

**IMPLEMENTASI PERMAINAN BAHASA  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1  
MUATAN BAHASA INDONESIA DI MI  
NURUL ISLAM RINGINWOK SEMARANG  
2023/2024**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

**UHBATUS SANYAH**

NIM: 1903096069

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Uhbatus Sanyah

NIM : 1903096069

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**"IMPLEMENTASI PERMAINAN BAHASA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 MUATAN BAHASA INDONESIA DI MI NURUL ISLAM".**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 21 November 2023

Pembuat Pernyataan,



Uhbatus Sanyah

NIM: 1903096069

# PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan 024-7601295, Fax  
7615387  
Semarang 50185

## PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Implementasi Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Semarang 2023/2024**

Penulis : Uhbatus Sanyah

NIM : 1903096069

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqosyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 19 Desember 2023

## DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang

Zulaikhah, M.Ag., M.Pd  
NIP.197601302005012001

Sekretaris Sidang

Nur Khikmah, M. Pd. I  
NIP. 199203202023212042

Penguji I

Titik Rahmawati, M. Ag  
NIP. 197101222005012001

Penguji II

Hamdan Husein Batubara, M.Pd. I  
NIP.198908222019031014



Pembimbing

Zulaikhah, M.Ag., M.Pd  
NIP. 197601302005012001

# NOTA PEMBIMBING

Semarang, 21 November 2023

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi:

Judul : **Implementasi Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Muatan Bahasa Indonesia Di MI Nurul Islam.**  
Nama : Uhbatus Sanyah  
NIM : 1903096069  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing,



Hi. Zulaikhah, M. Ag., M.Pd

NIP:197601302005012001

## ABSTRAK

Judul : **Implementasi Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Semarang 2023/2024**

Penulis : Uhbatus Sanyah

NIM : 1903096069

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari permainan Bahasa Kartu huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Semarang. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisa data yang digunakan yaitu dengan reduksi data, data display/penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi. Dalam mengatasi siswa yang kesulitan untuk membaca, perlu adanya peningkatan kemampuan membaca awal, yaitu melalui penerapan permainan bahasa pada siswa kelas 1 muatan bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Semarang. Adapun hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media metode permainan Bahasa Kartu huruf memudahkan siswa dalam memahami membaca permulaan siswa. Peningkatan membaca permulaan pada siswa mulai terlihat ketika pembelajaran dan setelah pembelajaran, keinginan siswa untuk membaca bertambah banyak yang didukung adanya media metode permainan Bahasa, kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran permainan bahasa berupa keterbatasan media, kurangnya keberanian siswa, dan kemampuan guru. Strategi yang dapat mengatasi kendala tersebut ialah seorang guru perlu memahami tahapan penggunaan permainan bahasa. Hal ini akan menjadikan metode tersebut menjadi lebih efisien dan efektif. **Kata Kunci:** *Permainan Bahasa, Kemampuan Membaca Permulaan, Bahasa Indonesia*

## TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam penelitian ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	ṡ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	ṡ	ي	Y
ض	ḍ		

### Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = أُو

ai = أَي

iy = أَي

## **KATA PENGANTAR**

### ***Bismillahirrahmanirrahim***

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT penguasa seluruh alam yang menciptakan langit dengan lapisannya serta bumi dengan segala isinya. Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga atas izin Allah dapat menyelesaikan tugas akhir akademik dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah Nabi Muhammad SAW suri tauladan bagi kita semua.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, saran, dukungan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak baik berupa moral maupun spiritual sehingga penulis skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, terima kasih yang tulus dan penghargaan setinggi-tingginya ucapkan kepada:

1. Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arah serta nasehat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Cinta pertama dan panutanku. Bapak Asnari. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan. Namun beliau mampu mendidik, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

3. Pintu surgaku, Ibu Siti Aminah. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis. Beliau juga memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan. Tapi semangat motivasi serta do'a yang selalu beliau berikan kepada penulis mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana. Terimakasih atas kesabaran dan ketabahan hatimu, Semoga segera sembuh dari penyakitmu dan sehat seperti sedia kala amin.
4. Diri saya sendiri, yang sudah mau bekerja sama tetap terus berjuang bekerja sambil kuliah dan kamu hebat sudah sampai di titik sebaik ini.
5. Kepada sahabatku Nadiya, Mila, Meli, Fadiatuz, Nisa badai, yang telah berkontribusi banyak dalam memotivasi penulis, meluangkan waktu, tenaga, dan juga pikiran kepada penulis. Yang selalu sedia mendengar keluh kesah penulis, serta memberi semangat untuk tidak mudah menyerah menjalani hidup dalam meraih impian penulis.

Semoga amal kebaikan dan budi mereka diterima Allah SWT. Penulis menyadari terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca. Sekian dan terimakasih.

Semarang, 20 November 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Uhbatus Sanyah', with a horizontal line extending to the right from the end of the signature.

**Uhbatus Sanyah**  
NIM: 1903096069

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
NOTA PEMBIMBING .....	iv
ABSTRAK.....	v
TRANSLITERASI.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	9
BAB II IMPLEMENTASI PERMAINAN BAHASA, KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN, DAN MATA PERLAJARAN BAHASA INDONESIA .....	11
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Permainan.....	11
2. Kemampuan Membaca Permulaan.....	34
3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	54

B. Kajian Pustaka Relevan.....	60
C. Kerangka Berpikir.....	64
BAB III METODE PENELITIAN.....	62
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	64
C. Sumber Data.....	65
D. Fokus Penelitian .....	66
E. Teknik Pengumpulan Data .....	67
F. Uji Keabsahan Data.....	73
G. Teknik Analisis Data.....	75
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISA DATA .....	78
A. Deskripsi Data Penelitian .....	78
B. Analisis Data Penelitian .....	91
C. Keterbatasan Penelitian .....	107
BAB V KESIMPULAN .....	102
A. Kesimpulan .....	102
B. Saran.....	104
C. Kata Penutup .....	105
DAFTAR PUSTAKA .....	105
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	149

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b>	Ruang Lingkup Materi Pokok Bahasa Indonesia MI/SD, 55.
------------------	---

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan informasi. Bahasa juga memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif siswa. Dalam penelitian menunjukkan bahwa Bahasa membentuk struktur kognitif siswa dan mempengaruhi cara berpikir salah satunya membantu siswa mengevaluasi dan mengekspresikan pendapat dengan menggunakan bahasa yang tepat sehingga mempermudah pengembangan kemampuan berpikir kritis. Bahasa juga merupakan penghubung komunikasi antar satu dengan lainnya.<sup>1</sup> Oleh sebab itu, bahasa memiliki peranan penting bagi kehidupan sosial, pendidikan serta menjadi salah satu aspek bagi kemampuan bahasa siswa yang perlu dikembangkan kemampuan bahasa yang baik dan diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran membaca di sekolah mencakup pembelajaran membaca permulaan dan membaca pemahaman. Untuk pembelajaran di kelas rendah menggunakan pembelajaran membaca permulaan agar siswa bisa memiliki

---

<sup>1</sup> Sa'dun Akbar dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Indonesia, 2016), 166-167.

kemampuan memahami dan dapat menyuarakan tulisan dengan intonasi yang sesuai serta sebagai dasar untuk bisa membaca pemahaman. Sedangkan untuk di kelas tinggi menggunakan pembelajaran membaca pemahaman.

Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan dasar yang diperlukan untuk membaca dan memahami teks. Pada tingkat kelas rendah, siswa belajar dasar-dasar membaca seperti mengenal huruf, mengeja kata, dan memahami kalimat. Kemampuan membaca permulaan ini sangat penting karena merupakan dasar untuk kemampuan membaca yang lebih lanjut dan membantu siswa dalam belajar disekolah. Tanpa kemampuan membaca yang baik, siswa akan kesulitan dalam memahami bahan ajar yang diajarkan dan dalam mengajar prestasi akademis yang baik. Pada siswa kelas rendah membutuhkan bermacam-macam metode dalam pembelajaran agar siswa tidak bosan dan jenuh dalam pembelajaran dikelas.<sup>2</sup> Guru memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya membantu siswa dalam menggali serta mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan menentukan metode pembelajaran yang baik bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Sri Wahyuni, *Cepat Bisa Baca*, (Jakarta: PT Gramedia, 2010), hlm. 8.

<sup>3</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 15.

Beberapa metode yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu siswa belajar membaca permulaan adalah metode fonik, metode global, dan metode campuran. Metode fonik menitik beratkan pada pengajaran huruf dan susara yang digunakan dalam membentuk kata. Siswa diajarkan bagaimana mengeja suara-suara yang digunakan dalam kata dan kemudian menyatukan untuk mebentuk kata. Metode global menitikberatkan pada pengajaran kata dalam konteks untuk mengenali kata dalam kalimat atau teks yang dibaca, sedangkan metode campuran menggabungkan kedua metode fonik dan global untuk mengeja suara-suara yang digunakan dalam kata dan mengenalu kata dalam konteks. Selain itu terdapat satu metode yang dapat diterapkan dalam pada pembelajaran membaca permulaan untuk kelas I yaitu dengan permainan bahasa, guru dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk membantu siswa belajar membaca. Contohnya seperti permainan teka-teki silang, permainan kata-kata, atau permainan mengeja kata.

Permainan bagi siswa kelas rendah membuat siswa menjadi lebih menyenangkan dan interaktif karena siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah untuk fokus dalam kelas, selain itu permainan juga dapat membantu kelas rendah untuk lebih mudah mempelajari bahasa dan memperkuat keterampilan yang diperlukan untuk berkembang

secara positif. Bermain bagi siswa memiliki suatu ciri yang menyenangkan dan menyegarkan dalam membantu pengembangan keterampilan fisik, sosial, kreativitas, pemahaman konsep dan meningkatkan rasa percaya diri. Bermain juga seperti halnya kebutuhan gizi karena merupakan bagian penting dari perkembangan fisik dan mental siswa untuk menjaga kesehatan dan mengembangkan keterampilan siswa.

Dalam permainan bahasa ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Adapun tujuan utama dari permainan bahasa tidak hanya digunakan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga untuk belajar kemampuan berbahasa siswa terutama dalam hal membaca dan menulis.<sup>4</sup> Interaksi antara suatu permainan dan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat penting dan baru bagi siswa, permainan juga bisa membantu dalam meningkatkan daya ingat serta imajinasi siswa dalam belajar kosakata, struktur kalimat, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam kemampuan membaca. Dengan cara itu diharapkan dapat ditemukan cara yang efektif

---

<sup>4</sup> Apri Damai Sagita Krissandi dkk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*, (Bekasi: Penerbit Media Maxsima, 2018), hlm. 35

untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Menurut Aulia, mengembangkan aspek kemampuan membaca permulaan hendaknya dilakukan melalui kativitas belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar.<sup>5</sup> Siswa kelas rendah rata-rata di usia 6-8 tahun masih membutuhkan dunia bermain untuk membantu menumbuhkan pemahaman yang ,ada pada dirinya.<sup>6</sup> Karena pada usia tersebut masih dalam tahap perkembangan yang sangat penting dan membutuhkan interaksi dengan dunia permainan untuk membantu mereka mengejar pemahaman, mengembangkan keterampilan, dan membentuk kreativitas dan imajinasi.

Bermain juga membantu membangun kepercayaan diri, sosialisasi, dan pengembangan emosi. Siswa pada usia tersebut , mudah mengalami jenuh dan bosan dalam belajar di kelas, apabila mereka di jauhkan dari dunianya yaitu dunia bermain. Maka, guru membutuhkan pendekatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka dengan permainan. Pembelajaran di kelas harus memfokuskan pada pengalaman dan interaksi, bukan hanya memindahkan informasi dari guru ke siswa. Guru dapat

---

<sup>5</sup> Aulia, *Mengajarkan Balita Anda Membaca*, (Yogyakarta: Intan Media, 2011), hlm. 37.

<sup>6</sup> Apri Damai Sagita Krisandi ddk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD* (Pendekatan dan Teknis)...85-86.

menggunakan metode pembelajaran yang beragam seperti diskusi kelompok, aktivasi praktik, dan permainan. Hal ini membantu menjaga minat dan motivasi siswa dalam belajar. Karena interaksi antara suatu permainan dan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat penting dan baru bagi siswa, permainan juga bisa membantu dalam meningkatkan daya ingat serta imajinasi dalam belajar.

MI Nurul Islam adalah Madrasah Ibtidaiyah yang berada di bawah Yayasan Baiturrahim terdapat pada TK/RA Nurul Islam. MI Terpadu Nurul Islam Semarang merupakan lembaga pendidikan yang memberikan pendidikan dan pengajaran tingkat dasar atau sejajar dengan Sekolah Dasar. Sesuai dengan namanya pelajaran yang diberikan adalah sebagian besar pelajaran agama, dalam hal ini bukan berarti pelajaran yang umumnya dihilangkan akan tetapi pelajaran agama dan umumnya disetarakan agar peserta didik mendapatkan ilmu keduanya tersebut dan menguasai ilmu agama maupun umum sejak usia dini. Dalam proses pembelajarannya, untuk menarik minat siswa terhadap kemampuan membaca permulaan dalam pembelajaran bahasa indonesia, guru harus memilih metode yang sesuai dan melengkapinya dengan media pembelajaran. Kreatifitas guru dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang sesuai, sangat menentukan kelancaran dalam pelaksanaan

pembelajaran, terutama pembelajaran membaca permulaan. Perhatian dari guru dalam pelaksanaan pembelajaran siswa kelas 1 yaitu sebagai dukungan kemampuan membaca pada tahap selanjutnya . Hal ini karena siswa kelas 1 baru memulai membaca dan membentuk dasar-dasar membaca mereka. Dengan dukungan dari guru, siswa akan lebih termotivasi dan memiliki dasar membaca yang kuat.

Sebelum diterapkan metode permainan bahasa di MI Nurul Islam, kesalahan dalam membaca dan menulis masih ditemukan pada siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Kesalahan yang di alami siswa tersebut dari mengenali huruf, suku kata maupun membaca kalimat yang dilihat dari bunyi yang di ucapkan serta tulisan. Oleh sebab itu, usaha yang dilakukan oleh guru di kelas I MI Nurul Islam dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa menggunakan metode yang dapat menarik siswa, salah satunya yaitu menggunakan metode pembelajaran permainan bahasa.

Implementasi permainan bahasa yang diterapkan di kelas I ini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan terutama pada pembelajaran tematik bahasa indonesia, membuat interaksi yang menyenangkan dan membantu dalam pengembangan keterampilan bahasa. Siswa menjadi lebih antusias dengan mudah mengenali bentuk dari huruf, suku kata, maupun kalimat yang di sajikan oleh guru.

Permainan bahasa bisa berbantu dengan media kartu huruf, maupun suku kata, serta bergambar dan buku teknik bacaan. Dengan permainan bahasa yang diterapkan dalam pembelajaran siswa dapat membaca kata-kata atau kalimat sederhana dengan lancar dan tepat.<sup>7</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mencoba untuk meneliti hal tersebut dengan judul **“Implementasi Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Semarang 2023/2024”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 muatan bahasa indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Semarang 2023/2024?
2. Apa kendala dan solusi dari implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 muatan bahasa Indonesia 2023/2024?

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan Ustadzah Cholis selaku Waka Kurikulum, pada tanggal 23 Februari 2023.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mendeskripsikan implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I muatan bahasa indonesia di MI Nurul Islam.
- b. Untuk mendeskripsikan kendala dan solusi dari implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I muatan bahasa indonesia.

### **2. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan semua pihak yang berkaitan. Adapun secara garis besar, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **a. Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk memberikan informasi mengenai analisis implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan permulaan membaca siswa kelas I di MI Nurul Islam. Dan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

#### **b. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat:

- 1) Bagi Guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas serta kinerja dari guru dalam melaksanakan dan mengevaluasi pada pembelajaran.
- 2) Bagi Siswa, dengan penelitian ini sebagai bahan meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- 3) Bagi Madrasah, penelitian ini dapat dipergunakan oleh pihak madrasah dalam proses pembelajaran membaca permulaan bagi siswa serta dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dan meningkatkan kualitas belajar siswa secara keseluruhan di madrasah.

**BAB II**  
**IMPLEMENTASI PERMAINAN BAHASA, KEMAMPUAN**  
**MEMBACA PERMULAAN, DAN MATA PERLAJARAN**  
**BAHASA INDONESIA**

**A. Deskripsi Teori**

**1. Permainan**

**a. Implementasi Permainan**

Permainan adalah aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan yang memiliki peranan penting dalam pemerolehan bahasa dan wahana bagi anak untuk belajar mengatasi kesulitan yang ditemuinya dengan cara yang menggembirakan. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antar belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan memperoleh mutu yang optimal.

Permainan biasanya memiliki aturan yang diterima secara umum dan dapat dilakukan secara individu maupun bersama-sama. Permainan dapat berupa fisik, mental, atau bersifat simulasi dan dapat melibatkan kompetisi atau kerjasama. Permainan dapat berfungsi sebagai bentuk rekreasi, membantu mengatasi

stres, membangun kemampuan sosial dan keterampilan, serta membantu meningkatkan kreativitas dan inovasi.<sup>1</sup> Dalam hal ini, hakikat permainan adalah sebagai suatu kegiatan yang memiliki manfaat bagi kesejahteraan dan pengembangan individu. Tidak ada ayat Al-Qur'an yang secara eksplisit berbicara tentang permainan. Namun, Al-Qur'an membahas beberapa prinsip dan nilai yang dapat diterapkan dalam bermain, seperti keadilan, kebersamaan, kerja sama, dan menghormati orang lain. Surah Al-Maidah (5:8)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلّٰهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ ۚ

وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ عَلَىٰ ءَآلٍ تَعَدِلُوۡا ۗ اَعْدِلُوۡا هُوَ اَقْرَبُ

لِلتَّقْوٰى ۚ وَاتَّقُوا اللّٰهَ ۗ اِنَّ اللّٰهَ خَبِيْرٌۢ بِمَا تَعْمَلُوۡنَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman hendaklah kamu Jadi orang-orang yang selalu menegakkan (kebenaran) karena Allah, menjadi saksi dengan adil. dan janganlah sekali-kali kebencianmu terhadap sesuatu kaum, mendorong kamu untuk Berlaku tidak adil. Berlaku adillah, karena adil itu lebih dekat kepada takwa. dan bertakwalah kepada Allah, Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

---

<sup>1</sup> Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, ( Jakarta: PT Prenhallindo,2002), hlm. 20.

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, permainan memiliki sifat sebagai berikut: (1) permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan. (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang anda dapat dimotivasi oleh pemainnya. (5) permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.<sup>2</sup>

Bagi siswa, permainan adalah cara menyenangkan dan interaktif untuk belajar dan berkembang. Permainan dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual siswa, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Permainan juga membantu membangun kemampuan problem solving, kerjasama tim, dan keterampilan komunikasi. Oleh karena itu, permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa mencapai potensi mereka dan menikmati proses belajar. Permainan mempunyai arti yaitu siswa mendapatkan kesempatan untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki, memberi peluang pada siswa untuk

---

<sup>2</sup> S. Sugiarsih, *Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010), hlm. 16.

berkembang, baik dari segi fisik, segi intelektual, segi kebahasaan, segi perilaku, dan dapat memotivasi siswa untuk mengetahuinya lebih mendalam lagi.

Bagi guru, permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dan memperkuat hubungan dengan siswa. Dengan menggunakan permainan sebagai metode pengajaran, guru dapat membuat materi lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Permainan juga dapat membantu guru mengevaluasi hasil belajar siswa dan menentukan area yang perlu ditingkatkan.<sup>3</sup> Selain itu, permainan dapat membantu guru membangun keakraban dan kepercayaan dengan siswa, yang dapat memperkuat hubungan guru-siswa dan membuat lingkungan pembelajaran yang lebih positif.

#### **b. Pengertian Permainan Bahasa**

Permainan merupakan suatu aktivitas yang memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan lingkungan dan membangun pemahaman tentang dunia sekitarnya. Permainan juga memiliki kemampuan untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kreativitas dan imajinasi. Permainan bahasa menurut

---

<sup>3</sup> Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, ( Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka, 2009), hlm. 100.

Soeparno, yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa.<sup>4</sup>

Hurlock dalam Suyadi, mendefinisikan permainan sebagai aktivitas untuk memperoleh kesenangan.<sup>5</sup> Di perjelas pula oleh Zulfikri, berpendapat bahwa, permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak rasa tanggung jawab.<sup>6</sup> Menurut Desmita, permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa kanak-kanak.<sup>7</sup>

Menurut Arifin Ahmad menyatakan bahwa, permainan bahasa merupakan bentuk kreativitas dalam berbahasa yang memanfaatkan aturan-aturan tata bahasa untuk membuat kalimat atau ungkapan yang tidak biasa atau tidak lazim. Ketika dalam permainan

---

<sup>4</sup> Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, (Yogyakarta: Proyek Peningkatan/IKIP, 1988), hlm. 61.

<sup>5</sup> Ismail, Andang, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2007), hlm. 14

<sup>6</sup> Ulya Latifah dan Chandra Dewi Segala, Upaya Meningkatkan Sosial Melalui Permainan Jamuran Pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol.3 No.1, Oktober 2014.

<sup>7</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009, hlm. 97

dapat memunculkan kesenangan namun tidak dapat kemampuan dalam satu bahasa, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa. Tetapi dikatakan permainan bahasa jika dalam permainan tersebut dapat memunculkan kesenangan disertai dengan melatih keterampilan kemampuan berbahasanya. Permainan bahasa sering digunakan dalam sastra, puisi, dan humor, serta dapat meningkatkan kefasihan dan kepekaan bahasa seseorang.<sup>8</sup>

Menurut Zuhdi mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha oleh diri (oleh pikiran dan oleh fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.<sup>9</sup> Lain halnya dengan Hainka mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Arifin Ahmad, "Penerapan Permainan Bahasa (Kataris) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No.2 (2017)

<sup>9</sup> Darmiati Zuchdi dan Budiasih. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Proyek pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Hlm. 57

<sup>10</sup> M.Hainka, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD, SMP, SMU*, Makalah disajikan dalam Seminar

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah alat bagi siswa untuk menjelajahi dunianya, memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan potensinya yang ada pada siswa. Permainan sangat penting bagi siswa karena memiliki manfaat salah satunya membantu mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, mengurangi stres, menambah wawasan dan meningkatkan fisik. Dan secara keseluruhan tersebut merupakan bagian penting dari pengalaman belajar siswa dan memiliki dampak positif pada pengembangan mereka secara holistik.

**c. Tujuan Permainan Bahasa**

Setiap metode pembelajaran pasti ada manfaat bagi penggunanya, salah satunya yaitu permainan bahasa. Penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan yakni mendapat kegembiraan dan juga untuk melatih keterampilan siswa, mendengarkan dengan baik, membaca, dan menulis maupun menambah penguasaan kosakata.<sup>11</sup> Permainan bahasa memiliki dua tujuan, yaitu sebagai fungsi

---

Menjunjung Pemberlakuan Kurikulum Baru Bidang Bahasa Indonesia di FS-UM, Hlm. 55

<sup>11</sup>Siti Anafiah, "Permainan Bahasa sebagai Media Literasi Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta", *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, VOL. 2 No. 1 Januari (2018).

bermain dan melatih kemampuan berbahasa disertai dengan kegembiraan, sebagai cara mudah dalam mengurangi kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran. Permainan bahasa juga sebagai pemecah masalah dapat pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar, menggembirakan siswa, dan untuk meminimalisir dari kegagalan.<sup>12</sup>

Permainan dalam belajar bukanlah tujuan, melainkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Terkadang permainan bisa menarik, cerdas, menyenangkan, dan sangat memikat, namun tidak memberi hasil penting pada pembelajaran.

Menurut Soeparno tujuan permainan bahasa yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa,<sup>13</sup> akan tetapi untuk menyempurnakan materi bahasa yang diajarkan.

---

<sup>12</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 40.

<sup>13</sup> Siti Anafiah, Permainan Bahasa Sebagai Media LITERASI Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol. 2 No. 1

Menurut Hasanah ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa dikelas yaitu: (1) Situasi dan kondisi, (2) Peraturan permainan, (3) Jumlah Pemain, dan (4) Pemimpin permainan. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu anatar belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran.<sup>14</sup>

Nasif Musthofa berpendapat bahwa, permainan bahasa di dalam pembelajaran adalah salah satu untuk bekerja sama dalam satu pekerjaan, atau mencapai sebuah kemenangan. Serta, mendorong pelajar untuk menyaksikan dan ikut serta dalam berbagai permainan.<sup>15</sup> Selain itu permainan bahasa juga 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. Demikian juga sebaliknya, bila permainan itu tidak menggembarakan , meskipun melatih keterampilan berbahasa tertentu, tidak dapat

---

<sup>14</sup> Mardiah, “Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah”. *Jurnal Mitra Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*, Vol. 1 No. 1

<sup>15</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (UIN Malang Press, 2009), hlm 79.

dikatakan permainan bahasa. Untuk dapat disebut permainan bahasa, harus memenuhi kedua syarat, yaitu menggembarakan dan melatih keterampilan berbahasa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan tujuan dari permainan bahasa adalah untuk melatih kemampuan berbahasa siswa melalui permainan yang menyenangkan bersama siswa yang dipilih oleh guru untuk belajar, agar pembelajaran siswa tidak membosankan dan menjenuhkan saat belajar belajar di kelas.

**d. Prinsip dasar dan Ciri-ciri metode pembelajaran permainan bermain**

Menurut Nur prinsip dasar dalam pembelajaran bermain sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya
- 2) Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota dalam tim
- 3) Kelompok mempunyai tujuan yang sama.
- 4) Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota sekelompoknya.

- 5) Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi
- 6) Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan.
- 7) Ketreampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- 8) Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain.

Ciri-Ciri Metode Pembelajaran Bermain adalah sebagai berikut

- 1) Siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal.
- 3) Dari ras, budaya, suku yang berbeda seta memperhatikan kesetaraan jender.
- 4) Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.

Permainan bahasa yang baik itu bukan sebatas permainan, tetapi harus mempengaruhi siswa dalam

penguasaan bahasa. Selain itu, juga dapat membantu siswa mempelajari materi bahasa yang lebih daripada sekedar aktivitas bermain itu sendiri. Berikut ciri-ciri permainan bahasa yang baik dan cocok dipraktikkan dalam pengajaran bahasa:<sup>16</sup>

- 1) Dapat mengukuhkan dan meningkatkan penguasaan bahasa, dan menulis. Selain itu juga dapat meningkatkan penguasaan unsur bahasa. (kosa kata dan tata bahasa).
- 2) Mempunyai rangsangan dan bahan yang menarik sesuai dengan tingkat penguasaan bahasa pelajar.
- 3) Memberikan peluang kepada siswa untuk bertindak secara aktif dan positif serta dapat meningkatkan minat mereka.
- 4) Melibatkan peserta didik secara aktif, baik dalam kelompok maupun kelas.
- 5) Mempunyai petunjuk dan peraturan yang jelas serta mudah dipahami
- 6) Dapat dijalankan dalam jangka waktu dan tempat yang sesuai agar pembelajaran dapat dicapai secara objektif.

---

<sup>16</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hlm 55.

**e. Langkah-langkah dan Peran Guru dalam Pembelajaran Permainan Bahasa**

Sebelum menerapkan suatu metode pembelajaran, maka guru juga harus memperhatikan tahapan atau langkah dalam permainan bahasa. Langkah-langkah pembelajaran membaca dengan permainan bahasa adalah :<sup>17</sup>

- 1) Kegiatan Awal
  - a) Guru sebelum adanya proses pembelajaran, terlebih dahulu merencanakan dan menyiapkan, baik dari segi mental ataupun materi. Persiapan pembelajaran yang disiapkan tersebut meliputi program semester, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar kerja siswa.
  - b) Supaya dapat menambah semangat, guru mengawali pembelajan dengan membuka pelajaran dan memotivasi para siswa. Selain itu juga guru menuntut untuk siap dalam membaca, guru menyampaikan apersepsi dan menginformasikan tujuan dalam pembelajaran.

---

<sup>17</sup> Ahmad Arifin, “Penerapan Permainan Bahasa (Kataris) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No.2 tahun 2017): 78-79.

## 2) Kegiatan Inti

- a) Dalam memberi penjelasan dan contoh cara melakukan permainan bahasa. Guru membentuk beberapa kelompok bagi para siswa.
- b) Kemudian guru memberikan kesempatan untuk tanya jawab bagi yang belum paham.
- c) Supaya mengerti, paham dan senang dengan belajar membacanya, guru menuntun siswa untuk membaca teks wacana permainan bahasa.
- d) Apabila terdapat pertanyaan atau kesulitan yang muncul, guru berkeliling dan memfasilitasi sehingga dapat mengontrol jalannya proses interaksi antarsiswa.
- e) Guru menuntun para siswa untuk mengerjakan tugas permainan bahasa pada lembar kerja sesuai perintah.
- f) Hasil kerja masing-masing kelompok dikumpulkan.

## 3) Kegiatan Akhir

- a) Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama-sama oleh siswa dan guru

dengan tujuan supaya lebih bermakna bagi siswa di kehidupan sehari-hari.

- b) Diharapkan siswa supaya termotivasi tentang pelajaran membaca bahasa Indonesia, siswa diberi penguatan dengan membaca buku bacaan di perpustakaan, membaca buku teks yang ada kaitannya.

Selain guru harus memperhatikan tahapan atau langkah dalam permainan bahasa, guru juga memiliki peran penting penting dalam proses pembelajaran. Salah satu peran yang dimiliki guru sebagai berikut:<sup>18</sup>

- a. Guru sebagai Motivator

Proses kegiatan belajar mengajar akan berhasil jika murid-murid di dalamnya memiliki motivasi yang tinggi. Guru memiliki peran yang penting untuk menumbuhkan motivasi serta semangat di dalam diri siswa dalam belajar.

- b. Guru sebagai elevator

Setelah proses pembelajaran berlangsung, tentunya seorang guru harus melakukan evaluasi pada hasil yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran tersebut. Evaluasi ini tidak hanya

---

<sup>18</sup> Dea Kiki Yestiani dan Nabila Zahwa, “Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siwa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 4, No.1 (2020) : 44.

untuk mengevaluasi keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Guru sebagai Fasilitator/mediator

Peran seorang guru sebagai fasilitator adalah dalam memberikan pelayanan menyediakan media yang akan digunakan sesuai materi yang akan diajarkan, serta pengatur jalannya diskusi di kelas. Saat permainan bahasa guru harus media yang akan digunakan misalnya , kartu huruf, kartu suku kata, maupun kartu bergambar.<sup>19</sup> Agar murid dapat dengan mudah menerima dan memahami materi-materi pelajaran. Sehingga nantinya proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien.

**f. Faktor-faktor Penentu dalam Permainan Bahasa.**

Ada beberapa faktor penentu keberhasilan permainan bahasa. Menurut Hasanah ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas, yaitu: (1) Situasi dan kondisi, (2) Peraturan permainan, (3) Pemain, dan (4) Pemimpin permainan. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya

---

<sup>19</sup> Supardi, *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*, (Jakarta Raja Grafindo Persada, 2013), hlm 99.

menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal.

**g. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa.**

Setiap metode yang dipilih dalam pembelajaran tentunya pasti ada kekurangan dan kelebihan masing-masing. Kekurangan maupun kelebihan dalam permainan bahasa dapat diminimalisir oleh masing-masing guru.<sup>20</sup>

- 1) Kelebihan permainan bahasa
  - a) Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi.
  - b) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran kelas.
  - c) Dengan adanya kompetisi antar siswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
  - d) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.

---

<sup>20</sup> Iif Miftah, Hasan Saefuloh, Khasan Aedi, Wahyudin, "Pengaruh Permainan Bahasa terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodad Siswa Kelas VII", *Jurnal El-Ibtikar*, Vol 9, No. 2 (2020).

- e) Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan dihati siswa, sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih dilupakan.
- 2) Kekurangan permainan bahasa
- a) Jumlah siswa terlalu besar sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan.
  - b) Pelaksanaan permainan bahwa biasanya diikuti oleh tawa dan sorak-sorai siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran dikelas yang lain.
  - c) Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa.
  - d) Permainan bahasa, pada umumnya belum di anggao sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan.

#### **h. Macam-macam Permainan Bahasa**

Adapun beberapa macam permainan dalam permainan bahasa, antara lain:<sup>21</sup>

##### *1) Index card match*

Index card match adalah permainan untuk melatih pengetahuan tentang lawan kata (antonim).

---

<sup>21</sup> Apri Damai Sagita Krissandi ddk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD (Pendekatan dan Teknis)*...89.

Misalnya: gelap-terang, tinggi-rendah, dan lain-lain. Cara bermain: Siswa harus mencari rekannya yang memiliki kartu dengan kata yang berlawanan dengan kata pada kartu miliknya. Selanjutnya mereka harus duduk atau berdiri berdekatan. Permainan ini juga bisa dilakukan tanpa mengeluarkan suara sehingga ekspresi yang muncul akan lebih menarik, suasana kelas pun tidak terlalu ribut (walaupun tanpa suara, bunyi-bunyi yang dikeluarkan pun tetap saja lucu).

2) *Card Short*

Card short dapat melatih kosa kata siswa. Guru menempelkan beberapa kartu dipapan yang berisi tentang beberapa istilah umum seperti manusia, alam, binatang. Siswa pun sudah mendapatkan kartu yang berisi kosa kata yang berhubungan dengan suatu yang diperdengarkan oleh manusia, binatang, dan alam. Misalnya: mengerang, berhembus, mengembik, dan lain sebagainya. Agar tidak ribut, siswa diminta memasang kartu-kartu mereka di papan tanpa bicara.

3) *Kartu huruf*

Kartu huruf merupakan abjad abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media

baik karton, kertas maupun papan tulis atau tripleks. Potongan-potongan kartu huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, maupun kalimat. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran membaca. Selain itu kartu huruf juga melatih kreatif anak dalam menyusun kata-kata sesuai dengan keinginannya.

Langkah-langkah dalam penggunaan kartu huruf dalam pembelajaran di Mi Nurul Islam : Pertama, guru mengacak kartu huruf. Selanjutnya, guru meminta siswa menyusun huruf-huruf tersebut ke dalam bentuk kata. Siswa membaca kata yang telah disusun. Permainan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dituntut untuk memberikan keputusan pada huruf yang disusunnya. Siswa juga dapat kreatif dalam menentukan rangkaian huruf yang dipilihnya menjadi kata. Contoh : huruf B-U-I siswa dapat merangkainya dalam beberapa bentuk kata *ibu* dan *ubi*.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Attanwir, "Penerapan Permainan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa kelas I MI", *Jurnal Kajian Keislaman dan Pendidikan*, Vol 9, No. 2 (2018).

4) Kartu berwarna

Kartu berwarna yakni bagian dari permainan bahasa yang bertujuan untuk melatih siswa dalam mengucapkan bunyi-bunyi bahasa. Contohnya yaitu seperti kartu huruf, kartu suku kata atau kartu bergambar. Biasanya dalam kartu berwarna, guru memberikan soal pertanyaan yang harus dikerjakan dan diurutkan. Kemudian guru membuat kelompok kecil dengan masing-masing siswa diberikan kartu. Setelah itu siswa diminta untuk menyusun kata-kata, mencari kata-kata sesuai dengan gambar yang ditempel oleh guru. Selanjutnya diakhiri dengan membacakan atau mempresentasikan hasil kerja kelompok yang sudah selesai.

5) Dice game

Dadu tidak hanya berupa angka saja, melainkan sebuah permainan yang sangat berguna. Dadu bisa berupa berwarna-warni, simbol atau apapun yang diinginkan guru. Selain itu juga dadu ada banyak tipenya seperti, tidak hanya bersisi, ada juga yang bersisi dua belas dan lain-lain.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Muhammad Usman, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm. 86.

6) Menjodohkan data

Materi Pembelajaran di kelas rendah, masih dikenalkan tentang cara memperkenalkan diri. Misalnya namanya, umurnya, alamatnya, nama orang tua, pekerjaan orang tua, naik apa kalau bersepeda, dan sebagainya. Untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, Anda bias membuat sebuah permainan menjodohkan data. Langkahnya, buatlah daftar data dikertas plano kurang lebih dua atau empat lembar, tempelkan dipapan tulis, selanjutnya, siapkan guntingan kertas folio yang telah di isi nama seseorang, umur, alamat, pekerjaan, hobi, dan sebagainya. Buatnya potongan data itu menjadi empat macam (orangnya pekerjaan, umur, alamat, kesukaan yang berbeda-beda ) kemudia lipat masukkan dalam kaleng, dan panggilah dua kelompok siswa untuk adu cepat menempel kertas datapada kertas plano di papan tulis.

7) Puzzle

Permainan puzzle merupakan permainan melalui potongan gambar, kata, situasi, dan warna yang membutuhkan cara memecahkan masalah secara coba-salah, merupakan salah satu permainan yang

terbukti dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan tersebut. Contoh puzzle peta, hewan, rumus, dan sebagainya.

8) Bisik berantai

Langkah permainan: Guru membagi kelas menjadi empat kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang siswa. Siswa berbaris menghadap ke guru, dengan beraturan siswa yang menggunakan ukuran sepatu paling kecil berada di depan. Selanjutnya siswa depan dipanggil guru untuk menirukan kata-kata” Bu Harti, beli roti, di took Bu Karti, lumayan rotinya enak sekali”. Setelah dihafal dalam hitungan detik siswa membisikkan secara berurutan kepada temannya. (Pada saat bisik berantai berlangsung, usahakan ada music pengiring, yang sedikit mengganggu pendengaran siswa). Kelompok yang telah selesai melakukan bisikan berantai, langsung meneriakkan yel kelompoknya “ Allahuakbar!, Umar bin Khatab Yes!!!” Setelah semua selesai, Guru melakukan evaluasi manfaat kegiatan tersebut bagi proses pembelajaran. Kelompok siswa melanjutkan dengan kegiatan diskusi.

## 2. Kemampuan Membaca Permulaan

### a. Pengertian Membaca

Membaca adalah aktivitas penting dari kehidupan sehari-hari, sebab membaca bukan hanya untuk mendapatkan informasi saja, namun sebagai media untuk menambah wawasan pengetahuan bahasa juga.<sup>24</sup> Oleh karena itu, membaca harus diajarkan kepada siswa sejak di kelas rendah SD/MI yang perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya dalam membaca permulaan.

Membaca dapat menambah pengetahuan siswa, wawasan siswa, kreativitas siswa, informasi serta dapat menyalurkan bakat dan minat siswa. Ketika ada siswa yang alami memiliki hobi membaca tetapi tidak terlalu memiliki kecerdasan, berarti siswa tersebut tidak memiliki hafalanyang baik, namun siswa tersebut mampu mempunyai kemampuan metodologi khususnya menalar dengan baik daripada siswa seusianya.<sup>25</sup>

Gibbons mendefinisikan membaca sebagai proses memperoleh makna dari cetakan. Kegiatan

---

<sup>24</sup> Irdawati dkk, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar Kelas I di MIN Buol", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 5, No. 4 (2013): 4.

<sup>25</sup> Jasa Unggah Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 65

membaca bukan sekedar aktivitas yang bersifat pasif dan respektif saja, melainkan menghendaki pembaca untuk aktif berpikir. Untuk memperoleh makna dari teks, pembaca harus menyertakan latar belakang “bidang” pengetahuannya, topik, dan pemahaman terhadap sistem bahasa itu sendiri. Tanpa hal-hal tersebut selembar teks tidak berarti apa-apa bagi pembaca.

Menurut Mulyono Abdurahman membaca merupakan aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman. Orang dapat membaca dengan baik jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah, mengingatkan simbol-simbol bahasa dengan tepat dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan.

Menurut Tarigan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk menerima pesan, suatu metode yang dipergunakan oleh pembaca untuk menerima pesan, suatu metode yang dipergunakan untuk berkomunikasi dengan diri sendiri kadang-kadang orang lain, yaitu mengkomunikasikan makna yang terkandung atau tersirat pada lambang-lambang tertulis. Lebih

singkatnya membaca adalah memetik serta memahami arti makna yang terkandung didalam bahan tulisan.

Tujuan dalam membaca yaitu menambah informasi, memahami arti bacaan, menambah wawasan baru, mengenal huruf-huruf maupun kalimat dengan ejaan, serta kecepatan dalam membaca. Adapun manfaat dari membaca sebagai berikut :<sup>26</sup>

- 1) Meningkatkan kosa kata bahasa dan pengetahuan baru
- 2) Membangkitkan imajinasi
- 3) Bermanfaat dalam melatih menulis dengan berbagai pengetahuan yang telah dibaca.

Dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang dan suatu proses untuk mendapatkan informasi dari suatu teks serta menambah wawasan pengetahuan. Dengan demikian membaca juga sebagai proses berfikir yang dapat memperkaya bahasa anak sejak kelas awal SD/MI perlu memperoleh latihan membaca dengan baik khususnya membaca permulaan.

---

<sup>26</sup> Ismail Kusmayadi, *Think Smart Bahasa Indonesia*, (Bandung: Grafindo Media Pratama, 2008), hlm. 24.

## **b. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan**

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa, sanggup melakukan sesuatu, dapat melakukan.<sup>27</sup> Kemampuan dapat diartikan sebagai suatu keadaan atau kondisi yang menunjukkan sanggup atau dapat melakukan sesuatu.

Menurut Munandar Kemampuan merupakan daya untuk melakukan sesuatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan atau latihan. Kemudian dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan adalah kesanggupan yang merujuk ke suatu kapasitas untuk menyelesaikan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu.

Menurut Crawley dan Mountain membaca adalah suatu yang yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktivitas visual berpikir, psikologuistik dan meta kognitif.<sup>28</sup>

Menurut Rubin, membaca adalah proses intelektual yang kompleks yang mencakup dua

---

<sup>27</sup> Desu Anwar, *Kamus Bahasa Indonesia Modern*, (Surabaya: Amelia Surabaya, 2002), hlm. 233.

<sup>28</sup> Farida Rahim, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005), hlm. 2.

kemampuan utama, yaitu penguasaan makna kata dan kemampuan berpikir tentang konsep verbal.<sup>29</sup>

Salah satu keutamaan islam yang agung adalah membuka pintu ilmu pengetahuan seluas-luasnya bagi pemeluknya. Ini bagi mereka untuk mengeksplorasi informasi yang berguna dari semua bidang pengetahuann yang begitu luas. Dan salah satu hal terpenting untuk menimba ilmu adalah membaca. Membaca dalam berbagai pengertiannya merupakan kebutuhan yang paling penting dan pertama bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengetahuan baik atau buruk tidak dapat dicapai tanpa terlebih dahulu belajar bacaan atau membaca.

Kehadiran Al-Qur'an melahirkan peradaban Islam yang terutama diprakasai oleh kekuatan, pertumbuhan, dan ruh dari ayat-ayat al-Qur'an yang pertama kali diturunkan, yaitu perintah membaca dan menulis. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surat Al-Alaq ayat 1-5, yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ

---

<sup>29</sup> Samsu Somadaya, *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hlm. 7.

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidakdiketahuinya”<sup>30</sup> (QS. Al-Alaq; 1-5).

Membaca yang paling banyak dipahami adalah tulisan. Tulisan itu sendiri mengambil bentuk yang berbeda. Dari perbedaan sumber seperti Cina, Jepang, Arab, Inggris, Indonesia, bahkan preferensi cara penulisan jawa. Pada saat yang sama, bentuknya juga serbaguna jika dilihat. Terlihat dari huruf datar (umumnya berupa tinta) (Gelang untuk tunanetra). Dengan kata lain membaca dapat diartikan sebagai penerjemah lambang atau gambar menjadi bunyi yang dipadukan dengan kata, kata yang disusun sedemikian rupa, sehingga mudah dipahami oleh orang lain.

---

<sup>30</sup> Al-Qur'an Terjemahan, (Depok: Adhwahul Bayan CV. Dua Sehati

Dari pengertian di atas, kemampuan membaca (literasi) diartikan sebagai kemampuan dirinya untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam teks yang dibacanya dengan menghubungkan pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki untuk mengerti ide pokok, memahami gagasan pokok, detail penting, serta mudah mengingat materi atau bahan yang dibacanya. Tingkat kemampuan membaca yang dimiliki siswa dengan siswa lainnya berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Dengan adanya kemampuan membaca yang dimiliki siswa, diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajarannya.

**c. Jenis – Jenis Membaca Permulaan**

Pada umumnya siswa yang duduk dikelas 1 proses membaca yang dilakukan adalah:

1) Membaca bersuara (membaca nyaring) .

Yaitu membaca yang dilakukan dengan bersuara, biasanya dilakukan oleh kelas tinggi/ besar. Pelaksanaan membaca keras bagi siswa sekolah dasar dilakukan seperti berikut :

- a) Membaca Klasikal yaitu membaca yang dilakukan secara bersama-sama dalam satu kelas.

- b) Membaca kelompok yaitu membaca yang dilakukan oleh sekelompok siswa dalam kelas.
  - c) Membaca perorangan yaitu membaca yang dilakukan secara individu
  - d) Membaca perorangan diperlukan keberanian siswa dan mudah dikontrol oleh guru. Biasa dilaksanakan untuk mengadakan penilaian.
- 2) Membaca dalam hati
- Membaca dalam hati yaitu membaca dengan tidak mengeluarkan kata-kata atau suara.
- 3) Membaca teknik
- Membaca teknik hampir sama dengan membaca keras. Membaca teknik ialah cara membaca yang mencakup sikap, dan intonasi bahasa.
- Latihan-latihan yang diperlukan antara lainnya :
- a) Latihan membaca di tempat duduk
  - b) Latihan membaca di depan kelas
  - c) Latihan membaca di depan mimbar
  - d) Latihan membacakan

**d. Tujuan Membaca Permulaan**

Menurut Blanton dan Irwin dalam Burns dkk membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan tujuan, cenderung lebih paham dibandingkan dengan orang yang tidak

mempunyai tujuan. Tujuan membaca secara umum mencakup:

- 1) Kesenangan
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring
- 3) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu objek
- 4) Mengaitkan informasi baru dengan yang telah diketahuinya
- 5) Memperoleh informasi untuk lapotan lisan dan tertulis.

Secara umum tujuan membaca dapat dibedakan sebagai berikut:

- 1) Dapat mengembangkan kemampuan otak dan kecerdasan
- 2) Meningkatkan kemampuan anak
- 3) Mencegah kerusakan saraf otak
- 4) Melatih daya ingat anak
- 5) Memperbanyak kosa kata dan meningkatkan kemampuan dalam menyusun kalimat.<sup>31</sup>

Sabarti Akhadiyah mengungkapkan bahwa tujuan membaca memang sangat beragam, bergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca. Secara umum tujuan ini dapat dibedakan sebagai berikut :

---

<sup>31</sup> Taufik Adi Susilo, *Belajar Calistung Itu Asyik*, (Jogjakarta: PT Buku Kita, 2011), hlm. 12-15.

- 1) Salah satu tujuan membaca ialah untuk mendapatkan informasi. Informasi yang dimaksud di sini mencakup informasi bisa tentang fakta dan kejadian sehari-hari sampai informasi tingkat tinggi tentang teori-teori serta penemuan dan temuan ilmiah yang canggih.
- 2) Ada orang-orang tertentu yang membaca dengan tujuan agar citra dirinya meningkat. Mereka ini mungkin membaca karya para penulis kenamaan, bukan karena berminat terhadap karya tersebut melainkan agar orang memberikan nilai positif terhadap diri mereka.
- 3) Ada kalanya orang membaca untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya pada saat ia merasa jenuh, sedih, bahkan putus asa.
- 4) Mungkin juga orang membaca untuk tujuan rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya.
- 5) Kemungkinan lain, orang membaca tanpa tujuan apa-apa, hanya karena iseng tidak tahu apa yang dilakukan, jadi hanya sekedar untuk merintang waktu.

- 6) Tujuan membaca yang tinggi ialah untuk mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya. Dalam hal ini bacaan yang dipilih ialah karya bernilai sastra.

Supriyadi mengatakan tujuan membaca ialah sebagai berikut :

- 1) Mengisi waktu luang atau mencari hiburan
- 2) Kepentingan studi (secara akademik)
- 3) Mencari informasi, menambah ilmu pengetahuan
- 4) Memperkaya kosakata, dan lain-lain.

Menurut Iskandar Warsidi dan Dadang Sunendar tujuan pembelajaran membaca dibagi menjadi tingkat pemula, menengah, dan mahir. Menurutnya, tujuan pembelajaran bagi tingkat pemula sebagai berikut :

- 1) Mengenali lambang-lambang (simbol-simbol bahasa).
- 2) Mengenali kata dan kalimat.
- 3) Menemukan ide pokok dan kata-kata kunci.
- 4) Menceritakan kembali isi bacaan pendek.

Berdasarkan uraian tentang tujuan membaca di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca dapat dibagi menjadi dua yaitu tujuan membaca umum dan membaca khusus. Dikatakan tujuan umum, manakala aktivitas membaca tersebut untuk memperoleh

kesenangan semata, sedangkan tujuan membaca khusus untuk memperoleh informasi sebagai tugas yang berkaitan dengan akademik.

**e. Langkah-Langkah Membaca Permulaan**

Rita Wati mengemukakan langkah-langkah membaca permulaan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui unsur kalimat
- 2) Mengetahui unsur kata
- 3) Mengetahui unsur huruf
- 4) Merangkai huruf menjadi suku kata
- 5) Merangkai suku kata menjadi kata

Sedangkan menurut Sibarani Akhaidah mengemukakan langkah-langkah membaca permulaan sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan pokok bahasan yang akan diberikan, yang diambil dari GBPP.
- 2) Mengembangkan bahan ajar
- 3) Setelah bahan ajar dan latihan disusun, kemudian harus memikirkan bagaimana cara menyampaikan. Bagaimana urutan pemberian bahan-bahannya, dan bagaimana cara mengaktifkan siswa.
- 4) Pada tahap latihan, guru dapat membuat kombinasi baru, baik dengan kata maupun suku kata dan

huruf. Hal ini mudah dilakukan dengan menggunakan kartu-kartu yang telah tersedia.

- 5) Untuk mengetahui apakah anak telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan, guru dapat membuat tes formatif.<sup>32</sup>

Selain itu pada tahap ini, Pelaksanaan membaca permulaan di kelas rendah dilakukan dalam dua tahap :

- 1) Membaca permulaan tanpa buku

Pada tahap ini, guru menggunakan alat atau media kecuali buku. Langkah-langkah dalam pembelajaran membaca permulaan tanpa buku adalah sebagai berikut:

- a) Merekam bahasa siswa

Siswa kelas 1 sudah menguasai bahasa ibu atau bahasa sehari-hari yang biasanya digunakan oleh siswa. Siswa juga memiliki pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya dari lingkungan keluarga dan masyarakat sekitar rumahnya. Pada saat awal masuk pembelajaran, guru menulis kata-kata siswa sebagai bahan pelajaran dalam pembelajaran membaca

---

<sup>32</sup> Surfin Yawu dkk, "Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Permainan Bahasa di Kelas I SDN Mire", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 5 No. 2 (2017): 56-57.

permulaan agar siswa tidak mengalami kesulitan.

b) Menampilkan gambar sambil bercerita

Di dalam kelas biasanya terdapat gambar-gambar yang dipasang di dinding-dinding kelas. Guru dapat menampilkan gambar tersebut sebagai bahan cerita yang dimulai melalui pertanyaan-pertanyaan pancingan dari guru yang kemudian siswa, mengemukakan kalimat sehubungan dengan gambar yang ditampilkan.



Contoh : Ini Dini dan Putra

Dini dan Putra adalah kakak beradik.

Mereka berangkat sekolah bersama-sama.

c) Membaca gambar

Guru menunjukkan sebuah gambar kepada siswanya sambil mengucapkan kalimat, misalnya gambar pahlawan.

Contoh :



Siswa melanjutkan membaca gambar tersebut dengan bimbingan guru.

d) Membaca gambar dengan kartu kalimat

Pada tahap ini, guru menempelkan kartu kalimat di bawah gambar. Siswa memperhatikan kartu kalimat dan tulisan tersebut. Siswa dapat melihat gambar dan tulisan secara keseluruhan yang ditempel oleh guru bahwa tulisan tersebut berbeda-beda untuk setiap gambar.

Contoh : ini kursi



Ini seragam atau buku



e) Proses struktural (S)

Gambar-gambar yang memsdu kalimat pada kartu kalimat kemudian sedikit demi sedikit dihilangkan, sehingga yang ada hanya,ah kartu-kartu kalimat yang terlihat oleh siswa. Siswa mulai belajar membaca secara struktural kalimat.

Contoh : Ini Buku Mia

f) Proses analitik (A)

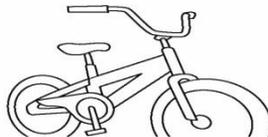
Setelah siswa dapat membaca kalimat pada kartu kalimat, kemudian pada tahap ini mulai mengenai kalimat menjadi kata, kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf. Melalui tahap analitik ini , siswa diharapkan mampu mengenali huruf-huruf yang terdapat pada kalimat yang telah dibacanya.

Contoh :                    ini sepeda

Ini                    sepeda

i-ni                    se -pe -da

i-n-i                    s- e- p- e -d -a



**f. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca.**

Dalam membaca permulaan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pada anak, yaitu sebagai berikut:

1) Motivasi

Menurut Crawley dan Mountain mengemukakan motivasi adalah sesuatu yang mendorong belajar seseorang atau melakukan suatu kegiatan. Motivasi belajar sangat penengaruh terhadap minat dan hasil belajar anak. Kemudian menurut Eanes mengemukakan bahwa motivasi sederhana, tapi tidak mudah untuk dicapai.<sup>33</sup>

Motivasi merupakan faktor yang cukup besar berpengaruh terhadap kemampuan membaca. Motivasi adalah sebuah ketertarikan untuk membaca karena motivasi akan menghasilkan anak memiliki kemampuan belajar yang lebih baik.

2) Lingkungan Keluarga

---

<sup>33</sup> Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, hlm . 20.

Orang tua merupakan peran penting dalam memberikan keteladana dalam belajar membaca. Di lingkungan keluarga pendidikan pertama kali dilaksanakan. Oleh karena itu, peran keluarga termasuk penting untuk menumbuhkan minat belajar membaca anak.

Dukungan yang diberikan orang tua dengan menciptakan suasana rumah yang damai dan penuh kasih sayang secara langsung mendukung kemauan anak untuk belajar.

3) Bahan bacaan

Kemampuan membaca dipengaruhi oleh bahan bacaan. Bacaan yang sulit akan memtaikan selera membaca bagi yang baru memiliki minat untuk belajar membaca. Untuk itu, bahan bacaan dapat dipilih dengan tingkatan kemampuan membaca anak.

**g. Kendala Peningkatan Kemampuan Membaca di Kelas Rendah.**

Berikut ini merupakan kendala-kendala dalam meningkatkan kemampuan membaca antara lain:

1) Disleksia

Disleksia diartikan sebagai ketidakmampuan membaca atau memahami tulisan. Penyebab

disleksia yakni faktor genetis. Biasanya faktor tersebut berasal dari salah satu orang tuanya. Buktinya terdapat pada anak kembar identik dimana setelah dilakukan sebuah penelitian. Apabila salah satu anak kembar tersebut menderita disleksia, maka kemungkinan saudara kembarnya juga mengidap penyakit tersebut.

Tanda-tanda disleksia pada anak-anak, antara lain sebagai berikut:

- a) Membaca dengan lambat dan tidak percaya
  - b) Jarinya mengikuti pandangan matanya dari satu teks ke teks lainnya
  - c) Suku kata maupun baris kata beberapa kali dilewatkan.
  - d) Kata-kata yang tidak ada di teks diikutkan.
  - e) Membolak balik susunan kata atau huruf.
  - f) Mengabaikan tanda-tanda baca .<sup>34</sup>
- 2) Attention Deficit Hyperactivity (ADHD)
- ADHD ialah gangguan pada konsentrasi. Selain itu bisa diartikan sebagai hal yang tidak memperhatikan, mudah terusik dan semauanya sendiri.
- 3) Gangguan Pengucapan dan Bicara

---

<sup>34</sup> Taufik Adi Susilo, *Belajar Calistung Itu Asyik,.....*, hlm. 50-51.

Hal yang menyebabkan terjadinya gangguan pengucapan dan bicara pada anak biasanya lambatnya pertumbuhan IQ, sarafnya rusak dan lain-lain. Sehingga anak-anak akan kesulitan dalam membaca terutama dalam pengucapannya.

4) Gangguan Fisik

Gangguan ini biasanya disebabkan oleh cacat, penyakit atau kecelakaan yang terjadi sejak lahir maupun setelah lahir. Dengan adanya gangguan fisik karena kurang kesempurnaan fungsi organ tubuh, maka akan berdampak juga pada perkembangan maupun pertumbuhan belajar membaca yang lambat.

5) Gangguan Emosi

Keengganan membaca terjadi apabila emosi tidak bisa dikontrol. Biasanya anak yang emosinya tidak stabil ditandai dengan rasa malas dalam belajar, tidak berkonsentrasi dan lain-lain.

6) Orang Tua Yang Tidak bisa Membaca

Orang tua merupakan sebagai peniru bagi anak karena orang tua objek tiruan pertama. Apabila orang tua tidak bisa membaca maka anak tidak bisa melihat susana membaca. Bahkan anak akan

merasa sulit untuk belajar membaca dikarenakan orang tua tidak bisa mengajarnya.

7) Kurangnya Media Dalam Belajar Membaca

Media yang cukup dan banyak akan membuat proses membaca menjadi efektif. Kesempatan untuk belajar pada anak akan semakin besar.<sup>35</sup>

### **3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

#### **a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa pelajaran bahasa indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di SD/MI karena merupakan dasar dari semua pembelajaran. Pembelajaran bahasa indonesia diarahkan oleh guru untuk siswa mampu

---

<sup>35</sup> Taufik Adi Susilo, *Belajar Calistung Itu Asyik, .....*, hlm. 52.

memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dan efisien baik lisan maupun tulisan.<sup>36</sup>

Standar Kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.<sup>37</sup> Jadi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa untuk awal dalam proses membaca, baik dalam membaca permulaan maupun pemahaman.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas I SD/MI dalam penerapan Kurikulum Merdeka, guru kelas 1 sudah pasti memahami apa itu CP dan TP. Capaian pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang wajib dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan. Capaian pembelajaran memuat sekumpulan kompetensi serta lingkup materi yang dibuat secara komprehensif dalam bentuk narasi.

Tujuan pembelajaran atau TP adalah kompetensi, yakni pengetahuan, keterampilan, dan

---

<sup>36</sup> Heny Subandiyah, "Pembelajaran Literasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Jurnal Ilmiah Bahasa Satra dan Pembelajarannya", Vol. 2 No. 1 (2015): 111-112

<sup>37</sup> Siti Anisatun Nafi'ah, Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI...32.

sikap, yang diperoleh peserta didik dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dimuat dengan memperhatikan eviden bukti yang dapat diamati dan diukur pada peserta didik, sehingga peserta didik bisa dinyatakan mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam menyusun tujuan pembelajaran sebaiknya memuat dua komponen utama, yaitu kompetensi dan lingkup materi.<sup>38</sup> Tujuan Pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa SD/MI Kurikulum Merdeka dikelas 1 bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan:

- 1) Akhlak mulia dengan menggunakan bahasa indonesia secara santun.
- 2) Sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa indoensia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia
- 3) Kemampuan berbahasa dengan berbagai multimodal (lisan, tulis, visual, audo, audio visual) untuk berbagai tujaun (genre) dan konteks.
- 4) Kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar kritis-kreatid)dalm belajar dan bekerja.

---

<sup>38</sup> Eko Nurdianti dkk, “Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal FKIP Universitas Sebelas Maret*, Vol. 13, No. 2 (2010): 115-128

- 5) Kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, mandiri, bergotong royong, dan bertanggung jawab.
- 6) Kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya.
- 7) Kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia dan dunia yang demokratis dan berkeadilan.

**c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Ruang lingkup kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia terbagi menjadi 3 menurut Priyatni, yakni ranah sikap, ranah pengetahuan, dan ranah keterampilan. Ruang lingkup materi bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) berdasarkan peraturan Mendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 :

- 1) Strategi menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan serta menulis tingkat pemula.
- 2) Strategi berbahasa secara santun untuk menghormati orang lain dan menghindari konflik sesuai konteks sosial budaya.
- 3) Jenis teks fiksi dan teks informasi sederhana yang netral, ramah gender, dan ramah keberagaman.

- 4) Kaidah bahasa indonesia yang membentuk teks sederhana
- 5) Struktur sastra dalam teks sederhana
- 6) Penanda kebahasaan dalam teks sederhana
- 7) Aspek nonverbal dalam teks sederhana
- 8) Struktur dan kohesi teks sederhana dalam wujud lisan, tulis, visual, dan multimodal yang disajikan melalui media cetak, elektronik, dan digital.<sup>39</sup>

Ruang lingkup materi pokok bahasa Indonesia berfokus pada peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa, yang menjadikan seluruh aspek yang terdapat didalamnya saling berkaitan. Aspek tersebut sangat penting dalam perkembangan komunikasi siswa baik secara lisan maupun non lisan. Menurut Ahmad Susanto terdapat empat aspek di dalam ruang lingkup materi pokok bahasa indonesia, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.<sup>40</sup>

**Tabel 2.1. Ruang Lingkup Materi Pokok Bahasa Indonesia Kelas I MI/SD**

No.	Aspek	Keterampilan
-----	-------	--------------

---

<sup>39</sup> PERMENDIKBUDRISTEK, “Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah”,*Salinan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, Nomor 7 Tahun 2022.

<sup>40</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Media Group, 2013), Hlm. 242.

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Keterampilan</b>
1	Mendengarkan	Meliputi mendengarkan penjelasan, berita, cerita rakyat, pantun, syair dan lain sebagainya.
2	Berbicara	Pada aspek ini diharapkan siswa mampu mengungkapkan gagasan/ide, peristiwa, menceritakan diri sendiri dan keluarganya, menyampaikan pesan ataupun pengalaman, tokoh, gambar tunggal, gambar seri dan lain-lain.
3	Membaca	Terdiri dari membaca huruf, kalimat, berbagai macam teks bacaan, denah, petunjuk dan lain sebagainya.
4	Menulis	Aspek ini terdiri dari mampu menulis karangan/perasaan seseorang yang dituangkan

No.	Aspek	Keterampilan
		dalam bentuk tulisan , misalnya karangan naratif, deskriptif dan lain sebagainya yang ditulis dengna menggunakan EYD yang telah ditetapkan, serta memperhatikan kosakata yang tepat dalam sebuah kalimat.

## B. Kajian Pustaka Relevan

Peneliti melakukan tinjauan terhadap bahan perbandingan dari peneliti sebelumnya. Selain itu, peneliti juga menggali informasi yang ada, berkaitan tujuan penelitian. Adapun yang menjadi perbandingan peneliti adalah media dan materi pembelajaran yang digunakan.

Yang pertama, peneliti yang dilakukan oleh Dhea Febriana Anggraini dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II MIN 1 Bandar Lampung”. Penelitian yang digunakan dalam penelitian

ini adalah Jenis penelitian tindakan kelas (PTK).<sup>41</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan teknik permainan menyusun kata pada pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II MIN 1 Bandar Lampung. Penelitian ini membuktikan bahwa menggunakan teknik permainan menyusun kata pada pelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian telah disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik permainan menyusun kata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas kelas II semester I MIN 1 Bandar Lampung meningkat dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil kemampuan membaca permulan peserta didik.

Di penelitian ini guru hanya menggunakan metode yang pembelajaran yang biasa sehingga peserta didik jenuh dan sulit dalammeningkatkan kemampuan membaca, Selain itu teknik pembelajaran yang dipakai selama ini masih berpusat pada pendidik sebagai sumber informasi pada peserta didik, dan ketuntasan belajar peserta didik masih tergolong rendah dalam menyelesaikan pembelajaran membaca. Dengan hal tersebut peneliti ini menggunakan media teknik menyusun kata untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik

---

<sup>41</sup> Dhea Febriana Anggraini, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II MIN 1 Bandar Lampung”, *Skripsi* (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung 2019), hlm. 10-25.

melalui teknik permainan menyusun kata pada mata pelajaran bahasa indonesia di MIN 1 Bandar Lampung. Dan hasil pnelitian ini menunjukkan media teknik menyusun kata ini sangatlah efektif dan hasilnya meningkat dalam kemampuan membaca siswa di MIN 1 Bandar Lampung.

Yang kedua, Penelitian ini dilakukan oleh Sukarto , Emiliana, Raden Sumiadi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Bahasa Pada Siswa Kleas 1 SDN Mumbul Sari”.<sup>42</sup>

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dan 4 tahapan pada masing-masing siklus. Kemudian berdasarkan fakta yang ada, masih banyak guru yang belum memiliki kemampuan memadai dalam menopang siswa menciptakan kebiasaan membaca. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes hasil belajar, lembar observasi, dokumentasi dan wawancara, selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan rumus ketuntasan individu dan klasikal. Dan hasil dari penelitian ini hasilnya efektif serta efisien dan ad peningkatan kemampuan bahasa permulaan siswa kelas 1 SDN Mumbul Sari.

---

<sup>42</sup> Sukarto dkk, “Penelitian Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Bahasa Pada Siswa Kelas I SDN Mumbul Sari”, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 6 No. 2 (2020), hlm. 244.

Yang ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah yang berjudul, “ Penggunaan Metode Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara siswa kelas III SDN 39 Sungai Kakap”. Adapun hasil dari penelitian PKT ini yaitu: penelitian menggunakan metode deskriptif dan memperoleh hasil mulai dari pelaksanaan prasiklus hingga siklus II. Dalam perencanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode permainan bahasa, mampu mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara siswa. Terlihat yang semula dalam prasiklus dari skor 3,19 menjadi skor 3,81. Serta dari prasiklus ke siklus I dengan menggunakan metode permainan aktivitas belajar siswa naik sebesar 35,14%, setelah itu dilakukan aktivitas siklus II dengan hasil yang kembali meningkat sebesar 11, 79%. Selain peningkat terhadap aktivitas siswa dalam kemampuan berbicara, guru dalam peningkatan yang cukup baik yakni sebesar 0,65 dari skor 3,24.<sup>43</sup>

Adapun perbandingan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Nurhasanah dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan metode permainan bahasa. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu meneliti mengenai kemampuan berbicara siswa, sedangkan

---

<sup>43</sup> Nurhasanah, “Penggunaan Metode Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III SDN 39 Sungai Kakap”, *Skripsi* ( Universitas Tanjungpura, 20130), hlm. 20.

dalam penelitian ini meneliti mengenai kemampuan membaca permulaan siswa.

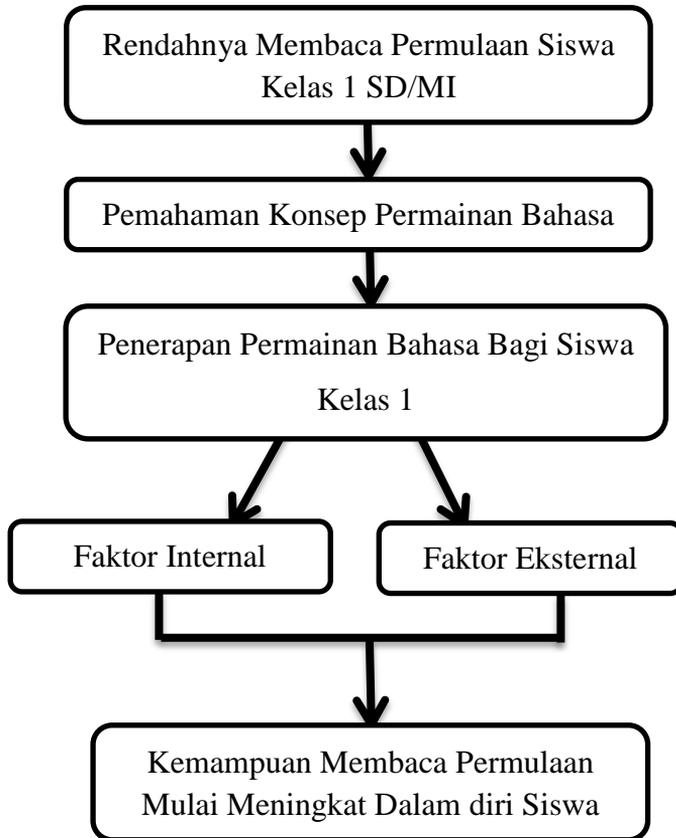
### **C. Kerangka Berpikir**

Permainan bahasa merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dalam permainan bahasa dapat melatih berbagai macam kemampuan mulai dari kemampuan membaca siswa, menulis, berbicara dan menyimak. Adanya permainan bahasa ini diharapkan membuat siswa jadi senang, fokus dan tidak bosan serta efisien dalam melaksanakan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Membaca permulaan sangat penting apalagi bagi siswa kelas I yang masih banyak mengalami kesalahan dan kendala dalam hal membaca. Membaca permulaan juga dapat membantu siswa dalam membaca pemahaman ketika naik dikelas tinggi.

Permainan bahasa disamping membuat anak senang, dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Apalagi untuk saat ini kelas 1 sudah menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran tematik. Oeh karena itu, adanya permainan bahasa diterapkan dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam mningkatkan kemampuan membaca permulaan dan menjadi aktif selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkkan bahwa perlunya analisis implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan

kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia

**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (field research) dengan jenis penelitian kualitatif. Pada penelitian kualitatif lebih menekankan analisis proses pengumpulan secara deduktif dan induktif serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antara fenomena yang diamati dengan menggunakan logika ilmiah.<sup>1</sup>

Sementara itu , Denzin dan Lincon , sebagaimana dikutip oleh Andi Prastowo dalam bukunya “*Qualitative Research Methods and Perspectives on Research Design*”, menjelaskan bahwa kata kualitatif berarti menekankan proses dan makna yang tidak secara tepat dipelajari atau diukur.<sup>2</sup> Kata-kata kualitatif menekankan makna dan proses daripada pengukuran dan pengujian yang kaku seperti dalam penelitian kuantitatif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dapat menghasilkan data dan mengolah data yang bersifat deskriptif, yaitu dengan transkripsi wawancara, gambar, foto, catatan di lapangan, dan lain sebagainya. Dalam penelitian kualitatif ini

---

<sup>1</sup> Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2010), hlm 5.

<sup>2</sup> Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media,2011), hlm 22.

diperlukan penekanan pentingnya kedekatan dengan orang-orang dan disituasi dalam penelitian agar nantinya peneliti dapat memperoleh pemahaman yang jelas tentang realitas yang terjadi.<sup>3</sup>

Moloeng juga mengatakan bahwa metodologi penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Jadi, penelitian ini akan menghasilkan deskripsi tentang gejala-gejala yang diamati tidak harus angka-angka.<sup>4</sup>

Hasil dari penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini tidak berkenaan dengan angka-angka, melainkan tentang mendeskripsikan, menguraikan, dan menggambarkan tentang peran guru dan siswa dalam menganalisis implementasi permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di kelas 1 MI Nurul Islam secara keadaan nyata. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu guru kelas rendah yang menerapkan metode permainan bahasa yakni guru kelas 1A dan 1B. Pemilihan subjek tersebut dilatar belakangi karena

---

<sup>3</sup> Afifuddin dan Beni Ahmas Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), 130.

<sup>4</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2006), hlm 12.

tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan bahasa yang ada di Mi Nurul Islam dan bagaimana kendala dan solusi dari implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca di kelas rendah.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Pengambilan data dalam objek penelitian ini adalah MI Nurul Islam Ngaliyan Semarang. Alasannya karena disana sudah diterapkan model pembelajaran permainan bahasa di kelas rendah salah satunya yaitu di kelas 1A dan kelas 1B. Hal ini membuat peneliti menjadi tertarik untuk mengaji penelitian di Mi Nurul Islam terkait bagaimana implementasi permainan bahasa yang ada di madrasah tersebut dan bagaimana kendala dan solusi yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan membaca yang berada di kelas 1.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan dengan rentang waktu kurang lebih 1 bulan, yakni pada tanggal 7 Juni sampai 7 Juli 2023 pada tahun ajaran 2023/2024. Pada tanggal 26 Juni 2023 peneliti melakukan izin riset kepada Kepala Madrasah MI Nurul Islam Ringinwok. Wawancara izin dengan guru kelas dilaksanakan pada tanggal 27 Juni 2023 yakni kelas 1 A dan kelas 1 B. Sebelum melakukan penelitian, peneliti

melakukan observasi wawancara mengenai permainan kartu huruf pada tanggal 22 – 26 Juli 2023. Kemudian dilanjutkan dengan memperhatikan proses pembelajaran menggunakan kartu huruf kelas 1 A dan kelas 1 B pada tanggal 19 – 23 Agustus 2023.

### **C. Sumber Data**

Adapun sumber dari data penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu: sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber data primer adalah Data yang diambil langsung dari sumbernya, seperti melalui survei, wawancara, atau observasi. Sumber data primer seringkali lebih akurat dan relevan untuk keperluan tertentu dibandingkan dengan sumber data lain. Data didapatkan dari pengukuran-pengukuran tertentu, untuk digunakan landasan dalam menyusun aegumentasi logis menjadi fakta.<sup>5</sup> Adapun Data Primer dalam penelitian ini yakni kepala sekolah, guru kelas 1A dan guru kelas 1B , waka kurikulum, dan peserta didik kelas 1 MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan.
2. Sumber data sekunder adalah data yang berasal dari sumber lain yang telah memproses atau menganalisis data asli, ini bisa berupa laporan, publikasi, catatan, atau informasi yang dikumpulkan dan disusun oleh pihak lain.

---

<sup>5</sup> Abdurrahman Fathoni, *Metodologi Penelitian Dan Teknis Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 104.

Sumber data sekunder bisa sangat berguna karena mempermudah akses ke informasi yang sudah ada, tetapi juga memiliki kekurangan seperti kurang akurat dan mungkin tidak seperti yang diharapkan. Sumber data sekunder berbeda dengan sumber data primer yang diambil langsung dari sumbernya. Data sekunder biasanya berupa data dokumentasi yang diterbitkan oleh organisasi seperti buku, jurnal, artikel atau data laporan yang telah tersedia. Data sekunder bisa sangat berguna dalam mengumpulkan informasi dan melakukan analisis, tetapi juga harus diterima dengan hati-hati karena mungkin tidak seperti yang diharapkan dan kurang akurat dibandingkan dengan sumber data primer.<sup>6</sup> Sebagai data sekunder, peneliti mengambil sumber berupa dokumen, arsip, buku, jurnal atau karya ilmiah, RPP guru dan dokumentasi berupa foto-foto proses wawancara dengan guru kelas 1A dan 1B serta dokumentasi yang berhubungan dengan penelitian ini.

#### **D. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian kualitatif adalah memahami dan menjelaskan fenomena sosial dan budaya melalui interpretasi dan analisis data yang diperoleh dari sumber-sumber seperti wawancara, observasi, dokumen, dan lain-lain. Tujuannya

---

<sup>6</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 91.

adalah untuk memahami pengalaman dan pandangan subjek penelitian, dan menemukan makna dan pemahaman yang lebih dalam tentang fenomena yang diteliti. Penentuan fokus penelitian (*initial focus inquiry*) adalah memilih topik atau masalah yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Melibatkan identifikasi masalah, pemahaman terhadap literatur yang ada, dan evaluasi keterkaitan antara topik dan tujuan penelitian. Penentuan fokus penelitian ini sangat penting karena dapat mempengaruhi kualitas dan hasil dari suatu penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada implementasi dalam meningkatkan kemampuan membaca pada siswa melalui permainan bahasa, diantaranya meliputi penerapan permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa, kendala-kendala dan solusi dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa ketika menggunakan metode permainan bahasa. Selain itu penelitian ini dilakukan secara offline atau terjun ke lapangan langsung dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah proses untuk mengumpulkan informasi dan data melalui berbagai metode dan teknik. Beberapa teknik pengumpulan data yang umum digunakan adalah survei, wawancara, observasi, focus group, studi literatur, dan analisis data sekunder. Pemilihan teknik

dipengaruhi oleh tujuan, jenis data yang dibutuhkan, dan sumber daya yang tersedia. Setiap teknik memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda dan harus dipilih dengan cermat sesuai dengan tujuan dan kondisi spesifik dari suatu penelitian atau proyek.<sup>7</sup>

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini dilakukan di lingkungan alam (kondisi alam) dengan sumber data primer, yaitu sumber data yang memberikan data secara langsung kepada pengumpul data. Dan dengan pemantauan non-partisipatif (*non-participatory monitoring*) yaitu peneliti menyelidiki apa yang dilakukan oleh sumber data dan apa yang tidak dilakukan oleh sumber data.

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan sebuah metode ilmiah untuk mengumpulkan data dan informasi melalui perhatian dan pengamatan terhadap objek atau fenomena. Observasi dapat dilakukan secara visual, auditif, atau dengan alat-alat pengukuran dan instrumen yang tepat. Hasil observasi dapat digunakan untuk menjelaskan, memahami, dan memprediksi perilaku dan sifat suatu objek atau fenomena. Kunci keberhasilan observasi dalam

---

<sup>7</sup>Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* , (Bandung: Alfabeta, 2007), Hlm. 24.

pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh pengamat sendiri, sebab pengamat yang akan terjun langsung untuk melihat dan mendengar objek penelitian dan kemudian ditarik kesimpulan dari apa yang sudah diamati. Dalam melakukan observasi terdapat juga tujuannya yakni agar dapat menyediakan gambaran atau informasi yang nyata dan valid terhadap perilaku, kegiatan maupun aktivitas siswa kelas I. Alasan peneliti menggunakan teknik observasi ini yaitu peneliti akan mengamati secara langsung bagaimana implemmentasi permainan bahasa yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dan bagaimana solusi yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi siswa kelas rendah yang mengalami kesulitan membaca. Dari segi proses pelaksanaan observasi dibedakan menjadi *participant observation* dan *non participant observation*. Peneliti menggunakan teknik *participant observation* dimana peneliti terlibat langsung dalam aktivitas orang-orang yang diamati. Adapun yang diobservasi dalam penelitian ini yakni kegiatan belajar bahasa Indonesia di Mi Nurul Islam.

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah bentuk yang dilakukan oleh dua orang saling tukar informasi melalui perantara

tanya jawab guna mendapatkan informasi terhadap permainan bahasa pada mapel bahasa Indonesia yang ada di Mi Nurul Islam. Selain itu juga wawancara dijadikan alat dalam membantu pembuktian yang didapatkan oleh peneliti.<sup>8</sup>

Dalam penelitian ini wawancara untuk mengidentifikasi strategi peningkatan keterampilan membaca anak yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Wawancara ini ditujukan kepada kepala sekolah dan guru kelas. Mengenai metode yang digunakan, peneliti menggunakan dua jenis wawancara, wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur yakni peneliti telah membuat lembar wawancara secara terstruktur. Wawancara tidak terstruktur yaitu peneliti hanya memiliki poin-poin penting yang berhubungan dengan topik. Alasan peneliti melakukan wawancara yaitu peneliti ingin mengetahui secara lebih jelas dengan berkomunikasi langsung dengan guru kelas yang mengajar siswa di kelas 1 saat belajar materi pembelajaran yang di lakukan sehingga tentunya guru sudah memahami bagaimana karakteristik siswa ketika merespon pembelajaran melalui metode permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca di pelajaran

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014). 317.

bahasa indonesia. Selain itu peneliti akan menggali informasi lebih mendalam mengenai kendala dan solusi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Apakah ada cara khusus yang dilakukan guru dalam menghadapi siswa yang masih kesulitan membaca permulaan.

Data dalam penelitian ini diambil melalui hasil wawancara dengan subjek guru kelas rendah khususnya dikelas 1A dan 1B. Dalam melakukan wawancara , selain membawa instrument sebagai pedoman wawancara, peneliti dapat menggunakan alat bantu seperti tape recorder, gambar, dan alat bantu lainnya yang dapat mendukung kelancaran proses wawancara.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bagian paling penting dalam pengumpulan data, dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronika. Yang dimana sebagian besar fakta dan data tentang Permainan Bahasa Pada Mapel Bahasa Indonesia yang berada di Mi Nurul Islam tersimpan. Metode dokumentasi merupakan metode dengan mencari data menegani hal-halberupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Adapun sumber data

tersebut antara lain yaitu Selain menjadi pelengkap pengisi antara wawancara dan observasi, dokumentasi juga dapat memperkuat data dan bukti nyata yang diperoleh dari para guru dan siswa-siswi MI Nurul Islam supaya hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti valid.<sup>9</sup>

Metode ini digunakan untuk memperoleh profil MI Nurul Islam, *lesson plan*, foto-foto kegiatan pembelajaran, format penilaian peserta didik, dan data-data lain yang bersangkutan. Metode ini sangat memungkinkan sebagai upaya dalam historisitas maupun normatifitas obyek penelitian. Sehingga, dalam metode dokumentasi yang diamati ialah benda mati. Dalam menggunakan metode dokumentasi ini, peneliti memegang *check list* untuk mencari variabel yang sudah ditentukan. Alasan peneliti menggunakan teknik dokumentasi agar lebih mudah menganalisa data dengan melihat bagaiman arsip hasil evaluasi. Dokumentasi dari penelitian ini terdiri dari dokumen-dokumen seperti profil MI Nurul Islam Ngaliyan, RPP, lembar wawancara, foto-foto kegiatan pembelajaran, format penilaian peserta didik, dan data lain yang bersangkutan. Metode ini sangat memungkinkan sebagai upaya dalam historisitas maupun normatifitas obyek bahwa penelitian benar-benar telah dilaksanakan.

---

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014). 329.

## F. Uji Keabsahan Data

Karena ini merupakan penelitian kualitatif keabsahan data yang diperoleh dari metode pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dengan sumber data yang ada.<sup>10</sup>

### 1. Triangulasi

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode.<sup>11</sup>

#### a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber membandingkan dan mengecek ulang kepercayaan untuk memperoleh informasi melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.

- 1) Membandingkan data hasil pengamatan dan hasil wawancara
- 2) Membandingkan perkataan tentang informan ketika situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.
- 3) Membandingkan keadaan perspektif seseorang dengan berbagai pandangan

---

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 241

<sup>11</sup> Lexy J. Moloeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2007), hlm. 178.

4) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

b. Triangulasi metode

Dalam triangulasi metode terdapat dua strategi, yaitu:

- 1) Pengecekan derajat kepercayaan, hasil penelitian, dan beberapa teknik pengumpulan data.
- 2) Pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan menggunakan metode yang sama.

Penggunaan dua triangulasi tersebut berupaya data yang didapat lebih akurat. Misalnya ketika bertanya tentang pertanyaan yang sama pada subjek penelitian yang berbeda menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda, sehingga dapat menghasilkan data yang dilaporkan menjadi akurat dan kredibel.

2. Menggunakan bahan referensi

Dalam menggunakan metode kualitatif menggunakan bahan referensi adalah sebagai pendukung dalam pembuktian data yang sudah ditemukan. Agar penelitian lebih kuat, dapat dibuktikan dengan menggunakan bukti hasil penelitian berupa foto-foto, dan lain sebagainya. Sehingga informasi dan data yang diperoleh lebih akurat dan mampu dipercaya.

## G. Teknik Analisis Data

Setelah informasi lengkap dikumpulkan dari literatur dan lapangan, langkah selanjutnya adalah tahap analisis. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun informasi secara sistematis dari berbagai sumber dan mengklasifikasikan data ke dalam kategori-kategori yang dijelaskan dalam poin-poin, dan menarik kesimpulan sehingga orang yang membacanya dapat dengan mudah memahaminya.<sup>12</sup>

Teknik analisis data adalah cara-cara yang digunakan pengumpul data untuk menggali informasi dari data yang diterimanya agar data tersebut dapat lebih mudah dipahami dan dibaca. Singkatnya, analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan dipahami. Setelah data dikumpulkan, kemudian data disusun secara terstruktur serta dianalisis secara kualitatif dengan memakai metode berikut ini:<sup>13</sup>

### 1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Setelah semua informasi terkumpul, langkah selanjutnya adalah memeriksa semua informasi yang tersedia dari berbagai sumber. Setelah membaca, mempelajari dan mengkaji, mereduksi data. Reduksi data adalah proses dimana semua data yang diterima

---

<sup>12</sup> J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, (Jakarta: PT Grasindo, 2010), 120.

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*...338

digabungkan dan diringkas menjadi satu bentuk tulisan (*script*) untuk dianalisis. Hasil wawancara, hasil observasi, hasil dokumentasi, dan kesioner diubah menjadi bentuk tulisan (*script*) sesuai dengan formatnya masing-masing.

Dalam mereduksi data peneliti akan menfokuskan pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas I muatan Bahasa Indonesia melalui metode permainan bahasa. Data dan informasi yang diperoleh akan dikumpulkan dan ditulis secara rinci sebagai catatan yang menggambarkan data dan informasi tentang hasil penelitian, sehingga masalah penelitian dapat ditangani dengan baik.

## 2. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah semua data telah diformat berdasarkan instrumen pengumpulan data dan telah berbentuk tulisan. Lankah selanjutnya adalah mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, diagram, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Yang digunakan dalam menyajikan data dalam penelitian kualitif adalah dengan

teks deskriptif (dalam bentuk catatan lapangan), matriks, grafik, atau tabel dari hasil wawancara.<sup>14</sup>

Dalam penelitian ini penyajian data yang dilakukan peneliti adalah kemampuan membaca siswa kelas I di MI Nurul Islam dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode permainan bahasa. Data yang berbentuk tulisan disusun kembali dengan baik dan akurat guna memperoleh kesimpulan valid sehingga peneliti lebih mudah dalam memahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

### 3. *Conclusion drawing/ verification* (Penarikan Kesimpulan/ Verifikasi)

Kesimpulan/Verifikasi merupakan tahap akhir dalam rangkaian analisis kualitatif. Kesimpulan diharapkan mampu menemukan hasil temuan baru yang sebelumnya belum pernah ditemukan. Temuan dapat berupa gmabarn suatu objek yang dulunya masih belum jelas, namun setelah dilakukan penelitian menjadi lebih jelas, dapat berupa sebab akibat, hipotesis maupun teori.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*...341.

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*...345

Kesimpulan akan selalu berubah sampai peneliti dapat menemukan bukti-bukti yang valid serta konsisten pada saat proses pengumpulan data, jadi bisa mendapat kesimpulan yang kredibel sehingga bisa menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI DAN ANALISA DATA**

#### **A. Deskripsi Data Penelitian**

##### **1. Data tentang Implementasi Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan. Wawancara izin dengan guru kelas dilaksanakan pada tanggal 27 Juni 2023 yakni kelas 1 A dan kelas 1 B. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi wawancara mengenai permainan kartu huruf pada tanggal 22 – 26 Juli 2023. Kemudian dilanjutkan dengan memperhatikan proses pembelajaran menggunakan kartu huruf kelas 1 A dan kelas 1 B pada tanggal 19 – 23 Agustus 2023.

Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk meneliti bagaimana cara dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan bahasa. Seperti yang telah tertulis dalam rumusan masalah, penulis membahas tentang implementasi permainan bahasa, kendala serta solusi saat menggunakan permainan bahasa

dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 pada muatan bahasa Indonesia.

Pada MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan, para guru telah menemukan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 masih belum optimal. Oleh karena itu, mereka memutuskan untuk mengimplementasikan permainan bahasa dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di kelas tersebut. Dalam proses ini, para guru menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Adapun Langkah-langkah permainan Bahasa di MI Nurul Islam Ringinwok sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan kartu huruf
- b. Guru meminta siswa menyusun mejanya membentuk melingkar membentuk huruf U
- c. Guru membagikan kartu huruf secara acak kepada siswa satu per satu
- d. Guru meminta siswa mengamati kartu abjad yang ada di mejanya masing-masing.
- e. Kemudian berkeliling dan menugaskan salah satu siswa untuk membacakan dengan lantang huruf yang telah diterimanya

- f. Setelah itu, guru meminta siswa menyebutkan kata-kata yang diawali dengan kartu huruf yang ada di tangan mereka.
- g. Bila siswa sudah mampu menjawab, guru akan memberikan imbalan kecil, misalnya hadiah kecil seperti snack atau pensil.
- h. Setelah selesai guru mengevaluasi status pembelajaran kartu huruf dan meminta siswa yang mengalami kesulitan belajar untuk maju lagi untuk meminta bimbingan.

Permainan bahasa yang dipilih oleh para guru melibatkan beragam aktivitas seperti menunjukkan huruf vokal dalam satu kata yang terkait dengan aku dan teman baru, melafalkan huruf vokal suatu kata yang terkait dengan aku dan teman baru, dan juga menebalkan berbagai bentuk huruf. Keberagaman permainan bahasa ini bertujuan yaitu dengan mendengarkan contoh dari guru siswa dapat menyanyikan lagu “a, b, c” dengan benar, setelah bernyanyi dan berlatih siswa dapat menyebutkan nama huruf, siswa dapat menuliskan huruf, dan setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menebalkan berbagai bentuk huruf. (*Lihat Halaman Lampiran RPP*)

Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan guru pada pembelajaran terdapat tiga tahap yaitu;

a. Pendahuluan

Guru mengajak siswa berdoa. Kemudian guru menanyakan kabar kepada siswa “Bagaimana keadaan kalian? Sehat?” dan “Apakah kalian masih ingat nama teman-teman baru?”. Guru lalu menunjuk salah satu siswa dan meminta siswa tersebut untuk mengingat 1-2 nama teman baru sambil menunjuk teman yang dimaksud pada kegiatan ini dilakukan dua kali sekedar pengulangan untuk mengamati apakah para siswa masih ingat nama teman barunya. Setelah kegiatan pengulangan, lalu guru memulai pembelajaran dengan bernyanyi Satu Nusa dan Satu Bangsa. Pada sesi ini waktu yang dialokasikan yaitu 15 menit. (*Lihat Halaman Lampiran RPP*)

b. Inti

Pada sesi inti ini alokasi waktu selama 35 menit yaitu dengan menunjukkan kartu pada siswa kemudian guru mengucapkan nama hurufnya dan siswa mengulanginya. Kemudian guru mengucapkan bunyi sambil bertanya huruf apa yang dibunyikan, tahap ini dilakukan tanpa menunjukkan kartu huruf. Selanjutnya, guru menulis dan menjelaskan kembali

bentuk huruf berupa kata atau kalimat di papan tulis, anak menelusuri dengan jari dan menyalinnya. Setelah itu, yang dilakukan guru meminta anak menuliskan kata atau kalimat dengan menebalkan huruf yang sudah dipelajari. (*Lihat Halaman Lampiran RPP*)

c. Penutup.

Setelah sesi permainan selesai, guru melakukan refleksi untuk evaluasi. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Kemudian, guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

Permainan bahasa merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa terutama kelas 1 MI Nurul Islam Ringinwok. Setelah dilakukan wawancara dengan guru di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan Semarang untuk mengatasi siswa kesulitan dalam membaca seorang guru menggunakan metode permainan yang bisa dengan mudah dipahami.

Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran sangat penting karena hal ini dapat meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam membaca. Dalam mengimplementasikan permainan bahasa ini guru MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan Semarang menggunakan

metode atau cara Kartu Huruf. Ini sesuai dengan ungkapan dari guru kelas 1B Ibu Dra. Sholihati, yaitu

“Faktor pendukung untuk permainan bahasa dalam muatan bahasa Indonesia yaitu dengan kartu huruf”<sup>1</sup>

Hal sama juga diterangkan oleh guru kelas 1A Ibu kholis Widayanti, S.Pd.I

“Sekolah mendukung permainan bahasa dalam muatan bahasa Indonesia dengan kartu huruf”<sup>2</sup>

Strategi ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengembangkan kemampuan membaca mereka. Selain itu untuk mendukung kegiatan tersebut berjalan sekolah juga memberikan fasilitas yaitu:

- a. Sudut Baca
- b. Perpustakaan Online
- c. Buku Mahir Membaca
- d. Kartu Huruf
- e. Buku Prestasi

Kemudian, guru MI Nurul Islam juga memberikan waktu tambahan bagi siswa yang masih kesulitan dalam

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan Dra. Solihati, Guru Kelas 1B pada Kamis, 22 Juni 2023.

<sup>2</sup> Hasil Wawancara dengan Kholis Wirayanti, Guru Kelas 1A pada Kamis, 22 Juni 2023.

membaca seperti yang diungkapkan oleh Ibu Kholis Wirayanti:

“Sekolah memiliki pedoman untuk mengatasi siswa yang kesulitan dalam membaca yaitu dengan memberikan tambahan jam belajar”.<sup>3</sup>

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan respon siswa dalam pembelajaran pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan bahasa yang berbantu dengan media kartu huruf dalam kemampuan membaca permulaan cukup baik, terlihat ketika saat pembelajaran di kelas siswa menjadi sangat suka dan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran. Siswa yang semula tidak ada keinginan untuk belajar membaca menjadi ada keinginan untuk gemar membaca. Karena, siswa di usia mereka yang baru beradaptasi dengan lingkungan mereka yang baru dan masih suka dengan permainan, tetapi permainan yang dimaksudkan yaitu bermain sambil belajar.

Adapun kesalahan yang dilakukan guru dalam menerapkan pembelajaran permainan bahasa muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan yaitu guru memperhatikan alokasi waktu yang digunakan,

---

<sup>3</sup> Hasil Wawancara dengan Kholis Wirayanti, Guru Kelas 1A pada Kamis, 22 Juni 2023.

dan kurangnya perencanaan sehingga proses pembelajaran kurang sesuai yang diharapkan.

## **2. Kendala dan Solusi Dari Implementasi Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Muatan Bahasa Indonesia**

### **a. Kendala**

Setiap proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, selalu dihadapkan pada tantangan dalam mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Demikian pula dalam penerapan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa di kelas I MI Nurul Islam Ringinwok.

Hasil dari wawancara dengan Ibu Kholis Wirayanti, S.Pd.I menunjukkan adanya beberapa tantangan dalam proses pembelajaran menggunakan metode permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa kendala yang diidentifikasi antara lain:

"Beberapa tantangan yang saya hadapi meliputi keterbatasan fasilitas pembelajaran, waktu yang dibutuhkan karena siswa kelas 1 masih

memerlukan pengawasan ekstra, dan kurangnya keberanian dari beberapa siswa."<sup>4</sup>

#### 1) Keterbatasan Media

Keterbatasan fasilitas pembelajaran yang tersedia memiliki dampak yang signifikan pada proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih lama. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran dan hasil belajar cenderung lebih baik daripada jika tidak menggunakan media sebagai bantuannya.

Pada saat melaksanakan permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan menggunakan media kartu-kartu berwarna, terdapat beberapa siswa yang secara tidak sengaja merobek salah satu kartu, atau ada siswa yang tiba-tiba meminta kartu yang telah diberikan oleh guru. Sayangnya, guru tidak memiliki media pengganti yang serupa untuk menggantikannya. Hal ini menjadi salah

---

<sup>4</sup> Hasil Wawancara dengan Kholis Wirayanti, Guru Kelas 1A pada Kamis, 22 Juni 2023.

satu kendala yang dihadapi dalam permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

2) Keterbatasan Waktu

Dalam pembelajaran menggunakan metode permainan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, alokasi waktu yang diberikan adalah satu hari untuk menyelesaikan satu pembelajaran dalam tema tersebut. Ketika guru menggunakan permainan bahasa, tentunya memerlukan lebih banyak waktu dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran lainnya.

3) Kurangnya Keberanian Dari Siswa

Setiap siswa memiliki sifat dan karakter yang unik. Ketika bermain bahasa, guru pertama-tama memberikan pertanyaan terkait dengan permainan yang akan dilakukan. Namun, saat tiba giliran untuk ditanya, beberapa siswa menjadi enggan dan malu untuk menjawab. Selain itu, ada siswa yang tidak ingin bergabung dengan kelompok teman-temannya, dan ketika kelompok mereka dipanggil untuk maju ke depan kelas, mereka enggan untuk maju karena merasa malu.

## **b. Solusi**

Setiap proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, memiliki solusi untuk mencapai tujuan dan target pembelajaran yang diinginkan. Demikian pula dengan implementasi pembelajaran menggunakan metode permainan bahasa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di kelas 1 MI Nurul Islam Ringinwok. Hasil dari wawancara dengan Ibu Dra. Solihati menunjukkan beberapa solusi yang diberikan dalam proses pembelajaran permainan bahasa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Berikut adalah beberapa solusi yang diidentifikasi:

“Menurut saya, solusi yang diperlukan adalah meningkatkan kemampuan guru, menggunakan media yang tepat dan memadai, serta memberikan waktu tambahan bagi siswa yang belum menguasai kemampuan membaca.”<sup>5</sup>

### 1) Kemampuan Guru

Kemampuan guru dalam menerapkan permainan bahasa harus mencakup keterampilan dalam menyajikan materi pelajaran secara efektif

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan Dra. Solihati, Guru Kelas 1B pada Kamis, 22 Juni 2023.

dan relevan bagi siswa, serta memiliki pemahaman yang baik tentang karakteristik fisik, emosional, dan intelektual masing-masing siswa. Seorang guru yang memiliki kemampuan yang baik dapat berpengaruh positif terhadap keberhasilan belajar siswa.

## 2) Media

Media merupakan aspek krusial dalam proses pembelajaran. Penggunaan media kartu-kartu berwarna menjadi bagian penting dalam pelaksanaan permainan bahasa, khususnya dalam konteks pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media tersebut harus cocok dengan materi yang sedang dipelajari dan juga harus mencukupi jumlah siswa atau kelompok yang ada di dalam kelas.

## 3) Pemberian Tambahan Jam

Sebagai langkah untuk mengatasi permasalahan membaca di kelas, guru melakukan pemberian tambahan waktu belajar yang dilaksanakan empat kali dalam satu minggu, tanpa mengganggu jam istirahat tidur siang bagi siswa.

Guru memberikan tambahan waktu pembelajaran untuk memberi kesempatan lebih bagi siswa yang lambat dalam membaca. Sementara itu, bagi siswa yang sudah lancar dalam membaca, tambahan waktu tersebut digunakan untuk mengulang pelajaran yang telah disampaikan di pagi hari atau memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk dikerjakan oleh siswa. Melalui wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Dra. Solihati, sebagaimana berikut:

“Untuk mengatasi siswa yang kesulitan dalam membaca permulaan kita memberikan tambahan jam belajar. Kita meluangkan membuat jadwal 4 kali dalam seminggu untuk memberikan latihan kepada siswa bagi siswa yang kesulitan dalam membaca permulaan.”<sup>6</sup>

Ditemui di tempat berbeda Ibu Kholis Wirayanti juga menerangkan bahwa :

“Siswa yang kesulitan dalam membaca kita membuat tambahan jam belajar dalam seminggu sebanyak 4 kali.”<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Hasil Wawancara dengan Dra. Solihati, Guru Kelas 1B pada Kamis, 22 Juni 2023.

<sup>7</sup> Hasil Wawancara dengan Kholis Wirayanti, Guru Kelas 1A pada Kamis, 22 Juni 2023.

## **B. Analisis Data Penelitian**

### **1. Analisis tentang Implementasi Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan**

Kemampuan membaca permulaan memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Semakin cepat siswa dapat membaca dengan lancar, semakin besar peluang mereka untuk memahami dan menguasai pelajaran di sekolah.<sup>8</sup> Guru sebagai pengajar memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Menurut Arifin permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut; (1) adanya seperangkat

---

<sup>8</sup> Surfin Yawu, Efendi, dan Saharudin Barasandji, *Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Permainan Bahasa di Kelas I SDN Mire*, Jurnal Kreatif Online, (Vol. 5 No. 2), hlm. 54.

pengetahuan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan.<sup>9</sup>

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di kelas 1 A, peneliti melihat bahwa guru menerapkan permainan Bahasa Kartu Huruf dengan dengan menunjukkan kartu pada siswa kemudian guru mengucapkan nama hurufnya dan siswa mengulanginya. Siswa kelihatan sangat ceria dan antuis dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian guru mengucapkan bunyi sambil bertanya huruf apa yang dibunyikan, tahap ini dilakukan tanpa menunjukkan kartu huruf. Peneliti melihat siswa tertatik dengan kartu huruf sehingga penasaran terhadap kartu yang didapatkan oleh temannya. Selanjutnya, guru menulis dan menjelaskan kembali bentuk huruf berupa kata atau kalimat di papan tulis, anak menelusuri dengan jari dan menyalinnya. Setelah itu, yang dilakukan guru meminta anak menuliskan kata atau kalimat dengan menebalkan huruf yang sudah dipelajari. Hal ini sesuai berdasarkan wawancara dengan Kholis Wirayanti siswa sangat ceria, antusias dan tertarik dengan kartu huruf

---

<sup>9</sup> Arifin, Ahmad, “Penerapan Permainan Bahasa (Kataris) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, (Vol. 9, No.2 tahun 2017)

sehingga penasaran terhadap kartu yang didapatkan oleh temannya.<sup>10</sup>

Berdasarkan pengamatan di kelas 1 B, guru juga menerapkan permainan Bahasa Kartu Huruf dengan menunjukkan kartu pada siswa kemudian guru mengucapkan nama hurufnya dan siswa mengulangnya. Siswa kelihatan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian guru mengucapkan bunyi sambil bertanya huruf apa yang dibunyikan, tahap ini dilakukan tanpa menunjukkan kartu huruf. Hal ini merangsang rasa ingin tahu pada siswa sehingga keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran akan membuat siswa ingin tahu lebih banyak sehingga siswa tertatik dengan kartu huruf. Selanjutnya, guru menulis dan menjelaskan kembali bentuk huruf berupa kata atau kalimat di papan tulis, anak menelusuri dengan jari dan menyalinnya. Setelah itu, yang dilakukan guru meminta anak menuliskan kata atau kalimat dengan menebalkan huruf yang sudah dipelajari. Guru akan memberikan apresiasi serta motivasi kepada siswa yang kesulitan belajar membaca permulaan sehingga meunjukan minat, meningkatkan partisipasi dan percaya diri siswa untuk bisa membaca permulaan. Hal ini sesuai berdasarkan wawancara dengan Ibu Sholihati siswa

---

<sup>10</sup> Hasil Wawancara dengan Kholis Wirayanti, Guru Kelas 1A pada Kamis, 22 Juni 2023.

memberikan apresiasi serta motivasi kepada siswa yang kesulitan belajar membaca.<sup>11</sup>

Bagi siswa, bermain adalah sebuah kegiatan yang menyenangkan namun juga memiliki aspek seriusnya. Melalui bermain, siswa dapat mengeksplorasi berbagai kegiatan dan memahami dunia sekitarnya. Permainan menjadi alat yang membantu siswa untuk mendapatkan pemahaman baru, dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, serta dari yang awalnya tidak dapat melakukannya menjadi dapat melakukannya.<sup>12</sup> Sebelum memulai proses kegiatan pembelajaran, guru perlu menyusun metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi siswa. Hal ini bertujuan agar materi yang disampaikan dapat efektif, efisien, dan mudah dipahami oleh siswa.<sup>13</sup>

Sebagai seorang guru harus mempunyai kemampuan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Apabila guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Salah satu perencanaan

---

<sup>11</sup> Hasil Wawancara dengan Dra. Solihati, Guru Kelas 1B pada Kamis, 22 Juni 2023.

<sup>12</sup> Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, (Jakarta: PT. Prenhallindo, 2002), hlm. 20.

<sup>13</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UN-Maliki Press, 2012), hlm. 16.

pembelajaran adalah metode pembelajaran. Dalam memilih metode pembelajaran, guru harus dapat mempertimbangkan tujuan, karakteristik siswa, kemampuan siswa dan materi yang akan disampaikan. Memiliki metode belajar yang tepat dapat membantu siswa belajar dengan sukses.

Penerapan metode permainan bahasa merupakan upaya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Dengan menerapkan metode permainan pada siswa kelas 1 dirasa cocok dengan kondisinya yang masih senang untuk bermain daripada belajar. Permainan bahasa adalah suatu bentuk permainan yang bertujuan untuk memberikan kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa, termasuk menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.<sup>14</sup> Dalam permainan bahasa yang menggunakan media kartu berwarna, termasuk kartu huruf, kartu suku kata, dan kartu bergambar, siswa dijadikan subjek pembelajaran yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Penggunaan permainan bahasa membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan siswa akan lebih

---

<sup>14</sup> Hasmawati, *Penerapan Teknik Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV SD Inpres Botobuddung Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, (2020), hlm. 9.

antusias untuk mengikutinya.<sup>15</sup> Metode ini juga diterapkan oleh MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan yaitu dengan cara melalui permainan yang dilakukan yaitu kartu huruf. Kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Kartu huruf berbentuk kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut.

Untuk memberikan semangat kepada siswa agar mau belajar membaca serta sekaligus sebagai bahan monitoring guru yaitu dengan dicatat pada buku prestasi catatan baca bagi siswa yang memiliki nilai tertinggi akan mendapatkan apresiasi.<sup>16</sup> Memberikan penghargaan kepada siswa akan memotivasi siswa sehingga memiliki kemauan untuk belajar membaca.

Bagi siswa kelas rendah, kemampuan membaca permulaan merupakan hal yang harus dikuasai. Membaca permulaan adalah salah satu fase perkembangan manusia di mana seseorang yang sebelumnya belum bisa membaca

---

<sup>15</sup> Hasil Wawancara dengan Dra. Solihati, Guru Kelas 1B pada Kamis, 22 Juni 2023.

<sup>16</sup> Hasil Wawancara dengan Kholis Wirayanti, Guru Kelas 1A pada Kamis, 22 Juni 2023.

berhasil belajar dan menjadi mampu membaca. Proses membaca permulaan adalah tahapan di mana seseorang memahami hubungan antara huruf dengan bunyi bahasa dengan cara mengubah simbol tulisan berupa deretan huruf atau kata menjadi bunyi yang sesuai.<sup>17</sup> Kemampuan membaca permulaan menjadi landasan awal bagi siswa untuk melanjutkan ke tahap membaca pemahaman. Dengan memiliki kemampuan membaca permulaan, siswa dapat lebih mudah mengikuti proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan membaca mereka untuk lebih memahami dan melaksanakan teknik membaca dengan baik dan benar.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Kholis Wirayanti selaku guru kelas 1 A di MI Nurul Islam Ringinwok Semarang, bahwa mulai menerapkan media metode permainan Bahasa Kartu Huruf sejak semester gasal tahun pembelajaran 2021/2022.<sup>18</sup> Dengan melibatkan siswa dalam permainan bahasa yang menggunakan kartu-kartu huruf, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Dalam proses pembelajaran permainan bahasa juga

---

<sup>17</sup> Basuki, *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) untuk Murid Taman Kanak-Kanan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm. 24.

<sup>18</sup> Hasil Wawancara dengan Kholis Wirayanti, Guru Kelas 1A pada Kamis, 22 Juni 2023.

diperlukan fasilitas-fasilitas yang mendorong kelancaran dalam proses belajar mengajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan Bahasa yang berbantuan dengan media kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Semarang dikatakan berhasil dengan bukti awalnya siswa belum ada pengetahuan mengenai Tingkat kemampuan membaca permulaan yang dimilikinya, dengan melakukan permainan Bahasa yang berbantuan media kartu huruf siswa menjadi tertatik membaca. Siswa merasa lebih suka, meningkatkannya keinginan untuk gemar membaca dan antusias dalam belajar sambil bermain pada kegiatan tersebut.

## **2. Analisis Terkait Kendala dan Solusi Dari Implementasi Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Muatan Bahasa Indonesia**

### **a. Kendala**

Dalam setiap proses pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran tertentu, pasti akan dihadapi kendala. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, dianalisis bahwa terdapat

beberapa kendala dalam implementasi Permainan Bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 pada muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan. Menurut Ibu Kholis Wirayanti, S.Pd. I, selaku guru wali kelas 1 di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan, terdapat beberapa kendala yang menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bahasa pada muatan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1. Beberapa kendala tersebut adalah sebagai berikut:

1) Keterbatasan Media

Pada saat melaksanakan permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan menggunakan media kartu-kartu berwarna, terdapat beberapa siswa yang secara tidak sengaja merobek salah satu kartu, atau ada siswa yang tiba-tiba meminta kartu yang telah diberikan oleh guru. Sayangnya, guru tidak memiliki media pengganti yang serupa untuk menggantikannya. Hal ini menjadi salah satu kendala yang dihadapi dalam permainan bahasa untuk

meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

2) Keterbatasan Waktu

Alokasi waktu saat permainan bahasa muatan bahasa Indonesia adalah satu hari untuk menyelesaikan satu pembelajaran dalam tema tersebut. Ketika guru menggunakan permainan bahasa, tentunya memerlukan lebih banyak waktu dibandingkan dengan metode pembelajaran lain.

3) Kurangnya Keberanian dari Siswa

Dalam proses pembelajaran, siswa diberikan peran sentral. Penggunaan permainan bahasa mengutamakan siswa sebagai aktor utama dalam kegiatan pembelajaran. Permainan bahasa melatih siswa agar dapat tampil membaca di depan kelas meskipun didampingi oleh kelompoknya. Siswa yang belum terbiasa membaca di depan kelas mungkin akan merasa malu ketika diminta untuk maju, sementara siswa yang sudah terbiasa akan lebih berani dalam membaca di depan kelas.

**b. Solusi**

Dalam setiap proses pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran tertentu, pasti terdapat solusi yang dapat diterapkan. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, dianalisis bahwa terdapat beberapa solusi implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 pada pembelajaran permainan bahasa muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan. Hasil penelitian yang telah dilakukan di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan, menurut Ibu Dra. Solihati, selaku guru wali kelas 1C, menyajikan beberapa solusi yang dapat mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1. Berikut adalah solusi-solusinya:

- 1) Kemampuan Guru

Peran guru memiliki kepentingan besar dalam menentukan proses pembelajaran yang akan dijalankan di kelas bersama siswa. Oleh karena itu, profesi sebagai guru memerlukan keahlian khusus yang menjadi syarat untuk

menjadi seorang guru. Sebagian besar guru yang mengajar di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan memiliki latar belakang pendidikan sarjana strata satu (S1), beberapa di antaranya memiliki gelar sarjana strata dua (S2), dan ada juga yang lulusan diploma tiga (D3). Kualifikasi pendidikan yang dimiliki oleh para guru ini memungkinkan mereka untuk mengelola kelas dan proses pembelajaran dengan baik.

Sebelum memulai proses pembelajaran, seorang guru perlu menyusun metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi siswa. Hal ini bertujuan agar materi yang disampaikan menjadi efektif, efisien, dan mudah dipahami oleh siswa.<sup>19</sup> Ketika memilih metode pembelajaran, seorang guru perlu memahami tahapan penggunaan permainan bahasa. Saat mengadopsi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru harus memahami dengan baik

---

<sup>19</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 16.

langkah-langkah implementasinya. Hal ini akan menjadikan metode tersebut menjadi lebih efisien dan efektif, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pemahaman tentang tahapan pengimplementasian permainan bahasa ini menjadi salah satu solusi dalam mencapai keberhasilan pembelajaran di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan.

## 2) Media

Untuk mengembangkan keaktifan siswa, salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media merupakan sarana penting dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran, karena tanpa media, pembelajaran akan terasa kurang lengkap. Ketika guru memilih media, perlu diperhatikan beberapa kriteria sebagai berikut:<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001), hlm. 4-5.

- a) Penting untuk memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Harmonisasi antara media yang digunakan dengan isi pembelajaran adalah hal yang penting, yaitu memastikan bahwa media yang dipilih sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- c) Saat memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran, pertimbangan penting adalah kemudahan dalam mendapatkannya. Media tersebut harus mudah dibuat, dapat ditemukan dengan mudah, tidak memerlukan biaya yang mahal, dan sederhana untuk digunakan oleh guru.
- d) Kemampuan guru dalam mengoperasikan media menjadi hal penting, karena dengan keterampilan yang baik dalam penggunaannya, media apapun yang digunakan akan membantu guru dalam menyajikan pembelajaran.
- e) Perlu memperhatikan ketersediaan waktu pembelajaran ketika memilih media yang

akan digunakan, sehingga media yang dipilih sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan.

- f) Keteresuaian media dengan taraf berpikir siswa menjadi hal yang penting saat memilih media, agar media tersebut sesuai dengan tingkat berpikir siswa dan mudah dipahami oleh mereka.

Media kartu-kartu huruf yang digunakan dalam permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia telah disesuaikan dengan materi yang disampaikan dan telah mencukupi jumlah siswa atau kelompok dalam kelas.

### 3) Pemberian Tambahan Jam

Pemberian tambahan jam bagi siswa adalah upaya dari guru untuk membantu siswa mengatasi permasalahan dalam belajar. Tujuan dari pemberian tambahan jam adalah untuk meningkatkan pemahaman dan mendalami materi pelajaran serta membantu siswa dalam menghadapi dan memecahkan masalah terkait pembelajaran di sekolah.

Dalam memberikan tambahan jam bagi siswa di kelas 1 MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan, diterapkan empat kali dalam satu minggu ketika siswa tidak memiliki jam tidur siang. Dalam pemberian tambahan jam, guru membagi siswa menjadi dua kelas:

1) Bagi siswa yang lambat dalam membaca

Pemberian tambahan waktu bagi siswa yang memiliki kesulitan dalam membaca menjadi sangat penting, karena siswa yang lambat membaca akan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya tambahan waktu untuk belajar membaca, siswa akan terbantu dalam meningkatkan kemampuan membacanya.

2) Siswa yang sudah memiliki kemampuan membaca dengan lancar

Bagi siswa yang sudah mahir dalam membaca, pemberian tambahan jam dilakukan dengan cara mengulang kembali materi yang telah disampaikan. Selain itu, siswa juga diberikan pertanyaan-pertanyaan tambahan untuk meningkatkan pengetahuan dan

pengalaman mereka dalam menghadapi berbagai macam pertanyaan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti telah berusaha secara maksimal untuk menghasilkan data yang optimal. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kelemahan dan kekurangan dalam penelitian tersebut.

Beberapa keterbatasan yang ada meliputi:

1. Penelitian ini memiliki keterbatasan waktu yang terbatas. Meskipun demikian, walaupun penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu yang cukup singkat, namun tetap memenuhi syarat-syarat yang dibutuhkan dalam penelitian.
2. Jadwal wawancara kurang efektif karena informan memiliki beberapa kesibukan yang menyebabkan kesulitan dalam mengatur waktu
3. Keterbatasan kemampuan peneliti dalam mengatur pembuatan karya ilmiah dan terbatasnya akses pada dokumentasi yang diperlukan oleh peneliti.

Keterbatasan peneliti dalam pengetahuan dan pemahaman juga berdampak pada proses dan hasil penelitian. Namun, saran dan masukan dari dosen pembimbing dapat membantu peneliti untuk tetap berusaha maksimal dalam melaksanakan penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan oleh peneliti tentang Implementasi Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa kelas 1 Muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam mengatasi siswa yang kesulitan untuk membaca, meningkatkan kemampuan membaca permulaan sangat dibutuhkan yakni dengan diterapkannya permainan bahasa pada siswa kelas 1 muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam. Hal ini dibuktikan ketika pembelajaran materi bahasa Indonesia melalui permainan bahasa berbantuan media kartu huruf suasana pembelajaran yang menyenangkan, antusias, dan interaktif. Proses pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam perencanaan, guru terlebih dahulu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kemudian memasuki tahap pelaksanaan. Pada saat pelaksanaan terdapat proses pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan yaitu apresepsi serta tujuan pembelajaran. Berikutnya adalah kegiatan inti, dimana guru melakukan simulasi permainan yang akan dimainkan untuk merangsang rasa ingin tahu

siswa dan melaksanakan permainan bahasa berbantuan media kartu huruf. Siswa diajak bermain sambil belajar dengan kartu tersebut. Guru dan siswa kemudian mengevaluasi pembelajaran. Peningkatan dalam kemampuan membaca permulaan pada siswa dengan permainan Bahasa mulai terlihat ketika pembelajaran dan setelah pembelajaran, keinginan siswa untuk membaca bertambah banyak yang didukung dengan adanya permainan bahasa kartu huruf.

2. Kendala Dan Solusi Dari Implementasi Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Muatan Bahasa Indonesia. Terdapat Kendala yang dihadapi dalam suatu proses metode pembelajaran sehingga menjadi hambatan dalam pelaksanaan dari implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 muatan bahasa Indonesia di MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan. Adapun beberapa kendala yang dihadapi diantaranya sebagai berikut: keterbatasan media, keterbatasan waktu, dan kurangnya keberanian dari siswa. Solusi yang dilakukan oleh guru wali kelas 1 MI Nurul Islam Ringinwok Ngaliyan dalam menghadapi kendala yang terdapat dari proses implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan

siswa kelas 1 muatan Bahasa Indonesia yakni bertujuan supaya dapat mendukung keberhasilan pelaksanaan metode pembelajaran tersebut. Berikut solusi-solusinya: kemampuan guru, media dan pemberian tambahan jam.

## **B. Saran**

Sehubungan dengan penelitian yang telah peneliti lakukan, kiranya dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih membangkitkan motivasi dan minat siswa agar lebih aktif dan percaya diri, serta membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

### 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih bersemangat, antusias dan percaya diri. Selain itu siswa diharapkan senantiasa membudayakan kegiatan membaca agar meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar yang lebih baik lagi.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa mengenai permainan bahasa dengan subjek yang berbeda. Serta diharapkan dapat memberikan pemikiran tentang inovasi pembelajaran yang baru terkait pembelajaran terutama Bahasa Indonesia agar nantinya

pembelajaran di kelas tidak selalu sama dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif lagi.

### **C. Kata Penutup**

Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah Rabbil 'Alamīn* kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, karunia serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, semoga skripsi ini dapat menjadi salah satu bahan referensi yang mendukung untuk dibaca dan dipelajari bersama dengan bahan referensi lainnya.

Kepada semua pihak yang telah berpartisipasi memberikan bantuan, informasi, motivasi serta semangat yang luar biasa, penulis sampaikan terima kasih. Selanjutnya semoga skripsi ini dapat menjadi bahan kajian ilmiah dan turut serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Susilo, Taufik, *Belajar Calistung Itu Asyik*, (Jogjakarta: PT Buku Kita, 2011)
- Arifin, Ahmad, “Penerapan Permainan Bahasa (Kataris) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, (Vol. 9, No.2 tahun 2017)
- Akbar Sa’dun dkk., *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Indonesia, 2016)
- Al-Qur’an Terjemahan, (Depok: Adhwahul Bayan CV. Dua Sehati)
- Anafiah, Siti, “Permainan Bahasa sebagai Media Literasi Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta”, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, (Vol. 2, No. 1, tahun 2018)
- Anwar, Desu, *Kamus Bahasa Indonesia Modern*, (Surabaya: Amelia Surabaya, 2002)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2006)
- Attanwir, “Penerapan Permainan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa kelas I MI”, *Jurnal Kajian Keislaman dan Pendidikan*, (Vol 9, No. 2, tahun 2018)
- Aulia, *Mengajarkan Balita Anda Membaca*, (Yogyakarta: Intan Media, 2011)
- Azwar, Saefuddin, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010)

- Beni, Ahmas Saebani, Afifuddin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009)
- Depdiknas, “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)”, *Jurnal UPT Dinas Pendidikan*, No. 19 (2006)
- Endah, dkk., *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)
- Fathoni, Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Dan Teknis Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)
- Febriana Anggraini Dhea, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II MIN 1 Bandar Lampung”, *Skripsi* (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung 2019)
- Lif Miftah, dkk., “Pengaruh Permainan Bahasa terhadap Peningkatan Penguasaan Mufrodat Siswa Kelas VII”, *Jurnal El-Ibtikar*, (Vol 9, No. 2, tahun 2020)
- Herdiansyah, Haris, *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu – Ilmu Sosial*.
- Hadiana, dkk., “Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 4 No. 2, tahun 2018)
- Irdawati, dkk., “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar Kelas I di MIN Buol”, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, (Vol. 5, No. 4, tahun 2013)

- J. Moloeng lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2007)
- J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, (Jakarta: PT Grasindo, 2010)
- Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013)
- Kusmayadi Ismail, *Think Smart Bahasa Indonesia*, (Bandung: Grafindo Media Pratama, 2008)
- Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016)
- Nabila Zahwa, Dea Kiki Yestiani, “Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siwa Sekolah Dasar”, *Jurnal Penidikan Dasar*, (Vol 4, No.1, tahun 2020)
- Nailur Rahmawati, Fathul Mujib , *Metode Permainan –Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* , (Jogjakarta: DIVA Press, 2011)
- Nurdiyanti Eko, dkk., “Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal FKIP Universitas Sebelas Maret*, (Vol. 13, No. 2, tahun 2010)
- Nurhasanah, “Penggunaan Metode Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas III SDN 39 Sungai Kakap”, *Skripsi* (Universitas Tanjungpura, 20130)
- PERMENDIKBUDRISTEK, “Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah”, *Salinan Peraturan Menteri*

*Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, Nomor 7  
Tahun 2022.  
[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan\\_20220211\\_105800\\_Salinan%20Permendikbudris tek%20Nomor%207%20Tahun%202022\\_JDIH.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220211_105800_Salinan%20Permendikbudris tek%20Nomor%207%20Tahun%202022_JDIH.pdf)

- Prastowo, Andi, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2011)
- R. Semiawan Conny, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, (Jakarta: PT Prenhallindo, 2002)
- Rahim Farida, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005)
- Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2007)
- Rosyidi Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (UIN Malang Press, 2009)
- S. Sugiarsih, *Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010)
- Saeful, Pupu Rahmat, "Penelitian Kualitatif", *Jurnal Penelitian Kualitatif*. Vol 5, No 9, 2019
- Sagita, Krissandi, April Dami, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*, (Bekasi: Penerbit Media Maxsima, 2018)
- Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, (Yogyakarta: Proyek Peningkatan/IKIP, 1988)

- Somadaya, Samsu, *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011)
- Subandiyah, Heny, “*Pembelajaran Literasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, Jurnal Ilmiah Bahasa Satra dan Pembelajarannya*”, Vol. 2 No. 1 (2015)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Sukarto dkk, “Penelitian Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Bahasa Pada Siswa Kelas I SDN Mumbul Sari”, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, (Vol. 6 No. 2, tahun 2020)
- Supardi, *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*, (Jakarta Raja Grafindo Persada, 2013)
- Susanto Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Media Group, 2013)
- Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka, 2009)
- Usman Muhammad, *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015)
- Wahyuni Sri, *Cepat Bisa Baca*, (Jakarta: PT Gramedia, 2010)
- Yawu Surfin dkk, “Peningkatan Kemampuan Soswa Membaca Permulaan Melalui Metode Permainan Bahasa di Kelas I SDN Mire”, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, (Vol. 5 No. 2, tahun 2017)

## LAMPIRAN

### *Lampiran 1 Profil Madrasah*

#### **PROFIL MADRASAH**

##### **A. PROFIL MI NURUL ISLAM**

###### 1. Identitas Madrasah

Nama Madrasah : MI NURUL ISLAM

Lokasi : Jalan Honggowongso Kel.  
Purwoyoso, Kec. Ngaliyan, Kota  
Semarang, Provinsi Jawa Tengah

Alamat surat : MIT Nurul Islam, Jln  
Honggowongso Ngaliyan Kota  
Semarang Kode Pos 50184  
Semarang

Alamat Web : [www.nurisngaliyan.sch.id](http://www.nurisngaliyan.sch.id)

Alamat Email : [nurulislamngaliyan@gmail.com](mailto:nurulislamngaliyan@gmail.com)  
[humas@nurisngaliyan.sch.id](mailto:humas@nurisngaliyan.sch.id)

Kepala Sekolah : Jumaidi, S.Pd.I

###### 2. Lembaga

Nama lembaga : MIT Nurul Islam Ngaliyan Kota  
Semarang

NSM : 11233740076

NPSN : 60713870

NSS : 112030116004

Penyelenggara : Yayasan Baiturrahim Ringinwok

Akreditasi : A (Sangat Baik)

Berdiri sejak tahun : 1967

## **B. VISI dan MISI MIT NURUL ISLAM NGALIYAN**

- **Visi**

” Terwujudnya Generasi yang Berakhlaq Islami Unggul dalam Prestasi ”

- **Misi**

1. Mewujudkan pembelajaran dan secara efektif dan pembiasaan dalam kehidupan sesuai dengan nilai ajaran agama islam
2. Mewujudkan pembentukan karakter Islami yang mampu mengaktualisasikan diri dalam masyarakat.
3. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik dan non akademik
4. Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan
5. Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang efektif, efisien, transparan dan akuntabel sehingga terwujud keterpaduan dalam proses pendidikan

## C. DATA GURU DAN SISWA

### 1. Data Guru

Jumlah Total Pendidik dan Tenaga Pendidik seluruhnya di MI Nurul Islam sebagai berikut:

No	Nama	Amanah
1	Jumaidi, S.Pd.I	Kepala Madrasah
2	Kholis Wirayanti, S.Pd.I	Guru Kelas 1 A
3	Dra. Solihati	Guru Kelas 1 B
4	Nur Azizah, S.Pd.I	Guru Kelas 1 C
5	Chasanah, S.Pd.I	Guru Kelas 1 D
6	Kasminah, S.Pd.I	Guru Kelas 2 A
7	Indah Noviyanti, S.Pd.I	Guru Kelas 2 B
8	Muasiyah, S.Pd	Guru Kelas 2 C
9	Afifatum Musyaadah, S.Pd	Guru Kelas 2 D
10	A.Haryadi, S.Ag., S.Pd	Guru Kelas 3 A
11	Diana Kumala Syarifah, S.Pd	Guru Kelas 3 B
12	Muhammad Nurkhasbullah, S.Pd	Guru Kelas 3 C
13	Siti Mu'asyaroh, S.Pd	Guru Kelas 3D
14	Masruroh, S.Pd.I	Guru Kelas 4 A
15	Siti Qodriyah, S.Ag	Guru Kelas 4 B
16	Mohamad Nurhadi, S.Pd	Guru Kelas 4 C
17	Isna'atul Afifah, S.Pd	Guru Kelas 4D

No	Nama	Amanah
18	Ahmad Durun Nafis, S.Pd.I., M.Pd	Guru Kelas 5 A
19	SITI Djamilah, S.Pd.I., M.Pd	Guru Kelas 5 B
20	Mutmainnah, S.Pd.I	Guru Kelas 5 C
21	Nur Hayati, S.Pd.I	Guru Kelas 6 A
22	Muthoharoh, S.Pd.I., M.Pd	Guru Kelas 6 B
23	Siti Mustiah, S.Pd.I	Guru Kelas 6 C
24	Alfan Ahmad Bahruddin, S.Pd	Guru Mapel PJOK A
25	Hamzah Prasetya N,S.Ag	Guru Mapel PJOK B
26	Dhimas P.Hariyadi, S.Pd	Guru B. Inggris
27	Paramita Sari Oktaviani	Guru B. Inggris
28	M. As'ad Ulul Albab, S.Pd.I	Guru Amtsilati A
29	Aizzatum Muhtalifah, S.Pd	Guru Amtsilati B
30	Ibnu Muhibbin, S.Ag	Guru pencak silat

No	Nama	Tugas mengajar
1	Nyosiv Amrullah, S.Ak	Tata Usaha
2	Roma Winanto, S.Sos.I	Tata Usaha
3	Novita Angreeni	Tata Usaha
4	Titi Setyaningrum	Tata Usaha

No	Nama	Tugas mengajar
5	Anuntyas Alif Fahresa	Taa Usaha
7	Imron	Keamanan
8	Masduki	Keamanan
9	Min Hadi	Tenaga Kebersihan
10	Nyosiv Amrullah, S.Ak	Tata Usaha

b. Data Siswa

Jumlah Siswa/I Seluruhnya di MI Nurul Islam  
Tahun Ajaran 2022/2023 berjumlah dengan rincian:

Kelas	P	L	Jumlah
I	53	59	112
II	61	48	109
III	46	61	107
IV	57	52	109
V	31	51	82
VI	37	31	68

#### D. SARANA PRASARANA

Demi menunjang kesuksesan dalam kegiatan belajar mengajar maka disetiap instansi sekolah/madrasah harus memiliki sarana dan prasarana. Sarpras yang ada di Mi Nurul Islam, antara lain:

<b>NO</b>	<b>Ruangan</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Ruang Kelas	22
2.	Kantor Guru	1
3.	Ruang Kepala Madrasah	1
4.	Ruang Tata Usaha Madrasah	1
5.	Ruang Administrasi	1
6.	Perpustakaan	1
7.	Lab. Komputer	1
8.	UKS	1
9.	Dapur	1
10.	Kamar Mandi	24
11.	Pos Satpam	1

*Lampiran 2 Transkrip 2 Guru*

Nama Guru : Dra. Solihati  
Nama Sekolah : MI Nurul Islam  
Hari/Tanggal : Kamis, 22 Juni 2023  
Topik : Mengenai Meningkatkan Membaca  
Permulaan

<b>NO</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Apa rencana persiapan pembelajaran yang dilakukan sebelum melakukan proses pembelajaran ?	Menyiapkan Perangkat Pembelajaran
2.	Apakah sekolah memiliki pedoman khusus dalam mengatasi siswa berkesulitan di MI Nurul Islam ? jika iya, seperti apa pedoman tersebut?	Ada. Memberikan Penambahan Jam Belajar
3.	Apakah ibu mengetahui keberadaan siswa berkesulitan membaca di MI Nurul Islam? Jika iya, ada berapa siswa laki-laki dan perempuan? Berapa siswa yang mengalami kesulitan belajar membaca permulaan di kelas yang ibu ajar dari jumlah keseluruhan siswa di kelas?	Iya. Ada Totalnya 6 Anak yang terdiri dari 4 Laki-laki dan 2 Perempuan
4.	Apakah sekolah menyediakan kelengkapan buku bacaan pokok maupun penunjang bagi siswa berkesulitan membaca di MI Nurul Islam? Jika iya, seperti apa ?	Ada. Yaitu Sudut Baca dan Perpustakaan Online
5.	Apakah sekolah menyediakan fasilitas dan alat pelajaran untuk mengatasi siswa berkesulitan membaca di MI Nurul Islam ? Jika iya, apa bentuk akomodasinya ?	Iya. Menyediakan Buku Mahir Membaca
6.	Apakah sekolah memonitor secara rutin siswa berkesulitan membaca di MI Nurul Islam ? Jika iya, bagaimana cara sekolah memonitoring siswa tersebut ?	Iya. Memantau dan Mencatat Prestasi Baca Tulis
7.	Bagaimana pendapat/tanggapan bapak/ibu mengenai anak berkesulitan membaca permulaan di kelas ibu ? (merasa terbebani atau tidak)	Tidak
8.	Bagaimana bimbingan ibu guru terhadap siswa yang berkesulitan membaca permulaan dikelas ibu ? sama ataukah berbeda?	Memberikan Tambahan Jam Baca Setelah KBM
9.	Bagaimana metode yang digunakan ibu ketika mengajarkan materi pelajaran kepada siswa	Dengan Metode Drill, Menjelaskan dan Mendekte

10.	Apakah ibu selalu meluangkan waktunya hanya untuk membantu kesulitan belajar mereka? Dengan cara seperti apa?	Waktu Sudah Terjadwal yaitu 4 Kali Seminggu
11.	Apakah ibu memberikan kesempatan membaca kepada siswa berkesulitan membaca permulaan? Dengan cara seperti apa?	Iya. Memberikan Kesempatan Membaca Sesuai Kemampuannya
12.	Apakah ibu selalu memberikan penghargaan kepada siswa berkesulitan belajar membaca permulaan? Kapan dan bagaimana caranya?	Iya dengan Memberikan Pujian Memotivasi
13.	Bagaimana tingkat intelegensi siswa yang mengalami kesulitan belajar membaca permulaan? (dilihat melalui dokumentasi hasil belajar siswa berupa nilai)	Bervariasi
14.	Bagaimana keadaan sensori (penglihatan dan pendengaran) siswa berkesulitan belajar	Baik

15.	Bagaimana siswa berkesuyulitan belajar membaca permulaan dalam memusatkan/mempertahankan perhatian?	Diberikan Motivasi dan Arahan
16.	Apa dampak yang di timbulkan dari keterbatasan siswa dalam membaca permulaan terhadap tingkat akademiknya?	Kurang Bisa Memahami Materi Belajar
17.	Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari keterbatasan siswa dal;am membaca permulaan terhadap tingkat interaksi sosialnya?	Hampir Tidak Ada Pengaruh yang Signifikan
18.	Bagaiman dampak yang ditimbulkan dari keterbatasan siswa dalam membaca permulaan terhadap kondisi psikologisnya?	Bervariasi. Ada yang Tertutup Ada yang Biasa Saja
19.	Bagaimana sikap siswa berkesulitan belajar membaca permulaan ketika ibu menjelaskan ?	Kurang Memperhatikan dan Terkadang Cenderung Main Sendiri
20.	Bagaimana siswa berkesulitan membaca permulaan dalam menerima materi pelajaran yang ibu sampaikan ?	Kurang Bisa Menerima Materi
21.	Bagaimana upaya yang dilakukan ibu untuk mengatasi anak berkesulitan belajar membaca permulaan agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik ?	Memberikan Perhatian Lebih
22.	Bagaimana prestasi yang diraih siswa berkesulitan membaca permulaan pada bidang studi lain ?	Bervariasi
23.	Bagaimanakah tanggapan (positif/negative) dari guru-guru lain terhadap siswa yang mengalami kesulitan membaca permulaan ?	Positif: Berusaha Maksimal Lancar Supaya Mereka Bisa Baca Tulis. Negatif: Lebih Menyita Waktu

Nama Guru : Dra. Solihati  
 Nama Sekolah : MI Nurul Islam  
 Hari/Tanggal : Kamis, 22 Juni 2023  
 Topik : Implementasi Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

<b>NO.</b>	<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Bagaimana persepsi guru mengenai penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ?	Perlu Permainan Bahasa Supaya Pembelajaran Lebih Menarik
2.	Bagaimana perkembangan peserta didik setelah menggunakan media permainan Bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ?	Ada Kemajuan
3.	Apa faktor pendukung dari sekolah dalam penggunaan permainan Bahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia ?	Kartu-Kartu Huruf
4.	Apa saja kendala yang dihadapi guru saat menggunakan permainan Bahasa dalam pembelajaran Bahasa	1) Keterbatasan Media 2) Keterbatasan Waktu 3) Kurang Keberanian dari Siswa

5.	Bagaimana solusi dari kendala-kendala agar penggunaan permainan Bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berjalan dengan baik ?	1) Kemampuan Guru 2) Media 3) Pemberian Tambahan Jam
----	---	--

Nama Guru : Kholis Wirayanti  
Nama Sekolah : MI Nurul Islam  
Hari/Tanggal : Kamis, 22 Juni 2023  
Topik : Mengenai Meningkatkan Membaca  
Permulaan

<b>NO</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Apakah rencana persiapan pembelajaran yang dilakukan sebelum melakukan proses pembelajaran ?	Menyiapkan Perangkat Pembelajaran
2.	Apakah sekolah memiliki pedoman khusus dalam mengatasi siswa berkesulitan di MI Nurul Islam ? jika iya, seperti apa pedoman tersebut?	Ada. Memberikan Penambahan Jam Belajar
3.	Apakah ibu mengetahui keberadaan siswa berkesulitan membaca di MI Nurul Islam? Jika iya, ada berapa siswa laki-laki dan perempuan? Berapa siswa yang mengalami kesulitan belajar membaca permulaan di kelas yang ibu ajar dari jumlah keseluruhan siswa di kelas?	Iya. Ada Totalnya 7 Anak yang terdiri dari 4 Laki-laki dan 3 Perempuan
4.	Apakah sekolah menyediakan kelengkapan buku bacaan pokok maupun penunjang bagi siswa berkesulitan membaca di MI Nurul Islam? Jika iya, seperti apa ?	Ada. Yaitu Sudut Baca dan Perpustakaan Online
5.	Apakah sekolah menyediakan fasilitas dan alat pelajaran untuk mengatasi siswa berkesulitan membaca di MI Nurul Islam ? Jika iya, apa bentuk akomodasinya ?	Iya. Menyediakan Buku Mahir Membaca
6.	Apakah sekolah memonitor secara rutin siswa berkesulitan membaca di MI Nurul Islam ? Jika iya, bagaimana cara sekolah memonitoring siswa tersebut ?	Iya. Dengan Buku Prestasi Catatan Baca

7.	Bagaimana pendapat/tanggapan bapak/ibu mengenai anak berkesulitan membaca permulaan di kelas ibu ? (merasa terbebani atau tidak)	Tidak. Kemampuan Membaca Butuh Proses
8.	Bagaimana bimbingan ibu guru terhadap siswa yang berkesulitan membaca permulaan dikelas ibu ? sama atautkah berbeda?	Memberikan Tambahan Jam Baca Setelah KBM
9.	Bagaimana metode yang digunakan ibu ketika mengajarkan materi pelajaran kepada siswa berkesulitan membaca permulaan?	Dengan Metode Drill (Di ulang-ulang)
10.	Apakah ibu selalu meluangkan waktunya hanya untuk membantu kesulitan belajar mereka? Dengan cara seperti apa?	Waktu Sudah Terjadwal
11.	Apakah ibu memberikan kesempatan membaca kepada siswa berkesulitan membaca permulaan? Dengan cara seperti apa?	Iya. Memberikan Tambahan Jam 4 kali dalam Seminggu
12.	Apakah ibu selalu memberikan penghargaan kepada siswa berkesulitan belajar membaca permulaan? Kapan dan bagaimana caranya?	Iya Dengan Memberikan Apresiasi Kepada Siswa dan Memotivasi
13.	Bagaimana tingkat intelegensi siswa yang mengalami kesulitan belajar membaca permulaan? (dilihat melalui dokumentasi hasil belajar siswa berupa nilai)	Bervariasi

14.	Bagaimana keadaan sensori (penglihatan dan pendengaran) siswa berkesulitan belajar membaca permulaan?	Baik Normal
15.	Bagaimana siswa berkesuylitan belajar membaca permulaan dalam memusatkan/mempertahankan perhatian?	Memberikan Motivasi dan Cara yang Menarik
16.	Apa dampak yang di timbulkan dari keterbatasan siswa dalam membaca permulaan terhadap tingkat akademiknya?	Kurang Bisa Memahami Materi Belajar
17.	Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari keterbatasan siswa dalam membaca permulaan terhadap tingkat interaksi sosialnya?	Hampir Tidak Ada Pengaruh yang Signifikan

18.	Bagaiman dampak yang ditimbulkan dari keterbatasan siswa dalam membaca permulaan terhadap kondisi psikologisnya?	Kurang Percaya Diri
19.	Bagaimana sikap siswa berkesulitan belajar membaca permulaan ketika ibu menjelaskan ?	Kurang Memperhatikan dan Terkadang Cenderung Main Sendiri
20.	Bagaimana siswa berkesulitan membaca permulaan dalam menerima materi pelajaran yang ibu sampaikan ?	Kurang Bisa Menerima Materi

21.	Bagaimana upaya yang dilakukan ibu untuk mengatasi anak berkesulitan belajar membaca permulaan agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik ?	Memberikan Perhatian Lebih
22.	Bagaimana prestasi yang diraih siswa berkesulitan membaca permulaan pada bidang studi lain ?	Tergantung Materi yang Diajarkan
23.	Bagaimanakah tanggapan (positif/negative) dari guru-guru lain terhadap siswa yang mengalami kesulitan membaca permulaan ?	Positif: Tetap Berusaha Untuk Diajarkan Negatif: Lebih Menyita Waktu

Nama Guru : Kholis Wirayanti  
 Nama Sekolah : MI Nurul Islam  
 Hari/Tanggal : Kamis, 22 Juni 2023  
 Topik : Implementasi Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

NO.	Pertanyaan Penelitian	Jawaban
1.	Bagaimana persepsi guru mengenai penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ?	Perlu Permainan Bahasa Supaya Pembelajaran Lebih Menarik
2.	Bagaimana perkembangan peserta didik setelah menggunakan media permainan Bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ?	Ada Kemajuan
3.	Apa faktor pendukung dari sekolah dalam penggunaan permainan Bahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia ?	Kartu-Kartu Huruf
4.	Apa saja kendala yang dihadapi guru saat menggunakan permainan Bahasa dalam pembelajaran Bahasa	1) Keterbatasan Media Ajar 2) Keterbatasan Waktu Yang Dimiliki 3) Kurangnya

5.	Bagaimana solusi dari kendala-kendala agar penggunaan permainan Bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berjalan dengan baik ?	1) Kemampuan Guru Harus Lebih 2) Media Ajar yang Mendukung 3) Pemberian Tambahan Jam Bagi Siswa
----	---	---

### *Lampiran 3 RPP Dari Guru*

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Satuan Pendidikan	: MI Nurul Islam
Kelas/Semester	: 1 / 1
Tema	: Diriku (Tema 1)
Sub Tema	: Aku dan Teman Baru (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke	: 3
Alokasi waktu	: 1 x 35

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI3 : Memahami pengetahuan faktual dengan dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda- benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya estetik dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR BAHASA INDONESIA

### **Kompetensi Dasar (KD) :**

- 3.3 Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau daerah.
- 4.3 Melaksanakan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah.

### **Indikator:**

- 3.3.1 Menunjukkan huruf vokal dalam satu kata yang terkait dengan aku dan teman baru
- 4.3.1 Melafalkan huruf vokal suatu kata yang terkait dengan aku dan teman baru.
- 5.3.1 Menebalkan berbagai bentuk huruf.

## B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Dengan mendengarkan contoh dari guru siswa dapat menyanyikan lagu “a, b, c dengan benar.
- 2. Setelah bernyanyi dan berlatih siswa dapat menyebutkan nama huruf.
- 3. Siswa dapat menuliskan huruf.
- 4. Setelah mendengar penjelasan dari guru, siswa dapat menebalkan berbagai bentuk huruf.

### ❖ **Karakter siswa yang diharapkan:**

Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong-royong,  
Integritas

### C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa berdo'a (Membaca Basmallah) dan membalas salam (<b>Religius</b>)</li> <li>• Guru menanyakan kabar kepada siswa. Bagaimana keadaan kalian? Sehat?" Apakahkalian masih ingat nama teman-teman baru?</li> <li>• Guru lalu menunjuk salah satu siswa dan meminta siswa tersebut untuk mengingat 1-2 nama teman baru sambil menunjuk teman yang dimaksud. Kegiatan ini dilakukan dua kali, sekedar pengulangan untuk mengamati apakah para siswa masih ingat nama teman barunya. (<b>Integritas</b>)</li> <li>• Setelah kegiatan pengulangan, lalu guru memulai pembelajaran dengan bernyanyi Satu Nusa dan Satu Bangsa (<b>Nasionalis</b>)</li> </ul>	15 menit

<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kartu ditunjukkan pada siswa, kemudian guru mengucapkan nama hurufnya dan siswa mengulanginya berkali-kali.</li> <li>• Guru mengucapkan bunyi sambil bertanya huruf apa yang dibunyikan. Tahap ini dilakukan tanpa menunjukkan kartu huruf.</li> <li>• Guru menulis dan menjelaskan kembali bentuk huruf berupa kata/ kalimat di papan tulis, anak menelusuri dengan jari dan menyalinnya.</li> <li>• Guru meminta anak menuliskan kata/ kalimat dengan menebalkan huruf yang sudah dipelajari.</li> </ul>	35 menit
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru melakukan refleksi untuk evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>• Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>• Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan</li> </ul>	10 menit

#### D. SUMBER, ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema: Diriku Kelas 1 (Buku Tematik Kurikulum 2013 Rev 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Buku Bahasa Indonesia Saya senang berbahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas 1 SD dan MI, Erlangga, Jakarta: 2007.
- Kartu Huruf dan lainnya

Mengetahui,  
2022

Kepala Sekolah



Jumadi, S.Pd.I  
NPK.7810050041086

Semarang, 03 Oktober

Guru Kelas 1

A handwritten signature in black ink, consisting of a large loop followed by several vertical strokes and a horizontal line.

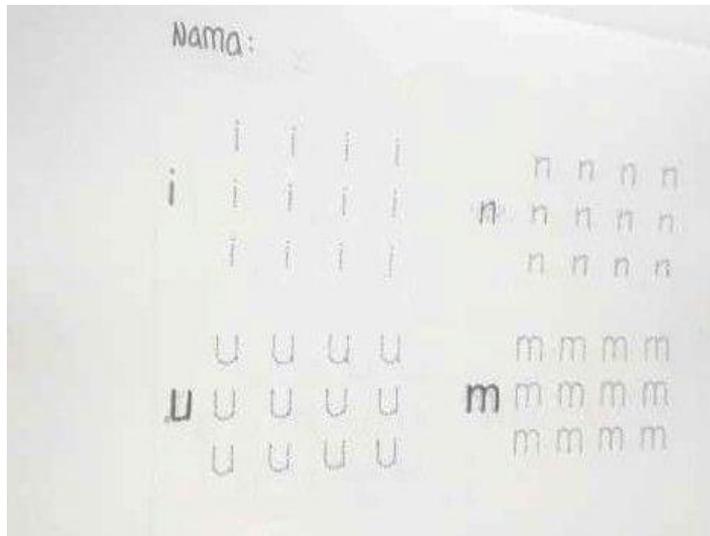
Kholis Wirayanti, S.Pd.I  
NPK.

## Lampiran 1

### Sumber materi untuk Bahasa Indonesia

Buku Siswa Tema : Diriku Kelas 1 (Buku Tematik Kurikulum 2013 Rev 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).

Buku Bahasa Indonesia Saya senang berbahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas 1 SD dan MI, Erlangga, Jakarta: 2007.



#### A. Menjiplak menebalkan dan mencontoh

##### MATERI PEMBELAJARAN

- Menyanyikan lagu a- b-c
- Menyebutkan huruf

- Menebalkan huruf

## **METODE PEMBELAJARAN**

Metode : Tanya jawab dan penugas

## *Lampiran 2*

### Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap: Observasi dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan
2. Penilaian Pengetahuan
  - Tes Tertulis (Kerapian menebalkan huruf)
3. Penilaian Keterampilan
  - a. Penilaian Unjuk Kerja: Mengenal huruf dan kalimat serta menjiplak dan menebalkan huruf.

No.	Nama Siswa	Kriteria		Predikat
		Mampu mengenal huruf	Rapi dan teratur	
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				

#### 4. Penilaian Sikap

NO.	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku								
		Percaya Diri			Disiplin			Bekerjasama		
		BT	MT	SM	BT	MT	SM	BT	MT	SM
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										

Keterangan:

- BT : Belum Terlihat  
 MT : Mulai Terlihat  
 MB : Mulai Berkembang  
 SM : Sudah Membudaya

## 5. Penilaian Pengetahuan

### a. Penilaian : Unjuk Kerja

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai  
Rubrik Mengenal bunyi huruf dan menebalkan  
huruf/kalimat

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Bimbingan 1
1.	Mampu mengenal huruf dengan Tepat				
2.	Rapi dan teratur				

### b. Penilaian : Observasi (Pengamatan)

*Lampiran 4 Hasil Dokumentasi*

**HASIL DOKUMENTASI**

**Guru Kelas 1A dan 1B**



**Guru Kelas 1A dan 1B**



**Wawancara Guru Kelas 1B**



**Wawancara Guru Kelas 1A**



**Wawancara Guru Kelas 1A**

## Kelas 1A dan 1B



Proses penjelasan dari guru sebelum permainan bahasa



Guru memberi pertanyaan dan mengajak bernyanyi



Siswa belajar membaca



Siswa membaca sesuai yang di tunjuk oleh guru



Guru menunjukkan kartu huruf



Siswa mengamati kartu huruf



Guru memberikan perintah untuk menunjukkan salah satu huruf



Siswa menulis huruf dengan berulang-ulang

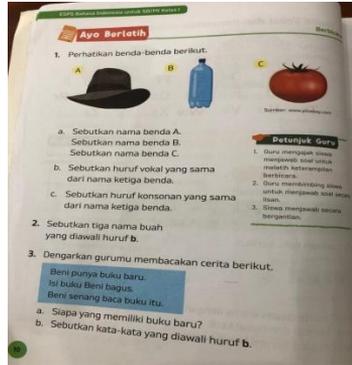
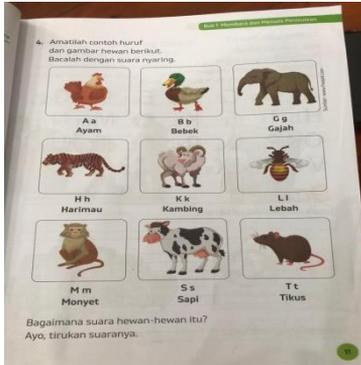


Siswa menulis nama sesuai gambar dengan berulang-ulang

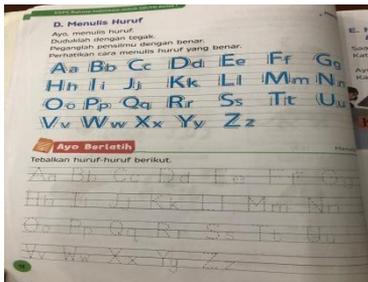


Evaluasi untuk siswa yang belum bisa membaca mengeja





Nama hewan beserta Pertanyaan nama benda  
 hurufnya sesuai huruf dan gambar  
 yang ditunjukkan



Contoh huruf dan perintah  
 menebalkan huruf

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P
Q	R	S	T
U	V	W	X
Y	Z		

Contoh kartu huruf yang  
 digunakan



Contoh kartu huruf

## Lampiran 5 Surat Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387  
www.walisongo.ac.id

Semarang, 15 Juni 2023

Nomor : 3041/Un.10.3/D1/TA.00.01/06/2023

Lamp. : -

Hal : Mohon Ijin Riset

a.n. : Uhbatus Sanyah

NIM : 1903096069

Kepada Yth.  
Kepala MI Nurul Islam  
di Ngaliyan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,  
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa:

Nama : Uhbatus Sanyah

NIM : 1903096069

Judul skripsi : Implementasi Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca  
Permulaan Siswa Kelas 1 Muatan Bahasa Indonesia di MI Nurul Islam.

Pembimbing : Zulaikhah, M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut di atas selama 7 hari, mulai tanggal 15 Juni 2023 sampai dengan tanggal 22 Juni 2023.

Demikian atas perhatian dan tercabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



..... n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik

Makruf Junaedi

Tembusan:  
Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan).

## Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian



**YAYASAN BAITURROHIM RINGINWOK  
MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL ISLAM**

Jl. Honggowongso Kelurahan Purwoyoso Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang  
☎ 50184 📠 024-76435205 NSM: 111233740076 NPSN: 60713870 N55:112030116004  
www.nurulislam.sch.id Email: humas@nurisngaliyan.sch.id Email: mitnurulislamngaliyan@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 075/MI.NI/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : JUMAIDI, S.Pd.I  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Unit Kerja : MI Nurul Islam  
Alamat : Jl. Honggowongso No.1, Kel. Purwoyoso,  
Kec. Ngaliyan, Kota Semarang.

Menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : UHBATUS SANYAH  
NIM : 1903096069  
Alamat : Ds. Narukan RT.06/RW.02, Kec. Kragan,  
Kab. Rembang  
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PERMAINAN BAHASA  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I  
MUATAN BAHASA INDONESIA DI MI NURUL  
ISLAM

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian di MI Nurul Islam Ngaliyan Semarang pada tanggal 22 Juni 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 22 Juni 2023

Kepala Madrasah  
MI NURUL ISLAM



**Tembusan :**

1. Yayasan Baiturrohim Ringinwok

CS Dikindai dengan CamScanner

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Uhbatus Sanyah  
Tempat, tanggal lahir : Rembang, 18 juni 2000  
Alamat Rumah : Desa Narukan Rt 06/ Rw 02,  
Kec. Kragan, Kab. Rembang,  
Provinsi Jawa Tengah  
Nomor HP : 081326454340

### B. Riwayat Pendidikan

1. TK Harapan Bangsa
2. SD Negeri Narukan
3. SMP Negeri 2 Kragan
4. MAN 2 Rembang

### C. Pengalaman Organisasi

1. Anggota UKM-Teater Beta 2019-2022.
2. Anggota PMII Rayon Abdurrahman Wahid Periode 2019-2020.

Rembang, 10 Desember 2023



Uhbatus Sanyah  
NIM: 1903096069