan kelas.
 - o. Hasil diskusinya dimasukkan kembali ke dalam amplop dengan rapi, dan dikumpulkan kepada guru.
 - p. Guru memberikan sebuah penghargaan kepada kelompok yang lebih awal menjawab pertanyaan guru serta yang berhasil menentukan gagasan utama cerita dengan tepat, dan menyimpulkan isi cerita yang dibaca dengan baik dan benar.

Setelah semua tahapan selesai, kemudian guru melakukan evaluasi secara tertulis untuk siswa. Evaluasi tersebut untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk lebih giat dan rajin lagi dalam membaca dan menulis kesimpulan dari cerita atau bacaan yang dibaca. Demikian dengan menggunakan metode SQ3R serta permainan pos pelangi ini dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca, sehingga kemampuan membaca pemahaman siswa

pun dapat lebih ditingkatkan lagi. Adapun target proses dan hasil yang menjadi harapan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi menyimpulkan isi cerita anak, yaitu sebagai berikut:

a. Target Proses Penelitian

Aktivitas siswa dalam penerapan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dengan permainan pos pelangi diharapkan dapat mencapai 85 % dari aspek yang diamati dan dilaksanakan dengan kriteria baik. Selain itu juga siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mampu bekerjasama bersama kelompoknya dengan baik, serta tanggung jawab selama proses pembelajaran.

Kinerja guru dalam pembelajaran dengan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) serta permainan pos pelangi ini diharapkan pula dapat mencapai 85 % dari aspek yang diamati dan dilaksanakan dengan kriteria baik.

b. Target Hasil Penelitian

Menurut Depdikbud (dalam Suwanto, 2013, hlm. 86) bahwa ‘Suatu proses belajar dinilai mencapai ketuntasan belajar, bila paling sedikit 85% dari jumlah siswa belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan minimal, dan apabila jumlah siswa yang mendapat nilai minimal kurang 85% maka perlu dilaksanakan program pengajaran perbaikan’. Demikian dalam pembelajaran menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca dengan menggunakan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) serta permainan pos pelangi ini target yang diharapkan yaitu 85% siswa bisa mencapai atau melebihi nilai KKM nya yaitu 72. Aspek yang dinilai meliputi menjelaskan pengertian kesimpulan, menyebutkan langkah-langkah membuat kesimpulan, menentukan gagasan utama, serta menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat dengan benar.

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 penerapan metode SQ3R dengan bantuan permainan pos pelangi dalam meningkatkan kemampuan menyimpulkan isi

cerita anak yang dibaca di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang.

- b. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan metode SQ3R dengan bantuan permainan pos pelangi dalam meningkatkan kemampuan menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang.
- c. Untuk mengetahui aktivitas siswa saat penerapan metode SQ3R dengan bantuan permainan pos pelangi dalam meningkatkan kemampuan menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang.
- d. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca setelah menggunakan metode SQ3R dengan permainan pos pelangi di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan guru mengenai penerapan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dengan permainan pos pelangi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa pada materi menyimpulkan isi cerita anak.
- 2) Melatih guru dalam mengenali permasalahan dalam pembelajaran beserta solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut.
- 3) Dapat memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.
- 4) Menjadi sumber referensi guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan membaca dalam materi menyimpulkan isi cerita anak.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan keterampilan membaca siswa, terutama pada materi menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat.
- 2) Mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, terutama dalam keterampilan membaca pemahaman.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi sumber masukan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran, misalnya dengan adanya inovasi dalam penggunaan metode, media, maupun permainan yang digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah serta menjadi pembaruan dalam proses pembelajaran dengan adanya metode, media, maupun permainan pembelajaran yang bervariasi.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat dijadikan bahan pengalaman dalam penerapan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dengan permainan pos pelangi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa pada materi menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat.
- 2) Menjadikan sarana pembelajaran untuk mengenali antara teori dengan fakta pembelajaran yang terjadi di lapangan atau di sekolah.

D. Struktur Organisasi Skripsi

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 dan pemecahan masalah
3. Tujuan dan manfaat penelitian
4. Struktur organisasi skripsi
5. Batasan istilah

Bab II landasan teoretis yaitu berisi uraian tentang kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan, serta hipotesis tindakan. Kajian pustaka mempunyai peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoretis dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan serta hipotesis. Demikian bab II ini terdiri dari pembahasan teori-teori dan konsep serta 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 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 berisi simpulan dan saran yang terdiri dari:

1. Simpulan
2. Saran

E. Batasan Istilah

Sebagai upaya untuk menghindari kesalahan pemahaman terhadap pokok-pokok masalah yang diteliti, berikut ini akan dijelaskan beberapa istilah yang dipandang penting untuk diketahui penjelasannya, yaitu sebagai berikut.

1. Metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)

Menurut Soedarso (dalam Dalman, 2013, hlm. 189) ‘Membaca dengan cara SQ3R merupakan proses membaca yang terdiri atas lima langkah, yaitu *survey, question, recite (recall), review*’.

2. Permainan

Permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006, hlm. 94) ‘Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan’.

3. Permainan Pos Pelangi

Permainan pos pelangi merupakan perpaduan antara permainan pos cerita dengan garis warna warni untuk menentukan gagasan utama dalam sebuah cerita anak untuk disimpulkan. Permainan pos pelangi merupakan modifikasi dari

permainan stabilo kalimat. Menurut Resmi & Djuanda (2007, hlm. 259) bahwa “Permainan stabilo kalimat bertujuan supaya siswa dapat menentukan kalimat yang benar dan yang salah dalam suatu wacana yang dibacanya itu dengan menggunakan stabilo”. Sedangkan permainan pos pelangi bertujuan supaya siswa dapat menentukan gagasan utama suatu wacana yang dibacanya dengan menggunakan spidol warna warni sebelum menyimpulkan isi cerita yang dibaca.

4. Gagasan Utama

Menurut Nur'aini, U. & Indriyani. (2008, hlm. 84) “Gagasan utama adalah gagasan yang menjadi dasar pengembangan suatu teks bacaan”. Fungsinya yaitu sebagai pokok, patokan atau dasar acuan suatu paragraf. Gagasan utama dapat ditemukan di awal paragraf, akhir paragraf, atau di awal dan di akhir paragraf.

5. Kesimpulan

Menurut Nur'aini, U. & Indriyani. (2008, hlm. 71) “Menyimpulkan adalah mengambil inti atau pokok-pokok yang diuraikan dalam karangan atau dikatakan pula sebagai pendapat terakhir yang berisi informasi berdasarkan uraian sebelumnya”.

6. Cerita Anak

Menurut Nur'aini & Indriyani (2008, hlm. 71) “Cerita anak adalah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang lain, kejadian yang khusus disajikan untuk anak-anak”.

7. Keterampilan Membaca

Menurut Dalman (2013, hlm. 5) “Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan”. Selain itu, 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/bahasa tulis”.