

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Bahasa Indonesia adalah satu-satunya bahasa yang memiliki keunggulan yang signifikan dalam upaya nasional untuk memperluas pendidikan. Hal ini adalah alasan mengapa pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan untuk semua jenjang pendidikan, khususnya di SD/MI karena merupakan dasar dari semua mata pelajaran akademik. Tujuan pengajaran bahasa Indonesia sendiri adalah agar siswa dapat berkomunikasi dalam bahasa Indonesia jika guru mereka memahami hal ini, dan mereka akan memberikan bimbingan dan dukungan untuk inisiatif ini.

Pembelajaran bahasa Indonesia dibagi menjadi dua kelompok utama yaitu peringkat pemula yang terdiri dari kelas I-III dan peringkat lanjutan yang terdiri dari kelas IV-VI pada satuan pendidikan di SD/MI. Karena adanya perbedaan sasaran dan tujuan pembelajaran, maka kemahiran berbahasa untuk masing-masing dari kedua kelompok tersebut berbeda. Peringkat pemula penguasaan keterampilan membaca, menulis permulaan dan menyimak, berbicara tingkat sederhana bertujuan untuk mengarahkan pada pelatihan penggunaan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks dan mendekati kenyataan.<sup>1</sup> Dalam penelitian ini, penulis lebih memfokuskan pada peringkat lanjutan yaitu kelas V di Madrasah Ibtidaiyah.

Persyaratan kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia antara lain siswa harus disiplin, memiliki sikap positif, dan memiliki etos kerja yang kuat agar bisa

---

<sup>1</sup>Oman Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI," *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 9, no. 1 (2017): 24–27.

mencapai keberhasilan dalam kehidupan sehari-hari. Darmuki menyatakan bahwa siswa merasa tertarik untuk mempelajari bahasa Indonesia adalah sikap yang positif terhadap bahasa Indonesia. Rasa ketertarikan yang tidak tersalurkan dengan baik akan membuat siswa merasa malas untuk belajar bahasa Indonesia. Situasi seperti ini diperlihatkan oleh siswa melalui keaktifannya di dalam kelas. Dalam pengajaran bahasa Indonesia, siswa yang aktif akan lebih menguasai dan berhasil.<sup>2</sup> Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang ingin diteliti oleh penulis yaitu menentukan ide pokok dan meringkas karangan. Dalam penelitian ini, penulis ingin mengulik bagaimana kemampuan siswa menentukan ide pokok dan meringkas karangan.

Adapun komponen utama keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia itu terdapat 4 jenis yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan dalam hal ini diatur secara sistematis dan terhubung satu sama lain dalam beberapa cara. Tarigan menyatakan bahwa untuk memperoleh kemahiran bahasa secara efektif, pertama-tama seseorang harus menjalin hubungan dengan praktik tradisional yang berlaku pada masa kanak-kanak yang meliputi belajar membaca, menulis, dan berbicara. Hubungan antara keterampilan bahasa dan bahasa dasar itu sangat erat. Hanya dengan latihan dan banyak belajar materi, keterampilan ini dapat dipahami dan diterapkan dengan baik. Satu-satunya aktivitas dwibahasa adalah membaca. Menulis tidak dapat dipisahkan dari membaca. Menulis adalah jenis bahasa lisan yang digunakan orang untuk berkomunikasi satu sama lain secara instan dan non-verbal. Menulis merupakan strategi yang efektif

---

<sup>2</sup>Dewi Suprihatin dan Ahmad Hariyadi, "Peningkatan Kemampuan Menentukan Ide Pokok Melalui Model SAVI Berbasis Mind Mapping Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio* 7, no. 4 (2021): 1385, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1468>.

dan ekspresif. Kemampuan seseorang untuk menulis ditentukan oleh kemampuannya membaca. Awalludin, Noermanzah dkk., menyatakan bahwa Keterampilan menulis memerlukan pengolahan yang serius, bijaksana, dan kritis terhadap gagasan yang akan disajikan dalam bentuk tulisan.<sup>3</sup>

Salah satu materi pelajaran yang cukup sukar dikuasai oleh siswa di SD/MI adalah materi meringkas suatu bacaan. Hal ini dikarenakan siswa tidak terlalu banyak menguasai banyak kosakata sehingga sulit untuk mengutarakan isi ringkasan suatu bacaan. Dengan adanya meringkas suatu bacaan secara tepat, maka dapat menambah kemampuan siswa dalam keterampilan menulis ringkasan dalam suatu bacaan. Usaha untuk meningkatkan kemampuan siswa menghafal kosakata dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu dengan memperluas pemikiran yang kreatif dan inovatif dalam pemilihan metode pembelajaran yang tepat.<sup>4</sup>

Selain materi meringkas suatu bacaan, ada juga materi menentukan ide pokok. Ide pokok merupakan gagasan utama, pikiran utama, pokok pikiran, dan inti suatu permasalahan. Salah satu poin kunci atau pentingnya dari kemampuan untuk mengidentifikasi gagasan utama adalah memperoleh dan menggunakan gagasan yang terkandung dalam bacaan atau teks. Selain itu, supaya mengetahui gagasan utama dari setiap bacaan yang diberikan dan tema atau bahan khusus apa saja yang termasuk di dalamnya. Ketika beberapa wawasan dari pembaca diperkenalkan,

---

<sup>3</sup>Awalludin dan Rita Nilawijaya, "Kemampuan Siswa Kelas V SD Negeri 6 OKU dalam Meringkas Wacana dengan Menggunakan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)," *Jurnal Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6, no. 2 (2020): 66, <https://doi.org/10.33369/diksa.v6i2.13549>.

<sup>4</sup>WR Agnes Tresia BR, "Analisis Kemampuan Siswa Ringkasan Kelas V Membaca UPT SD NEGERI 060930 Medan Johor T.A 2019/2020" (Skripsi, "n.p.," Quality Medan, 2020), 2.

dimungkinkan untuk mengintegrasikannya ke dalam pengalaman (skema pembaca) sebelumnya yang akan terganggu oleh munculnya konsep yang lebih luas. Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Housel bahwa pembaca yang ideal akan memberikan wawasan selama proses membaca. Dalam situasi ini, pembaca dapat mendramatisir sebuah adegan untuk mengilustrasikan poin penulis tentang plot, karakter, atau tujuan. Kegiatan ini dapat digunakan oleh siswa untuk memerankan kembali cerita yang identik dalam bahasa yang berbeda dari bahasa mereka sendiri dengan meringkas cerita atau karangan tersebut.<sup>5</sup>

Dari kedua permasalahan di atas dapat diketahui bahwa penyebabnya karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi ide pokok dan meringkas karangan. Permasalahan tersebut tidak hanya dihadapi penelitian terdahulu oleh peneliti Awalludin dan kawan-kawan<sup>6</sup>, Buhari<sup>7</sup>, dan Yeni<sup>8</sup>, akan tetapi juga dihadapi oleh siswa di MIS Babussalam. Setelah dilakukan observasi sebelumnya ternyata letak permasalahan siswa dalam memahami materi pembelajaran terdapat pada metode pembelajaran yang digunakan.

---

<sup>5</sup>Eneng Ros Siti Saroh dan Vismaia S. Damaianti, "Pengaruh Teknik Scramble Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Meparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman," *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 8, no. 2 (2016): 144–45, <https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5137>.

<sup>6</sup>Nilawijaya, "Kemampuan Siswa Kelas V SD Negeri 6 OKU dalam Meringkas Wacana dengan Menggunakan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)," 65.

<sup>7</sup>Buhari A. Mayada, Sahrudin Barasandji, dan Syamsuddin Kolda, "Peningkatan Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf Melalui Metode Latihan Pada Siswa Kelas V SD Negeri Koyobunga Kecamatan Peling Tengah Kabupaten Banggai Kepulauan," *Jurnal Kreatif Online* 1, no. 1 (2013): 114.

<sup>8</sup>Yeni Setiati S., A. Totok Priyadi, dan Martono, "Peningkatan Kemampuan Menulis Ringkasan dengan Metode Cooperative Script," *Skripsi, FKIP Universitas Tanjungpura*, 2013, h. 1.

Metode pembelajaran bisa diartikan sebagai cara atau *step* dalam mengeksploitasi berbagai asas dasar pendidikan. Selain itu, metode mengajar juga bisa diartikan sebagai pelayanan tertentu yang akan diapresiasi oleh siswa dan akan tercermin dalam pikiran dan tindakannya. Salah satu ayat yang berkaitan tentang metode pembelajaran yaitu terdapat pada Surah *Al-Imran* ayat 159 berikut:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ ۚ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَأَقْبَضُوا مِن حَوْلِكَ ۗ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ ۚ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿١٥٩﴾

Pada ayat ini, Allah berfirman bahwa rahmat Allah Swt. itu termasuk Rasulullah Saw. dan termasuk orang-orang yang membuatnya menjadi penyayang dan lemah lembut bagi orang-orang itu. Seandainya Rasulullah Saw. sedang dalam suasana hati yang buruk dan memiliki sikap yang buruk maka tidak ada orang disekitarnya yang akan senang melihat Rasulullah Saw. Kemudian perasaan mereka tidak tertambat pada Rasulullah Saw., manusia itu senantiasa memerlukan naungan yang penuh kasih sayang, pemelihara yang optimal, wajah ceria dan peramah, cinta dan kasih sayang, dan jiwa penyantun yang tidak menjadi sempit karena kebodohan, kelemahan, dan kekurangan mereka. Mereka membutuhkan sikap optimis yang senang memberi kepada mereka dan tidak menuntut imbalan apa pun dari mereka. Mereka juga membutuhkan seseorang untuk membantu mereka dengan perbuatan dan harta benda mereka, dan mereka perlu adanya perhatian, kelemahlembutan, kelapangan dada, cinta kasih, dan emosi positif lainnya.

Karena Rasulullah Saw. ingin memberi mereka petunjuk dalam syura (musyawarah) serta tekad dan pelaksanaan, serta tawakal kepada Allah Swt. dan menyerah pada kadar-Nya, ketika ada kebutuhan Rasulullah Saw. tidak ragu untuk kembali ketika waktunya tiba. Selain itu, Rasulullah Saw. juga hendak mengajarkan kepada mereka bahwa syura itu ada waktunya dan setelah itu menimbang-nimbang dan mengkaji ulang serta membolak-balikan pikiran. Tabiat yang disukai oleh Allah Swt. dan pelakunya adalah tabiat yang harusnya diterima oleh orang-orang beriman, mungkin menjadi ciri khas orang beriman yang beriman. Tawakal kepada Allah Swt. dan mengembalikan segala urusan kepada-Nya adalah landasan kesalehan islami dan *tashawwur* Islam dan dalam kehidupan Islam. Kekuatan yang aktif dalam memberikan pertolongan dan kehinaan adalah kekuatan Allah Swt.<sup>9</sup>

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran secara optimal, diperlukan adanya penyeleksian dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat merupakan pertimbangan penting bagi guru ketika melaksanakan skenario pengajaran yang diberikan. Dalam memilih dan menentukan metode guru melakukan seleksi sehingga hasilnya sesuai dengan perumusan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pada penyeleksian dan penentuan metode yang digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran harus berhubungan dengan nilai strategi metode, efektivitas penggunaan metode, dan lain-lain. Selain pemilihan metode yang tepat, perlu diperhatikan juga dari segi

---

<sup>9</sup>Furkan Nugroho, “Metode Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an (Telaah Qur’an Surah Ali-Imran Ayat 159 dan An-Nahl Ayat 125)” (Skripsi, Palangka Raya, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2021), 39–42.

penggunaan metodenya. Mengingat bukan hanya asal pakai saja, dalam penggunaan metode diharuskan melalui tahap penilaian dan pemilihan yang ketat.

Situasi di atas menunjukkan bahwa betapa pentingnya pemilihan dan penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran. Meskipun metode yang digunakan sudah tepat dan baik jika tidak diselingi dengan keahlian guru dalam penyampaian maka metode tersebut bisa dikatakan kurang efektif. Jadi bisa disimpulkan bahwa tidak akan tercapainya suatu tujuan pembelajaran jika metodenya sudah tepat dan baik namun guru tidak ahli dalam menyampaikannya.<sup>10</sup> Sebaliknya, akan tercapai suatu tujuan pembelajaran jika metodenya kurang tepat dan baik, jika disampaikan guru yang berkarismatik dan berkepribadian baik maka siswa bisa merealisasikan apa yang telah disampaikan oleh guru tersebut.

Masih dalam konteks metode pembelajaran, peneliti memaparkan sekilas terkait pernyataan berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti Ermani dan Ahmad Syarifuddin. Mereka memaparkan bahwa seiring dengan masa belajar pendidikan formal yang kian bertambah sehingga semakin banyak siswa menghabiskan waktu mereka di sekolah. Jadi kesempatan bermain yang memang merupakan kebutuhan anak semakin berkurang. Hal ini terjadi karena sebagian orang tua mengira bahwa pelajaran di sekolah belajar mengerjakan tugas saja sehingga tidak ada keterampilan yang bisa dikuasai oleh siswa. Akibatnya, anak merasa kewalahan dengan tugas karena tidak ada pendekatan pengajaran yang sistematis yang digunakan di setiap langkah proses. .

---

<sup>10</sup>Nugroho, 5-6.

Maka dari itu, untuk mengadakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa maka seorang guru terlebih dahulu harus memahami langkah-langkah yang harus dilakukan agar siswa termotivasi untuk mengikuti program pembelajaran. Oleh karena itu, siswa memerlukan metode pengajaran yang didasarkan pada permainan di samping terpenuhinya kebutuhan akan permainan dan hiburan, selain akan terpenuhinya kebutuhan pengetahuan melalui penyampaian materi yang menggunakan metode permainan atau *game*.<sup>11</sup> Untuk menyiapkan permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, guru bisa menggunakan berbagai metode permainan yang terdapat di buku permainan atau menggunakan permainan yang telah populer di kalangan anak-anak zaman sekarang. Permainan tersebut harus dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran.

Hal di atas membuktikan bahwa metode permainan yang bisa dijadikan rujukan oleh guru sebagai salah satu metode pembelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan. Pernyataan tersebut dikarenakan pada dasarnya jika semua yang berhubungan dengan permainan maka akan membuat semua orang menyukainya. Hal ini tertera dalam Al-Qur'an Surah *Al-An'am* ayat 32 sebagai berikut.

﴿۳۲﴾ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَهْوٌ ۖ وَالدَّارُ الْآخِرَةُ حَيَرٌ لِلَّذِينَ يَتَّبِعُونَ ۗ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Pada ayat diatas, Allah menegaskan gambaran kehidupan duniawi dan ukhrawi. Kehidupan duniawi ini sesungguhnya tidaklah lain hanyalah permainan dan hiburan. Bagi mereka yang mengingkari hari berbangkit dan kiamat memang

---

<sup>11</sup>Ernani Ernani dan Ahmad Syarifuddin, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang," *Jurnal Ilmiah PGMI* 2, no. 1 (2016): 30, <https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1064>.

demikianlah mereka sangat mencintai hidup duniawi ini. Seperti anak bermain-main, mereka memperoleh kesenangan dan kepuasan sewaktu dalam permainan itu. Semakin pandai ia mempergunakan waktu bermain itu semakin banyak kesenangan dan kepuasan yang mereka peroleh. Sehabis bermain itu, mereka tidak memperoleh apa-apa. Seperti penghisap narkotik, ia mendapatkan hiburan-hiburan yang amat menyenangkan sewaktu dia tenggelam dalam kemabukan narkotika itu. Hitunglah segala gangguan-gangguan pikiran yang tidak menyenangkan, lenyaplah kelelahan dan kelesuan rohaniyah dan jasmaniah pada waktu itu. Namun beberapa saat kemudian, bila racun narkotik itu sudah tidak berdaya lagi, hiburan yang menyenangkan itupun lenyap dan dia menderita kelelahan lebih berat dari sebelum minum narkotik. Begitulah keadaan orang-orang yang ingkar terhadap hari berbangkit dan hidup sesudah mati itu. Hidup bagi mereka adalah permainan dan hiburan.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru wali kelas V dan kepala sekolah yang mengajar di MIS Babussalam Pemurus Dalam, dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dan meringkas karangan telah menggunakan metode *Games* dari bulan januari tahun 2022. Metode *Games* ini pertama kali diterapkan pada saat sistem pembelajaran sudah kembali offline atau sudah dilaksanakan secara tatap muka di sekolah. Sebelum guru menggunakan metode ini pada proses pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah, metode diskusi, dan metode membaca estafet. Setelah

---

<sup>12</sup>Hafizh Dasuki dkk., *Al Qur'an dan Tafsirnya Jilid III Juz 7-8-9* (Yogyakarta: PT. Dana Bhakti Wakaf, 1991), 105-6.

menggunakan metode-metode tersebut ternyata ada beberapa siswa yang belum bahkan tidak mengerti dan banyak siswa yang tidak memperhatikan pembahasan materi yang disampaikan oleh guru. Pada intinya, kemampuan siswa di MIS Babussalam Pemurus Dalam, dalam hal menentukan ide pokok suatu karangan masih dalam kriteria rendah. Mengingat hal ini, kemampuan meringkas pun akan sukar dimiliki siswa.

Sesuai fakta yang ada di lapangan, kemampuan menentukan ide pokok siswa masih rendah atau minim. Situasi ini juga sama halnya pada materi meringkas karangan karena kebanyakan siswa masih tetap menulis semua karangan yang ada dan tidak mengambil atau mencatat ide pokoknya saja. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan membaca siswa masih dalam kriteria rendah. Jadi, materi tersebut tidak efektif dan efisien jika guru hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian, akan tetapi perlu diselingi dengan permainan yang menyenangkan supaya materi yang disampaikan berhasil tersampaikan secara optimal. Berdasarkan uraian-uraian latar belakang yang ada di lapangan, peneliti merasa tertarik untuk menggali informasi secara mendalam dengan mengadakan penelitian yang berjudul **“Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Meringkas Karangan melalui Metode *Games* Di MIS Babussalam Pemurus Dalam”**.

## **B. Definisi Operasional**

Adapun untuk memperjelas arti judul yang diangkat dalam penelitian ini, maka penulis memberikan definisi-definisi sebagai berikut:

## 1. Kemampuan

Kemampuan merupakan potensi yang dimiliki individu untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan. Kemampuan yang dimaksud berhubungan dengan kemampuan secara fisik dan mental yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu tugas atau pekerjaan.<sup>13</sup> Jadi yang dimaksud kemampuan dalam penelitian ini ialah kemampuan siswa menentukan ide pokok dan meringkas karangan melalui metode *games* di MIS Babussalam Pemurus Dalam.

## 2. Menentukan Ide Pokok

Pokok pikiran atau ide pokok yang terdapat pada bacaan menjadi salah satu hal terpenting yang dapat mengembangkan setiap bacaan. Wilawan menyatakan bahwa ide pokok merupakan inti pembahasan atau pokok pikiran utama dan biasanya kalimat lengkap yang mencakup inti setiap gagasan dari paragraf.<sup>14</sup> Jadi yang dimaksud menentukan ide pokok dalam penelitian ini adalah membaca keseluruhan bacaan sampai menemukan ide pokok paragraf secara tepat melalui *games*.

## 3. Kelas V

Menurut Supandi, di sekolah dasar terbagi menjadi dua jenjang kelas yakni kelas rendah dan kelas tinggi. Dari kelas I, II, dan III merupakan golongan atau kelompok kelas rendah, sedangkan dari kelas IV, V, dan VI merupakan golongan

---

<sup>13</sup>Juliana dkk., *Dasar-Dasar Manajemen* (Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021), 161.

<sup>14</sup>Muhammad Rizal Fauzi, "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menentukan Ide Pokok Paragraf melalui Metode Concentrated Language Encounter (CLE)," *Journal of COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 3, no. 4 (2020): 152–53, <http://dx.doi.org/10.22460/collase.v3i4.4851>.

kelas tinggi.<sup>15</sup> Jadi yang dimaksud kelas V di penelitian ini yaitu bagian dari jenjang kelas tinggi yang akan dijadikan sasaran dalam penelitian ini.

#### **4. Meringkas Karangan**

Meringkas adalah mencatat hal-hal dari sebuah bacaan atau dialog. Kegiatan meringkas ini yaitu simpulan yang menjabarkan gagasan utama dari uraian atau pembicaraan tertentu dengan memberikan petunjuk pusat gagasan dan tanggapan dari masalah yang diungkapkan. Meringkas juga bisa diartikan menyajikan bacaan dalam bentuk singkat dengan mempertahankan urutan isi dan sudut pandang pengarang bacaan asli.<sup>16</sup> Adapun karangan adalah rangkaian hasil pemikiran atau ungkapan perasaan ke dalam bentuk tulisan yang teratur.<sup>17</sup> Jadi yang dimaksud meringkas karangan dalam penelitian ini adalah mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam sebuah karangan melalui *games*.

#### **5. Metode Permainan**

Secara umum, metode permainan merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar guna untuk memunculkan pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk semangat belajar dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.<sup>18</sup> Para pakar psikologi mengemukakan bahwa metode permainan merupakan suatu metode yang

---

<sup>15</sup>Sumardjan, *Media Kartu Sekolah Dasar* (Semarang: Formacy, 2017), 23.

<sup>16</sup>Aprilia Kartika Hidayah, Rahmi Ariyanti, dan Islamiatun, *Bidikan Jitu US SD 2015: Edu Penguin* (Tangerang: PT. Edu Penguin, 2015), 42.

<sup>17</sup>Sukma Pratiwi, *Rangkuman Penting Intisari 4 Mata Pelajaran Utama SD Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia SD/MI Kelas 1,2, & 3* (Jakarta: ARC Media, 2015), 408.

<sup>18</sup>Yulia Rizki Ramadhani dkk., *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 82.

sesuai untuk mengetahui keterampilan sosial karena permainan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan santai. Mengingat situasi ini, seseorang akan belajar lebih efektif dan dengan kesadaran diri yang lebih besar daripada sebelumnya.<sup>19</sup> Jadi metode permainan pada penelitian ini adalah cara dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Games* yang mana metode tersebut termasuk ke dalam metode yang baru diterapkan di MIS Babussalam Pemurus Dalam. Metode *Games* ini telah diterapkan oleh guru di madrasah pada mata pelajaran bahasa indonesia, Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

### **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Permainan untuk menentukan ide pokok dan meringkas karangan di MIS Babussalam Pemurus Dalam.
2. Kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok dan meringkas karangan melalui metode *games* di MIS Babussalam Pemurus Dalam.

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai permasalahan-permasalahan yang diangkat oleh peneliti di atas, maka tujuan yang akan diperoleh yaitu :

---

<sup>19</sup>Saeful Zaman, Dian R. Helmi, dan Gibasa Team, *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri dan Kelompok* (Jakarta: GagasMedia, 2010), 1.

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan untuk menentukan ide pokok dan meringkas karangan di MIS Babussalam Pemurus Dalam.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok dan meringkas karangan melalui metode *games* di MIS Babussalam Pemurus Dalam.

### **E. Signifikansi Penelitian**

Signifikansi pada penelitian ini dapat ditinjau dari dua yaitu secara teoritis dan praktis.

#### **1. Secara Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan informasi dalam dunia pendidikan khususnya terkait kemampuan menentukan ide pokok dan meringkas karangan melalui metode *games* di MIS Babussalam Pemurus Dalam.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti-peneliti selanjutnya atau yang akan datang.

#### **2. Secara Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan oleh lembaga sekolah, pendidik, peneliti, dan peserta didik.

##### **a. Lembaga Sekolah**

Diharapkan bisa mendapatkan umpan balik dari penelitian ini dan lebih tepatnya bisa menjadi patokan dalam memutuskan kemudian menetapkan kebijakan-kebijakan terkait pelaksanaan belajar mengajar baik dari segi model,

media, maupun metode maupun sarana dan prasarana yang terdapat di lembaga sekolah tersebut demi tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.

**b. Pendidik**

Diharapkan dapat memberikan manfaat berupa informasi terkait pelaksanaan permainan untuk menentukan ide pokok dan meringkas karangan dan kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok dan meringkas karangan tersebut.

**c. Peserta Didik**

Meningkatkan dorongan untuk selalu semangat belajar sehingga bisa mengembangkan pengetahuan secara kognitif maupun psikomotorik terkait bagaimana menentukan ide pokok dan meringkas karangan melalui *games*.

**d. Peneliti**

Dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan terkait metode *Games* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di MIS Babussalam Pemurus Dalam, mengingat metode yang digunakan di sekolah tersebut adalah versi baru.

**F. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Setelah peneliti menelaah penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan penelitian yang hampir mirip dengan yang penulis teliti yaitu kemampuan menentukan ide pokok dan meringkas karangan melalui *games* adalah sebagai berikut:

1. Jurnal yang ditulis oleh Buhari A. Mayada, Sahrudin Barasandji, dan Syamsuddin Kolda dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf melalui Metode Latihan Pada Siswa Kelas V SD Negeri

Koyobunga Kecamatan Peling Tengah Kabupaten Banggai Kepulauan”, pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa menentukan ide pokok paragraf melalui metode latihan pada siswa kelas V SD Negeri Koyobunga Kecamatan Peling Tengah Kabupaten Banggai Kepulauan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis ide pokok siswa kelas V SD Negeri Koyobunga Kecamatan Peling Tengah Kabupaten Banggai Kepulauan mengalami peningkatan melalui penerapan metode latihan.<sup>20</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada judul penelitian, metode penelitian, rumusan masalah dan tujuan penelitian, metode pembelajaran yang diteliti dan lokasi penelitian. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama meneliti kemampuan siswa dalam menentukan ide pokok paragraf.

2. Skripsi yang ditulis oleh Yeni Setiati, Totok Priyadi, dan Martono dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Ringkasan Dengan Metode *Cooperative Script*”, FKIP Universitas Tanjung Pura, Tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran menulis ringkasan dengan metode *cooperative script* pada siswa kelas V SD Negeri 18 Kakap Tahun Pelajaran 2012/2013. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif, bentuk

---

<sup>20</sup>Mayada, Barasandji, dan Kolda, “Peningkatan Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf Melalui Metode Latihan Pada Siswa Kelas V SD Negeri Koyobunga Kecamatan Peling Tengah Kabupaten Banggai Kepulauan,” 114.

penelitiannya kualitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *cooperative script* berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis ringkasan. Pada siklus I diperoleh rata-rata 68,13% dan ketuntasan belajar 43,75% yang dapat digolongkan masih rendah, pada siklus II meningkat dengan rata-rata 77,93 dan ketuntasan belajar 75%, masih terdapat siswa yang belum tuntas maka masih perlu peningkatan, dan pada siklus III dapat dicapai rata-rata 96,04 dan ketuntasan belajar 100% dikatakan pembelajaran sudah berhasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan.<sup>21</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada judul penelitian, jenis penelitiannya, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode pembelajaran yang diteliti, dan lokasi penelitian. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada kemampuan siswa dan tingkat kelas yang diteliti.

3. Skripsi yang ditulis oleh Akhmada Adhim Anggiri, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, tahun 2020 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menentukan Gagasan Ide Pokok Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menerapkan Model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRL)* Kelas IV MI Negeri 2 Mojokerto”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *CIRL* dalam meningkatkan

---

<sup>21</sup>S., Priyadi, dan Martono, “Peningkatan Kemampuan Menulis Ringkasan dengan Metode Cooperative Script,” 1.

kemampuan menentukan gagasan pokok pada paragraf siswa kelas IV MI Negeri 2 Mojokerto dan mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan siswa kelas IV MI Negeri 2 Mojokerto dalam menentukan gagasan pokok pada paragraf setelah menerapkan model *CIRL*. Skripsi ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan model Kurt Lewin. Hasil penelitian dari jurnal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *CIRL* bisa diterapkan untuk meningkatkan kemampuan menentukan gagasan pokok pada paragraf.<sup>22</sup> Persamaan jurnal ini dengan skripsi penulis yaitu membahas kemampuan menentukan ide pokok. Perbedaan jurnal ini dengan skripsi penulis yaitu terletak pada metode pembelajaran yang diteliti, rumusan masalah, tingkat kelas, dan lokasi penelitian.

4. Jurnal yang ditulis oleh Dewi Suprihatin dan Ahmad Hariyadi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menentukan Ide Pokok Melalui Model *SAVI* Berbasis *Mind Mapping* Pada Siswa Sekolah Dasar”, pada tahun 2021. Jurnal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menentukan ide pokok pada siswa kelas III SDN Ngujung 1 Maospati Magetan melalui penerapan model *SAVI* berbasis *mind mapping*. Metode penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *SAVI* berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran Bahasa

---

<sup>22</sup>Akhmada Adhim Anggiri, “Peningkatan Kemampuan Menentukan Gagasan Pokok Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menerapkan Model COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRL) Kelas IV MI Negeri 2 Mojokerto” (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya, 2020), vii.

Indonesia materi menentukan ide pokok di kelas III dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN Ngujung 1 Maospati Magetan tahun pelajaran 2020/2021.<sup>23</sup> Persamaan jurnal ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama kemampuan menentukan ide pokok. Perbedaan jurnal ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada rumusan masalah, metode pembelajaran yang diteliti, jenis penelitian, tingkat kelas yang diteliti, dan lokasi penelitian.

5. Jurnal yang ditulis oleh Eneng Ros Siti Saroh dan Vismaia S. Damaianti dengan judul “Pengaruh Teknik Scramble Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Memparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman”, pada tahun 2016. Tujuan dari jurnal ini ialah untuk mendemonstrasikan perbedaan antara ruang kelas yang menggunakan teknik pengacakan dan ruang kelas yang mengalami perpanjangan waktu instruksi kelas dalam hal kemampuan mereka untuk mengkomunikasikan ide dengan jelas dan efektif. Metode yang digunakan jurnal ini adalah eksperimen kuasi dengan desain pretes dan pascates. Hasil dari jurnal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menentukan ide pokok antara siswa yang belajar menggunakan teknik *scramble* dengan siswa yang mengalami pembelajaran terlangsung dan terdapat perbedaan kemampuan memparafrase antara siswa yang belajar menggunakan teknik

---

<sup>23</sup>Suprihatin dan Hariyadi, “Peningkatan Kemampuan Menentukan Ide Pokok Melalui Model SAVI Berbasis Mind Mapping Pada Siswa Sekolah Dasar,” 1384.

*scramble* dengan siswa yang mengalami pembelajaran terlangsung.<sup>24</sup> Persamaan jurnal ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti kemampuan siswa menentukan ide pokok. Perbedaan jurnal ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada metode pembelajaran yang diteliti, metode penelitian, tingkat kelas yang diteliti, rumusan masalah, dan lokasi penelitian.

### **G. Sistematika Penulisan**

Ada beberapa bab yang perlu dipaparkan untuk mempermudah pembahasan dalam penulisan skripsi ini meliputi:

Bab I Pendahuluan membahas mengenai latar belakang, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori berfokus pada pengertian metode pembelajaran, ide pokok paragraf, meringkas karangan, dan metode permainan.

Bab III Metode penelitian membahas mengenai jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas dan realibilitas keabsahan data.

---

<sup>24</sup>Saroh dan Damaianti, "Pengaruh Teknik Scramble Terhadap Kemampuan Menentukan Ide Pokok dan Memparafrase dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman," 144.