

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Permainan Bahasa

Pada hakikatnya, permainan adalah aktivitas yang memiliki keterampilan dan memiliki peranan penting dalam pemerolehan bahasa dan wahana bagi anak untuk belajar mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemuinya dengan cara yang menggembarakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa (Soepamo dalam Suyatna, 2008: 122). Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. Bila ada permainan menggembarakan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa, tidak dapat disebut permainan bahasa. Permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembarakan dan melatih keterampilan berbahasa.

Permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Kalaupun dipaksakan, bukan alat evaluasi yang baik, sebab permainan bahasa tersebut mengandung unsur spekulasi yang cukup besar (Soepamo, dalam Suyatna, 2008: 122). Hal tersebut dapat dimengerti, sebab sekelompok anak, atau seorang anak yang menang dalam

permainan belum tentu secara utuh mencerminkan siswa yang pandai. Demikian juga, siswa yang kalah dalam permainan, belum tentu mencerminkan siswa yang kurang pandai. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu permainan. Ada beberapa faktor penentu keberhasilan permainan bahasa. Menurut Soepamo (dalam Suyatna, 2008: 122) ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas, yaitu: (1) faktor situasi dan kondisi, (2) faktor peraturan permainan, (3) faktor pemain, dan (4) faktor pemimpin permainan.

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

Permainan bahasa dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan dan kekurangan. Soepamo (dalam Suyatna, 2008: 123) mengungkapkan adanya kelebihan dan kekurangan permainan bahasa. Sebagai kelebihan permainan bahasa ialah: (a) permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, (b) aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental, (c) dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (d) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, (e) dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan. Sedangkan kekurangan permainan bahasa ialah: (a) bila jumlah siswa SD terlalu banyak akan sulit untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan, (b) tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan, (c) permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran yang terpercaya.

2.1.1 Jenis-jenis Permainan dalam Pembelajaran

Menurut Suyatno (2005: 13) ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. Permainan yang *pertama* mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan. Permainan tersebut digunakan dengan tujuan tertentu. *Kedua* jenis permainan dalam proses belajar yang memang digunakan semata-mata sebagai "permainan murni", yakni apa yang disebut "pemecah kebekuan" (*ice breaker*) atau "pembangkit semangat" (*energizer*). Permainan tersebut bukan untuk membahas suatu topik tertentu, tetapi hanya untuk menghidupkan suasana, misalnya, ketika para peserta didik mulai lelah, mengantuk, atau bosan.

Dua jenis permainan dalam pembelajaran di atas, yang akan digunakan/dipilih oleh peneliti dalam PTK ini adalah permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD yaitu permainan yang digunakan untuk pendidikan.

2.1.2 Manfaat Permainan Bahasa dalam Pembelajaran

Permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, dapat menguatkan pembelajaran, dan bahkan menjadi semacam ujian. Kesenangan bermain yang tidak terhalang melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh seseorang, melatih kesehatan, dan membuat seseorang merasa hidup sepenuhnya. Bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri seseorang tercapai dalam sebuah permainan. Permainan belajar (*learning games*) yang menciptakan atmosfer menggembirakan dan

membebaskan kecerdasan penuh dan tak terhalang dapat memberi banyak sumbangan.

Menurut Suyatno (2005: 14) permainan belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, dapat:

1. Menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat.
2. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar.
3. Mengajak orang terlibat penuh.
4. Meningkatkan proses belajar.
5. Membangun kreativitas diri.
6. Mencapai tujuan dengan ketidaksabaran.
7. Meraih makna belajar melalui pengalaman.
8. Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar.

Suyatno (2005: 15) mengemukakan pembelajaran tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu mempercepat pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar. Seperti semua teknik belajar, permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Terkadang permainan bisa menarik, cerdas, menyenangkan, dan sangat memikat, namun tidak memberi hasil penting pada pembelajaran. Jika demikian, permainan tersebut hanya membuang-buang waktu dan harus ditinggalkan. Jika sebuah permainan menghasilkan peningkatan dalam pembelajaran dan prestasi belajar, digunakan. Jika tidak, tinggalkan permainan tersebut.

2.1.3 Permainan Dapat Menambah Nilai

Kemaslah permainan dengan baik. Kemasan tersebut harus memberikan nilai tambah bagi ketercapaian belajar peserta didik. Berikut

rambu-rambu agar permainan belajar dapat menjadi efektif dan bernilai tambah bagi belajar peserta didik (Suyatno, 2005: 15).

- a. Permainan harus terkait langsung dengan tempat belajar. Kaitkan permainan belajar dengan tempat belajar, baik itu bentuk, fungsi, situasi, maupun iklim yang akan digunakan. Permainan terbaik adalah yang terkait dengan tempat belajar sehingga dapat memberi nilai bagi perolehan pengetahuan, menguatkan sikap, dan mendorong tindakan yang penting bagi keberhasilan belajar.
- b. Permainan harus dikemas agar dapat mengajari pembelajar cara berpikir, mengakses informasi, bereaksi, memahami, berkembang, dan menciptakan nilai dunia nyata bagi siswa.
- c. Permainan harus memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk bekerjasama dan berkreasi (setiap persaingan dalam permainan haruslah antar-*tim*, bukan antar-*individu*).
- d. Permainan harus menarik dan menantang, namun tidak sampai membuat orang kecewa dan kehilangan akal.
- e. Permainan harus dapat menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberikan umpan balik, berdialog, dan berintegrasi bagi peserta didik.
- f. Permainan hendaklah sangat menyenangkan dan mengasyikkan, namun tidak sampai membuat pembelajar tampak bodoh atau dangkal. (permainan yang dangkal dapat merugikan pembelajar).

Beberapa rambu-rambu permainan belajar di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa permainan terbaik adalah yang terkait dengan tempat belajar sehingga dapat memberi nilai bagi perolehan pengetahuan bagi keberhasilan belajar.

2.1.4 Macam-macam Permainan Bahasa (*Katarsis*)

Permainan sebagai media pendidikan memerlukan keterampilan sendiri yang harus dimiliki guru. Keterampilan tersebut memerlukan semacam “kajian” terlebih dahulu; seperti membaca bahan-bahan teoretis yang ada, kasus-kasus nyata, mencari contoh-contoh yang relevan, menyusun aturan permainan, menyiapkan alat permainan, dan seterusnya.

Dengan demikian permainan akan menjadi efektif asalkan kemampuan dan keterampilan teknis metodologis dimiliki oleh guru. Caranya, guru menggunakan rancangan permainan yang sudah pernah ada dan sudah terbukti efektif digunakan. Untuk itu guru dapat mengubah dan menyesuaikan secara kreatif disesuaikan dengan aspek keterampilan membaca yang akan ditekankan dan dievaluasi.

Jenis permainan bahasa yang akan digunakan guru dalam pembelajaran disesuaikan dengan kegiatan membaca yang diharapkan (memahami isi teks bacaan melalui membaca pemahaman). Agar permainan dapat terarah dalam pelaksanaan pembelajaran dan tercapai tujuan sesuai dengan harapan, guru harus memiliki permainan bahasa yang relevan.

Permainan bahasa memiliki berbagai macam dan model. Macam dan model permainan bahasa yang berkaitan dengan keterampilan membaca pemahaman menurut Suyatno (2005: 44) antara lain:

1. Kolom Kata Kalimat. Alat-alat yang digunakan dalam permainan ini berupa teks bacaan/wacana, karton, dan alat tulis. Kegiatan berikut dapat membantu siswa mengenal apa yang dimaksud kata dan kalimat. Guru membagikan teks bacaan kepada setiap kelompok. Siswa membaca teks bacaan "Tanaman Cabai". Guru membuat dua kolom yang akan diisi kata dan kalimat dalam selembar karton. Tiap siswa menerima lembar tersebut. Pada kolom kata siswa menuliskan kata-kata yang sulit kemudian siswa memaknai kata tersebut dalam kamus/ensiklopedi. Pada kolom kalimat siswa menuliskan kalimat yang ditentukan dari pikiran pokok pada setiap paragraf teks bacaan. Setelah selesai menuliskan ke dalam kolom dan menyeleksi, siswa

melaporkan hasilnya. Kelompok yang paling banyak menuliskan kata dan kalimat secara cepat karena dibatasi waktu, kelompok tersebutlah pemenangnya.

2. Cup Asyik. Alat yang digunakan dalam permainan ini berupa teks bacaan/wacana dan kartu berbentuk persegi. Dengan menggunakan permainan ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks bacaan yang telah dibacanya, melalui pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan teks bacaan tersebut. Siswa membagi kelompok. Guru membagikan teks bacaan pada masing-masing kelompok dan masing-masing kelompok diminta untuk membacakan teks bacaan “Kegemaran yang Dapat Merusak”. Guru memberikan masing-masing kelompok setumpuk kartu yang dibentuk persegi yang telah dituliskan berbagai jawaban pada kartu. Guru memberikan sebuah pertanyaan. Kemudian siswa membuka kartu. Apabila kelompok menjumpai adanya pasangan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru, kelompok yang cepat menemukan jawaban pada kartu yang sesuai dengan pertanyaan tersebut hendaknya kelompok berteriak “*cup asyik*”.
3. Botol Jawaban (melengkapi bacaan). Alat yang digunakan dalam permainan ini berupa teks bacaan/wacana, botol, dan karton. Permainan ini dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok dibagikan suatu teks bacaan “Mengenal Kopi” dan siswa diminta untuk membaca teks bacaan tersebut. Setelah diberikan waktu untuk membaca, teks bacaan tersebut dikumpulkan kembali. Dengan menggunakan media karton guru menempelkan di papan tulis sebuah paragraf bacaan yang telah dirumpangkan kalimatnya. Dengan menggunakan botol yang di

dalamnya terdapat beberapa jawaban yang telah disediakan oleh guru. Botol tersebut dioper dari satu siswa ke siswa yang lainnya dengan menggunakan lagu yang telah diubah syairnya. Bila botol berhenti bersamaan dengan lagu yang dinyanyikan, kelompok diminta untuk mengeluarkan jawaban yang terdapat di dalam botol kemudian meletakkan jawaban tersebut sesuai dengan paragraf atau bacaan rumpang yang telah disediakan guru di papan tulis. Fasilitator dan siswa yang lain dapat mengomentari jawaban bila perlu. Bila jawaban salah atau tidak sesuai, permainan diteruskan sampai ada kelompok yang dapat menjawab benar. Jika kelompok yang menjawab paling banyak benar maka kelompok tersebutlah pemenangnya.

Permainan Kolom Kata Kalimat, Cup Asyik, dan Botol Jawaban, merupakan jenis permainan yang akan digunakan/dipilih oleh peneliti dalam PTK dari siklus I sampai siklus III.

2.2 Aktivitas Belajar

2.2.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 23) aktivitas adalah keaktifan, kegiatan. Kunandar (2010: 277), aktivitas adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perbuatan, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Meyer (2002: 90) menyatakan aktivitas belajar sebagai kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk mengubah perilakunya melalui pengalaman yang diperoleh secara langsung dalam proses belajar dan pembelajaran. Sedangkan Hamalik (dalam Susanti, 2009: 28), menyatakan

bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengalaman tertentu dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.3 Pengertian Keterampilan Membaca

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 1180), keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Muttaqin (dalam <http://saifulmuttaqin.Blogspot.com>, tanggal akses 30 Desember 2011.@ 15.00), keterampilan adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar. Keterampilan dirancang sebagai proses belajar untuk mengubah perilaku siswa menjadi cekat, cepat dan tepat melalui belajar.

Broto (dalam Abdurrahman, 2003: 200) mengemukakan bahwa membaca merupakan kegiatan berbahasa berupa proses melisankan dan mengolah bahan bacaan secara aktif, membaca juga merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Membaca bukan hanya mengungkapkan bahasa tulisan atau lambang bunyi bahasa, melainkan juga menanggapi dan memahami isi bahasa tulisan. Sedangkan keterampilan membaca adalah keterampilan reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru (Marahimin dalam Suwarjo, 2008: 94).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang untuk

memperoleh informasi, ilmu atau pengetahuan melalui proses belajar yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.

2.3.1 Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Tujuan membaca secara umum adalah untuk memperoleh informasi yang sebanyak-banyaknya dari teks yang dibacanya, yang mencakup isi dan memahami makna bacaan. Berkaitan dengan tujuan membaca, Tarigan (2008: 9–10) mengungkapkan beberapa tujuan membaca yaitu:

- a. Membaca untuk menemukan atau memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details of facts*).
- b. Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
- c. Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).
- d. Membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inference*).
- e. Membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading to classify*).
- f. Membaca untuk menilai, membaca mengevaluasi (*reading to evaluate*).
- g. Membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*).

Beberapa tujuan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa membaca memiliki tujuan yang sangat penting bagi semua pembaca. Tujuan membaca tersebut antara lain untuk mencari informasi tentang suatu hal, mengetahui secara mendetail dan menyeluruh isi bacaan, serta menilai kebenaran suatu gagasan isi bacaan yang ditulis oleh pengarang dalam bentuk teks.

2.3.2 Jenis-jenis Membaca

Tarigan (2008: 13-14) mengungkapkan jenis-jenis membaca ditinjau dari bersuara atau tidaknya si pembaca, ketika seseorang membaca dapat digolongkan menjadi dua, yaitu membaca nyaring (*aloud reading*) dan membaca dalam hati (*silent reading*). Penjelasan ini didasarkan pada perbedaan tujuan yang akan dicapai.

Membaca nyaring (*aloud reading*) adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, siswa, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seseorang pengarang. Dalam membaca nyaring faktor suara perlu diperhatikan secara baik, karena membaca ini berkaitan dengan si pendengarnya. Membaca nyaring yang baik menuntut agar pembaca memiliki kecepatan mata yang tinggi serta pandangan mata yang jauh, karena pembaca haruslah melihat pada bahan bacaan untuk memelihara kontak mata dengan para pendengar.

Membaca dalam hati (*silent reading*) faktor suara tidak terlalu diperhatikan, karena hanya dimanfaatkan untuk diri sendiri dan dipandang hanya untuk tujuan yang bersifat pemahaman. Dalam kegiatan membaca ini pembaca hanya mempergunakan ingatan visual (*visual memory*) yang melibatkan pengaktifan mata dan ingatan. Membaca ini sebagai kunci bagi semua ilmu pengetahuan, karena dalam kegiatan membaca apa pun orang pasti menggunakan jenis membaca dalam hati. Membaca dalam hati dibagi atas membaca ekstensif dan membaca intensif. Membaca ekstensif adalah

membaca secara luas yang objeknya meliputi sebanyak mungkin teks dalam waktu yang sesingkat mungkin, karena tujuannya untuk memahami isi yang penting-penting dengan cepat. Jenis membaca yang termasuk dalam membaca ekstensif adalah membaca survey, membaca sekilas, dan membaca dangkal. Sedangkan jenis membaca intensif adalah membaca secara studi seksama, telaah teliti, dan penanganan terperinci yang dilaksanakan di dalam kelas dengan tujuan untuk latihan pola-pola kalimat, latihan kosakata, telaah kata-kata, dikte dan diskusi. Jenis membaca yang termasuk dalam membaca intensif adalah membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa. Kegiatan membaca telaah isi meliputi kegiatan membaca pemahaman, membaca kritis, membaca ide-ide. Sedangkan kegiatan membaca telaah bahasa meliputi membaca bahasa dan membaca sastra.

Berdasarkan pembagian jenis-jenis membaca menurut Tarigan tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca banyak sekali jenisnya. Dari jenis membaca tersebut, dapat diketahui bahwa jenis membaca tersebut memiliki ciri dan karakter yang berbeda-beda antara jenis membaca yang satu dengan jenis membaca yang lainnya. Lebih lanjut Abdurrahman (2003: 203) mengatakan bahwa pembelajaran membaca di SD dilaksanakan sesuai dengan pembedaan atas kelas-kelas awal dan kelas-kelas tinggi. Pembelajaran membaca di SD dibagi menjadi dua jenis, yaitu membaca permulaan untuk kelas rendah dan membaca lanjut untuk kelas tinggi. Pelaksanaan membaca permulaan di kelas I Sekolah Dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran membaca lanjut di SD umumnya terjadi pada saat siswa telah duduk di kelas IV atau V SD.

Dua jenis membaca di atas, yang akan digunakan/dipilih oleh peneliti dalam PTK ini adalah membaca yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD yaitu membaca pemahaman dalam membaca intensif.

2.4 Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman termasuk dalam membaca telaah isi yaitu proses membaca yang memerlukan pemahaman atau kecermatan si pembaca terhadap teks yang dibacanya. Membaca jenis ini lebih menekankan pada proses menelaah isinya secara mendalam, sehingga si pembaca dituntut untuk lebih konsentrasi terhadap teks yang dibacanya.

Menurut Rubin (dalam Sutarjo, http://tarjo2009.blogspot.com/2009/03/hakekat-membaca-proses-membaca-jenis_8558.html, tanggal akses 19 Februari 2011. @ 15.30), bahwa membaca pemahaman adalah proses pemikiran yang kompleks untuk membangun sejumlah pengetahuan. Dengan demikian, dalam proses membaca diperlukan suatu pemahaman yang tinggi dari pembacanya agar dapat memahami isi dari teks bacaan yang dibacanya.

Moesono (dalam Widyaningsih, <http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH1ee5.dir/doc.pdf>, tanggal akses 17 Februari 2011. @ 14.05), juga mengungkapkan bahwa untuk mencapai pemahaman yang optimal ada beberapa kemampuan yang harus dikembangkan pada siswa, yaitu:

“(1) siswa harus sudah mencapai keterampilan membaca (*Reading Skills*) yang terdiri atas kemampuan persepsi, kemampuan atensi, dan identifikasi kata, (2) keterampilan *reading comprehension* atau pemahaman membaca, (3) membekali siswa dengan keterampilan belajar, (4) memberi latihan membaca *fluent* dan *speed* (lancar dan cepat), (5) mengembangkan minat yang besar untuk membaca, memotivasi membaca, dan mengembangkan membaca untuk kesenangan pada siswa, yaitu unsur-unsur afektif dalam kegiatan membaca”.

Alexander (dalam Widiyanti, <http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collec t/skripsi/archives/HASH9845/94d73d6e.dir/doc.pdf>, tanggal akses 19 Februari 2011. @ 16.16), berpendapat bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membaca pemahaman adalah bahan bacaan. Bahan bacaan yang memiliki kesukaran tinggi akan menjadi kendala bagi siswa dalam memahami bahan bacaan. Sebaliknya siswa akan dapat memahami secara baik bahan bacaan yang tergolong mudah. Oleh sebab itu, bahan bacaan yang akan disajikan hendaklah dipilih yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi, bentuk kalimat yang efektif, tidak ada unsur asing yang tidak perlu, dan memiliki pola penalaran yang runtut.

Membaca pemahaman dalam membaca intensif sebagai kegiatan membaca dalam hati. Membaca dalam hati adalah cara atau teknik membaca tanpa suara. Membaca dalam hati lebih banyak menggunakan kecepatan gerak mata. Tujuan membaca dalam hati ialah melatih kemampuan siswa dalam memahami isi wacana/bacaan. Membaca dalam hati cocok untuk keperluan studi dan menambah ilmu pengetahuan/informasi. Setelah siswa membaca, siswa diberikan tugas untuk menjawab pertanyaan, kemudian bacaan ditutup. Pertanyaan yang diberikan berupa pertanyaan ingatan dan pertanyaan pikiran. Guru hendaknya tidak hanya memberikan pertanyaan ingatan atau sebaliknya hanya memberi pertanyaan pikiran saja. Pertanyaan ingatan menanyakan tentang isi bacaan sedangkan pertanyaan pikiran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami/ menanggapi seluruh isi bacaan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah proses membaca yang memerlukan kecermatan atau

ketelitian seseorang untuk memahami dan mengerti isi teks bacaan yang dibacanya untuk membangun sejumlah pengetahuan.

2.5 Langkah-langkah Pembelajaran Membaca Pemahaman dengan Permainan Bahasa (*Katarsis*)

Langkah-langkah pembelajaran membaca pemahaman dengan permainan bahasa (*katarsis*) adalah:

a. Kegiatan Awal

1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran meliputi materi pembelajaran, menyusun aturan permainan, menyiapkan alat permainan, program semester, silabus, rencana perbaikan pembelajaran dan lembar kerja siswa.
2. Guru menyampaikan apersepsi dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Kegiatan Inti

1. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok, kemudian guru memberi penjelasan dan contoh cara melakukan permainan bahasa yang akan dilakukan dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman.
2. Siswa dituntun untuk membaca teks wacana dengan permainan bahasa agar mereka mengerti dan senang dengan belajar membacanya, sehingga tidak jenuh serta berdiskusi kelompok dengan mengajukan pertanyaan apabila ada yang belum paham.

3. Guru berkeliling dan memfasilitasi pertanyaan-pertanyaan atau kesulitan-kesulitan yang muncul atau dialami oleh para siswa sekaligus mengontrol jalannya proses interaksi antarsiswa.
4. Siswa mengerjakan tugas permainan bahasa pada lembar kerja sesuai soal-soal perintah dalam permainan bahasa yang dilakukan.
5. Masing-masing kelompok mengumpulkan hasil kerja kelompoknya.

c. Kegiatan Akhir

1. Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan secara bersama-sama dan menjadikan lebih bermakna dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa diberi penguatan dengan harapan siswa akan termotivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang pelajaran membaca bahasa Indonesia dengan membaca buku bacaan di perpustakaan, membaca buku teks yang berkaitan, atau melakukan kegiatan lain yang berkaitan dengan materi pembelajaran membaca (Adaptasi dari Arsyad, 2002: 46).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran membaca pemahaman dengan permainan bahasa (*katarsis*), ada tiga langkah kegiatan yang dilaksanakan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir serta beberapa hal yang harus dilakukan dan dipersiapkan sehingga nantinya dalam pelaksanaan kegiatannya benar-benar sesuai dengan yang diharapkan.

2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu: "Apabila dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan Permainan Bahasa (*Katarsis*) maka aktivitas dan

keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV A SD Negeri 4 Metro
Pusat dapat meningkat”.