

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Aktivitas dan Hasil Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Secara bahasa aktivitas belajar berasal dari dua kata, yaitu aktivitas dan belajar. Aktivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai kegiatan, keaktifan, kesibukan. Sedangkan belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti berusaha mengetahui sesuatu.

Selanjutnya dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 dalam (Akhmad Sudrajat, 2009: 04) tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan mengolah pengalaman dan atau praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar berarti suatu aktivitas atau kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan dengan cara tertentu.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBI) hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha. Belajar adalah berusaha

mengetahui sesuatu; berusaha memperoleh ilmu pengetahuan (kepandaian, keterampilan). Dari pengertian tersebut dapat diindikasikan bahwa hasil belajar merupakan akibat yang ditimbulkan oleh adanya kegiatan dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Menurut Gagne dalam (Yulmayer, 2007: 5) hasil belajar diperoleh seseorang setelah belajar, berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar dari proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan kondisi pembelajaran tertentu.

Sejalan dengan pendapat Gagne, Sesiria (2005: 12) berpendapat bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami suatu proses pembelajaran. Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dari nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari usaha dalam belajar yang ditunjukkan dengan nilai-nilai.

B. Permainan Bahasa (*katarsis*)

1. Pengertian Permainan

Permainan bahasa adalah aktivitas untuk memperoleh keterampilan

Menurut Soepomo (dalam Djuanda, 2006:94) pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu

dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan itu dinamakan permainan bahasa. Sebenarnya dalam pembelajaran, guru sering menggunakan permainan, tetapi pada umumnya masih sebagai pengisi waktu saja. Hanya sebagian guru yang tertarik untuk menerapkan sebagai teknik pembelajaran bahasa.

Selanjutnya pengertian permainan bahasa adalah permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsure kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Brata,M. 2009: 7).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa memiliki unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa. Selain itu juga dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain , dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. Permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mrenevaluasi hasil belajar siswa. Kalaupun dipajaskan, bukan alat evaluasi yang baik, sebab permainan bahasa tidak tersebut mengandung unsur spekulasi yang cukup besar (Soeparno dalam Djuanda, 2006: 94).

Hal di atas 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.

Permainan bahasa dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan dan kekurangan. Soeparno (dalam Djuanda, 2006:95) mengungkapkan kelebihan dan kekurangan permainan bahasa sebagai berikut.

Kelebihan permainan bahasa,

- (a) permainan bahasa sebagai model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran,
- (b) aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental,
- (c) dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar,
- (d) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerja sama, dan
- (e) dengan permainan, materi akan lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

Kekurangan permainan bahasa,

- (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
- (d) Dijadikan ukuran yang terpercaya.

Dari hal di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan dan kekurangan. Dari kelebihan dan kekurangan tersebut guru harus mengetahuinya sehingga dalam

pembelajaran menggunakan permainan bahasa (*katarsis*) dapat berjalan dengan baik.

2. Macam-macam Permainan Bahasa (*katarsis*)

Suatu daftar kegiatan siswa. Permainan bahasa memiliki berbagaimacam dan model permainan bahasa memiliki cara yang berbeda dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hal tersebut berikut ini macam-macam permainan bahasa yang berkaitan dengan keterampilan membaca antara lain, baca dan perbuat, tali kata, kata dari wacana, baca koran yuk, membaca tanpa melihat, stabilo kalimat, cari kata, aku seorang ditektif, baca lakukan, melengkapi kalimat, dan meloncat bulatan kalimat (Djuanda, 2005: 97).

Dari macam-macam permainan yang berkaitan dengan keterampilan membaca tersebut, maka yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini mulai dari siklus I, II, dan seterusnya yaitu: (1) melengkapi kalimat (2) kata dari wacana (3) stabilo kalimat. Ketiga permainan tersebut dirasa tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian ini.

1) *Melengkapi kalimat*

Melengkapi kalimat adalah suatu permainan bahasa yang dilakukan dengan cara melengkapi kalimat-kalimat yang hilang kata-katanya dalam teks wacana. Kata yang hilang dalam teks wacana dilengkapi dengan kata-kata yang telah disediakan untuk mengisi lebih banyak dari kata yang hilang dengan tujuan sebagai pengecoh.

- Tujuan permainan : Dapat membaca dengan jelas dan cermat.
- Alat yang digunakan : Kertas wacana yang berjudul "Bertanam Sayuran dalam Pot" dan "Koperasi"

Prosedur permainan.

Adapun langkah-langkah permainan sebagai berikut.

1. Permainan ini di mainkan secara kelompok.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa.
3. Guru membagi kertas wacana yang harus dibaca siswa, setiap kelompok Menerima kertas wacana yang sama antara kelompok satu dengan kelompok lainnya.
4. Wacana yang telah diberikan terdapat kata-kata yang hilang dan jumlah kata-kata yang hilang itu sama antara wacana kelompok yang satu dengan wacana kelompok yang lain.
5. Pada kertas wacana tersebut di tempat kata-kata yang hilang diberi celah, pada kata yang dihilangkan tersebut dibuat lubang untuk memasukkan kartu kata yang cocok untuk melengkapi kalimat.
6. Guru mengarahkan siswa untuk membaca teks wacana dan memperhatikan kalimat dengan seksama kemudian mencocokkan kartu-kartu kata jawaban yang telah disediakan dalam spasi yang kosong.
7. Siswa memasukkan kartu kata yang cocok dengan kalimat yang hilang pada lubang. Kelompok yang paling tercepat dan terbanyak

memasukkan kata dengan tepat itulah pemenangnya (adaptasi Suyatno, 2005: 80-81).

Contoh format

Bertanam Sayuran dalam Pot

Tidak semua jenis sayuran dapat ditanam dalam pot. Jenis-jenis sayurandan buah yang dapat.. ..©.. ...dalam pot, di antaranya, cabai besar, cabai rawit, mentimun, pare, terung, kacang panjang, buncis, kapri, kecipir, dan paprika.Sayuran daun yang dapat ditanam dalam ©..., antara lain, bayam, seledri, daunbawang, kubis,kemangi, dan sawi. Jenis sayuran umbi jarang ditanam dalam potsebab umbi yang dihasilkan jadi kurang besar.

Keterangan: *tanda ...©.. adalah tempat untuk meletakkan kata yang sesuai dengan kalimat dalam wacana.*

2) *Kata dari wacana*

Kata dari wacana adalah suatu permainan bahasa yang dilakukan dengan cara mengungkapkan kata yang berasal dari teks wacana. Kata yang dikatakanoleh kelompok awal kemudian oleh kelompok yang lain dibahas dengan kata yang berkaitan dengan kata yang dilontarkan kelompok awal.

Tujuan permainan : Dapat membaca wacana dengan cermat.

Alat yang digunakan : Kertas wacana yang berjudul “Bahaya Merokok”, “Halilintar dan petir”. .

Prosedur permainan.

Adapun langkah-langkah permainan sebagai berikut.

1. Permainan ini dimainkan secara berkelompok.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa.
3. Guru membagi kertas wacana yang harus dibaca siswa, setiap kelompok menerima kertas wacana yang sama antara kelompok satu dengan kelompok lainnya
4. Guru mengarahkan kepada siswa bahwa kelompok harus mengajukan satu kata (hasil diskusi) yang dikatakan kepada kelompok lain.
5. Guru membimbing kelompok yang lain supaya memberikan kata-kata yang berhubungan dengan kata yang diucapkan kelompok yang memberi kata.

Contoh, dari wacana "Musim Hujan", A mengambil kata "hujan". Maka kelompok lain harus mencari kata yang terkait dengan kata hujan. Contohnya ada kelompok yang mengatakan *banjir*, *dingin*, *basah*, dan seterusnya. Kelompok yang paling banyak mengemukakan kata yang berkaitan dengan kata yang diberikan kelompok awal, itulah pemenangnya (adaptasi Djuanda, 2006: 99).

3) *Stabilo kalimat*.

Stabilo kalimat adalah suatu permainan bahasa yang dilakukan dengan cara memberi tanda dengan "stabilo" atau sejenisnya pada kalimat-

kalimat yang salah dalam teks wacana. Kalimat yang salah sengaja dibuat supaya siswa dapat memahami kalimat yang benar dan yang salah dalam teks wacana dengan cermat.

Tujuan permainan : Dapat membaca cepat, cermat, serta memahami kalimat.

Alat yang digunakan : Kertas wacana yang berjudul “Atlet Bersepeda Indonesia Unggul di Asia” dan “Sesudah Suatu Kegagalan”.

Prosedur permainan.

Adapun langkah-langkah permainan sebagai berikut.

1. Permainan ini dimainkan secara berkelompok .
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa.
3. Guru membagi kertas wacana yang harus dibaca siswa, setiap kelompok menerima kertas wacana yang sama antara kelompok satu dengan kelompok lainnya.
4. Siswa ditugaskan untuk menentukan kalimat yang salah dan yang benar dalam suatu wacana yang dibacanya dengan cermat.
5. Wacana yang dibaca berupa wacana yang kalimat-kalimatnya ada yang salah. Untuk itu guru menjelaskan bahwa setiap kelompok harus mencari kalimat yang salah dari wacana yang dibacanya dengan cara memberi tanda dengan stabilo atau sejenisnya.

6. Guru membagi wacana yang telah disediakan, setelah masing-masing kelompok menerima kertas wacana lalu diperintahkan untuk membaca wacana dengan cermat.
7. Guru membuat kesepakatan kepada siswa berapa waktu yang diperlukan untuk membaca teks wacana kemudian berdasarkan waktu yang telah ditentukan, guru memberi aba-aba kepada siswa untuk memulai.
8. Guru membimbing siswa supaya setiap kelompok dapat memberi tandasebanyak-banyaknya pada kalimat yang salah.
9. Kelompok yang berhasil memberi tanda paling banyak pada kata-kata yang Salah adalah sebagai pemenangnya (adaptasi Djuanda, 2006: 98).

C. Keterampilan Membaca

1. Pengertian Keterampilan

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBI) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Dari pengertian keterampilan menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBI) tersebut terdapat dua komponen yang saling berkaitan yaitu kecakapan dan tugas atau pekerjaan.

Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan lebih yang ada pada diri seseorang untuk menyelesaikan atau melakukan pekerjaan. Jika pekerjaan itu di dalam pembelajaran, maka pekerjaan itu berupa tugas-tugas dalam belajar di dalam kelas.

2. Pengertian Membaca

Pengertian atau definisi membaca dapat diklasifikasikan kedalam tiga kelompok besar. Pertama, pengertian membaca yang ditarik dari interpretasi pengalaman membaca itu bermula dari penemuan dan berawal dengan pengelolaan tanda-tanda berbagai benda (membaca itu berawal dari tanda dan bertanda). Kedua, pengertian membaca yang ditarik dari interpretasi lambang grafis, membaca merupakan upaya pemerolehan makna dari untaian huruf tertentu.

Crawley dan Mountain (dalam Rahim, 2007: 2) mengatakan bahwa membaca hakikatnya adalah sesuatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan banyak tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.

Dari pengertian di atas terlihat bahwa membaca adalah aktivitas yang melibatkan banyak hal terutama keterampilan dalam diri pembaca. Hal itu sesuai dengan pendapat Abbas (2006: 101) menurut para pakar yang menganalisis membaca sebagai suatu keterampilan, memandang hakikat membaca itu sebagai proses atau kegiatan yang menerapkan seperangkat keterampilan dalam mengelola hal-hal yang dibaca yang

menangkap makna. Sedangkan para pakar yang mengutamakan psikolinguistik, menyikapi membaca itu sebagai proses merekonstruksi informasi yang terdapat dalam bacaan atau sebagai suatu upaya untuk mengelola informasi dengan menggunakan pengalaman atau kemampuan pembaca dan kompetensi bahasa yang dimiliki secara kritis.

3. Jenis-jenis Membaca

Ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca waktu melakukan kegiatan membaca, maka membaca dapat dibagi menjadi membaca nyaring dan membaca dalam hati.

1. Membaca nyaring. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan menyuarakan tulisan yang dibacanya dengan ucapan dan intonasi yang tepat agar pendengar dan pembaca menangkap informasi yang disampaikan oleh penulis, baik yang berupa pikiran, perasaan, sikap, ataupun pengalaman penulis.
2. Membaca dalam hati. Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tanpa menyuarakan isi bacaan yang dibacanya (<http://guruit07.blogspot.com>).

Selanjutnya Harras(2009: 5) berpendapat bahwa dilihat dari cakupan bahan bacaan yang dibaca, secara garis besar membaca dapat digolongkan menjadi dua: membaca ekstensif (*ekstensive reading*) dan membaca intensif (*intensive reading*). Ada tiga jenis membaca ekstensif, yakni membaca survei (*survei reading*), membaca sekilas (*skimming*), dan membaca dangkal (*superficial reading*). Sedangkan membaca intensif dibagi menjadi dua, yakni membaca telaah isi (*content study reading*) dan membaca telaah (*linguistic study reading*). Membaca telaah isi dibagi lagi menjadi membaca telaah teliti, membaca pemahaman, membaca kritis dan membaca ide. Membaca telaah bahasa dibagi menjadi

membaca bahasa asing dan membaca sastra. Berikut ini penjelasan lebih rinci jenis-jenis membaca tersebut.

1. Membaca ekstensif. Membaca ekstensif adalah membaca secara luas.
Objeknya meliputi sebanyak mungkin teks dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Membaca ekstensif meliputi :
 - a. Membaca survai (*Survey Reading*). Membaca survai adalah kegiatan membaca untuk mengetahui secara sekilas terhadap bahan bacaan yang akan dibaca lebih mendalam. Kegiatan membaca survai merupakan pendahulu dalam membaca ekstensif.
 - b. Membaca dangkal (*Superficial Reading*). Membaca dangkal pada hakikatnya bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang dangkal yang bersifat luaran, yang tidak mendalam dari suatu bahan bacaan. Membaca jenis ini biasanya dilakukan seorang pembaca demi kesenangan, membaca bacaan ringan yang mendatangkan kesenangan, kegembiraan sebagai pengisi waktu senggang.
2. Membaca intensif. Membaca intensif atau *intensive reading* adalah membaca dengan penuh penghayatan untuk menyerap apa yang seharusnya dikuasai.

Apabila seseorang dapat mengenal serta mengerti seluk beluk bahasa dalam suatu karya sastra maka semakin mudah dia memahami isinya serta dapat membedakan antara bahasa ilmiah dan bahasa sastra.

Dari penjelasan mengenai jenis-jenis membaca diatas peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan membaca dapat dibedakan menjadi dua yaitu membaca ditinjau dari terdengar atau tidaknya suara dan membaca berdasarkan cakupan bahan bacaan. Membaca berdasarkan terdengar atau tidaknya suara dapat dibedakan menjadi dua yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Sedangkan membaca berdasarkan cakupan bahan bacaan terdiri dari membaca ekstensif dan membaca intensif. Dalam penelitian ini jenis membaca nyaring, dan bila ditinjau berdasarkan cakupan bahan bacaan maka penelitian ini termasuk dalam jenis membaca insentif.

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses *interaksi* antara guru dan siswa, siswa-siswa, dan siswa-guru (Suwarjo, 2008: 37). Dari pengertian tersebut telah dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat hubungan timbal balik yang saling berkaitan satu sama lainnya antara guru-siswa, siswa-siswa, dan siswa-guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran bukanlah sesuatu yang instan dan tunggal, artinya pembelajaran memerlukan adanya persiapan dan komponen-komponen yang terkait dalam proses pembelajaran itu sendiri yang saling mendukung dan memberi kontribusi yang tinggi. Hal tersebut sejalan pendapat Dick dan Carey (dalam Suwarjo, 2008: 37) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses yang bersistem. Pembelajaran sebagai proses yang bersistem melibatkan berbagai komponen dalam penyelenggaraan pembelajaran. Jika komponen sistem tersebut tidak berkontribusi dengan baik dalam proses pembelajaran, pembelajaran tidak akan mencapai hasil yang baik dan maksimal. Komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud adalah : pengajar, pembelajaran, kurikulum, materi belajar, dan lingkungan belajar.

2. Pedoman Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Mengacu pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Menteri

Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi (Permen 22 Tahun 2006-Standar Isi), secara garis besar pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Ruang Lingkup mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pada akhir pendidikan di SD/MI, peserta didik telah membaca sekurang-kurangnya sembilan buku sastra dan nonsastra.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional diajarkan pada setiap jenjang sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar, menengah, sampai keperguruan tinggi. Oleh sebab itu, pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar memiliki nilai strategis. Pada jenjang inilah pertama kalinya pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan secara berencana dan terarah. Langkah awal yang harus dilalui oleh guru sebelum merencanakan dan melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah memahami benar-benar pedoman petunjuk atau karakteristik mata pelajaran bahasa Indonesia. Pedoman pelaksanaan tersebut bersumber pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Silabus, RPP, Program Tahunan, Program Semester, Kalender Pendidikan, Jadwal Pelajaran, serta perangkat lain yang wajib dipersiapkan oleh guru. Dalam KTSP, mata Pelajaran Bahasa Indonesia tertera 6 jam pelajaran untuk setiap minggunya. Pengaturan jadwalnya secara otonomi diserahkan sepenuhnya kepada sekolah masing-masing.

3. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (Permen 22 Tahun 2006-Standar Isi) menyebutkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Dari tujuan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar diharapkan siswa mendapat bekal yang matang untuk mengembangkan dirinya dalam pendidikan berikutnya dan hidup bermasyarakat. Dalam bidang pengetahuan siswa memiliki pemahaman dasar-dasar kebahasaan terutama bahasa baku serta mempunyai sikap positif terhadap bahasa Indonesia.

4. Langkah-langkah Pembelajaran Membaca dengan Permainan Bahasa (*Katarsis*)

Langkah-langkah Pembelajaran Membaca dengan Permainan Bahasa (*Katarsis*) adalah :

a. Kegiatan Awal

1. Guru merencanakan dan menyiapkan diri sebelum pembelajaran, baik itu kesiapan mental maupun materi. Hal yang dipersiapkan yaitu melengkapi perangkat pembelajaran meliputi program semester, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa.
2. Guru mengawali pembelajaran dengan membuka pelajaran dan memotivasi siswa untuk semangat belajar, kemudian membangkitkan kesiapan siswa. Siswa dituntut memiliki kesiapan untuk membaca, selanjutnya 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.
2. Setelah penjelasan dan contoh selesai dilaksanakan, guru memberi kesempatan untuk bertanya jawab apabila ada siswa yang belum paham.

3. Siswa dituntut untuk membaca teks wacana dengan permainan bahasa agar mereka mengerti dan senang dengan belajar membacanya, sehingga tidak jenuh dan bosan serta berdiskusi kelompok dengan mengajukan pertanyaan apabila ada yang belum paham.
4. Guru berkeliling dan memfasilitasi pertanyaan-pertanyaan atau kesulitan-kesulitan yang muncul atau dialami oleh para siswa sekaligus mengontrol jalannya proses interaksi antar siswa.
5. Siswa mengerjakan tugas permainan bahasa pada lembar kerja sesuai soal-soal perintah dalam permainan bahasa yang dilakukan.
6. 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 siswa.
2. Siswa diberi penguatan dengan harapan siswa akan termotivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang pelajaran membaca bahasa Indonesia dengan membaca buku di Perpustakaan, membaca buku teks yang berkaitan, atau melakukan kegiatan lain. yang berkaitan dengan materi pembelajaran membaca bahasa Indonesia (Adaptasi dari Arsyad, 2004: 46).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran membaca 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 rencana yang diharapkan.

E. Pelaksanaan Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar dengan Permainan Bahasa (*katarsis*)

Dalam pelaksanaan pembelajaran membaca di Sekolah Dasar dengan permainan bahasa perlu diperhatikan beberapa hal yaitu, (1) standar kompetensi dan kompetensi dasar (2) tujuan pembelajaran, (3) metode pembelajaran, (4) materi pembelajaran, (5) jenis permainan yang digunakan, (6) kondisi siswa, (7) kondisi kelas.

(1) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Sebelum melaksanakan pembelajaran membaca bahasa Indonesia di kelas IV, hal yang harus dilakukan adalah melihat standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada, agar dalam pelaksanaan pembelajaran membaca sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan dan juga memudahkan guru untuk menentukan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

(2) Tujuan Pembelajaran

Setelah mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar maka langkah selanjutnya adalah penetapan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik, maka akan memudahkan dalam penetapan materi pembelajaran yang akan diberikan.

(3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan/materi pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai metode pembelajaran dapat digunakan oleh guru, baik metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, pemberian tugas, inquiry, problem solving, kerja kelompok, karyawisata, resitasi dsb. Oleh sebab itu sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru sebaiknya memilih metode pembelajaran yang tepat. Artinya metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi pembelajaran, karakteristik siswa, dan ketersediaan waktu. Pertimbangan yang penting dalam memilih metode pembelajaran adalah metode harus mampu mengaktifkan siswa, yaitu mengaktifkan mental emosional siswa dalam proses pembelajaran.

(4) Materi Pembelajaran

Setelah ditentukan tujuan pembelajaran akan dicapai oleh peserta didik, langkah selanjutnya adalah penetapan materi yang cocok dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Materi itu sebaiknya tidak berlebihan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam pembelajaran.

(5) Jenis Permainan Yang Digunakan

Jenis permainan yang dapat digunakan dalam penelitian adalah melengkapi kalimat dengan teks wacana yang berjudul “Bertanam Sayuran Dalam Pot“ dan “Koperasi”, sedangkan untuk kata dari wacana teks wacananya berjudul “Bahaya Merokok“ dan “Halilintar“ dan “Petir“, dan

untuk stabilo kalimat teks wacananya berjudul “ Atlet Bersepeda Indonesia Unggul di Asia” dan “ Sesudah Suatu Kegagalan “, jenis permainan ini digunakan karena jenis permainan ini tepat untuk membelajarkan keterampilan membaca wacana secara insentif. Buku yang digunakan untuk rujukan teks wacana dalam permainan bahasa tersebut adalah buku bahasa Indonesia kelas 4 SD karangan Kaswan Darmadi, dan Rita Nirbaya, yang diterbitkan oleh Depdiknas di Jakarta tahun 2008 dengan judul bukunya “Bahasa Indonesia untuk SD dan MI kelas IV”.

(6) Kondisi Siswa

Selain penetapan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan jenis permainan yang digunakan, hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran membaca di Sekolah Dasar dengan permainan bahasa adalah melihat kondisi seperti melihat tingkat pemahaman atau daya tangkap siswa dan tingkat psikologisnya. Dengan demikian, apakah bisa diterapkan atau tidak permainan yang telah dirancang sehingga dalam pelaksanaannya tidak mengalami kesulitan.

(7) Kondisi Kelas

Hal terakhir yang perlu diperhatikan adalah melihat kondisi kelas. Apakah memungkinkan dilaksanakan pembelajaran membaca di kelas tersebut dengan permainan bahasa yang telah direncanakan, seperti kedisiplinan kelas yang bagus, antusias siswa yang tinggi dan lainnya. Kemudian bagaimana dengan kondisi bangunan dan faktor lingkungan kelas, apakah terganggu atau tidak pembelajaran membaca dengan permainan bahasa yang akan dilaksanakan tersebut.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa untuk memilih dan menentukan jenis permainan dalam pembelajaran membaca di Sekolah Dasar, guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kondisi siswa maupun kelas. Dalam tujuan pembelajaran, guru dapat mengembangkan salah satu aspek kognitif, psikomotor atau sosial atau memadukan berbagai aspek tersebut. Guru juga perlu mempertimbangkan materi pembelajaran, karena bentuk permainan tertentu cocok untuk materi tertentu (Modifikasi Djauhar, 2008: 1-16).

F. Penilaian Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran

Dalam kegiatan keterampilan membaca harus diadakan penilaian, sehingga perkembangan keterampilan membaca dapat terlihat, apakah mengalami peningkatan atau tidak. Berbagai strategi penilaian dalam kegiatan keterampilan membaca yang bisa dilakukan guru mencakup observasi dan dokumentasi secara periodik, konferensi, portofolio, penilaian diri sendiri, tes dan ujian (Pappas dalam Rahim, 2007: 142).

Dari beberapa strategi penilaian yang telah dikemukakan diatas, maka teknik penilaian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes keterampilan membaca siswa karena yang dinilai adalah tentang tingkat keterampilan membaca siswa, meliputi : 1) lafal dan intonasi, 2) penggunaan tanda baca, 3) tidak mengulang kata-kata dan 4) kecepatan membaca.

G. Hipotesis Tindakan

Dalam penelitian ini dirumuskan masalah dalam hipotesis tindakan, yaitu:

1. “Jika guru kelas IV SD Negeri 1 Batu Agung menerapkan permainan bahasa (*katarsis*) dalam pembelajaran, maka aktifitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Batu Agung dapat meningkat”.
2. “Jika guru kelas IV SD Negeri 1 Batu Agung menerapkan permainan bahasa (*katarsis*) dalam pembelajaran maka keterampilan membaca siswa kelas IV SD Negeri 1 Batu Agung dapat meningkat”