**BAB II**

**KAJIAN TEORETIS**

1. **Kedudukan Pembelajaran Menulis Dialog dalam KTSP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V**

Keterampilan menulis oleh para ahli pengajaran bahasa ditempatkan pada tataran paling tinggi dalam proses pemerolehan bahasa. Hal ini disebabkan keterampilan menulis merupakan keterampilan produktif yang hanya dapat diperoleh sesudah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Hal ini pula yang menyebabkan keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dianggap paling sulit.

Meskipun keterampilan menulis itu sulit, tetapi peranannya dalam kehidupan manusia sangat penting dalam masyarakat sepanjang zaman. Kegiatan menulis dapat ditemukan dalam aktivitas manusia setiap hari, seperti menulis surat, laporan, buku, artikel, dan sebagainya. Dapat dikatakan, bahwa kehidupan manusia hampir tidak bisa dipisahkan dari kegiatan menulis. Bahkan, Tarigan (1992: 44) menyatakan bahwa indikasi kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari maju-tidaknya komunikasi tulis bangsa itu.

Kenyataan di atas mengharuskan pengajaran menulis digalakkan sedini mungkin. Tidak mengherankan jika dalam kurikulum sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi, pengajaran menulis menjadi aspek pembelajaran bahasa Indonesia yang mendapat porsi lebih besar daripada keterampilan berbahasa lainnya. Hal ini terlihat pada banyaknya porsi keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, yakni sekitar 70 persen.

Akan tetapi, disayangkan, kenyataan dewasa ini pembelajaran menulis termasuk di SD belum menggembirakan. Banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa kemampuan menulis siswa masih rendah karena metode pengajaran menulis kurang efektif. Banyak kalangan menilai pengajaran menulis dewasa ini sangat terlantar.

Uraian di atas mengisyaratkan, bahwa dewasa ini dibutuhkan pembenahan serius dalam pengajaran menulis, meskipun dipahami bahwa banyak faktor yang mempengaruhi ketidakmampuan siswa dalam menulis. Namun, diakui bahwa peranan guru sangat menentukan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif serta memiliki kemampuan yang memadai dalam merancang pembelajaran menulis, terutama menyangkut teknik dan strategi yang digunakan.

Kenyataannya, dewasa ini pendekatan yang digunakan dalam pengajaran keterampilan menulis yang banyak diterapkan di sekolah adalah pendekatan tradisional yakni mengajar siswa secara langsung dengan memberikan judul, tema, atau topik tertentu. Siswa disuruh mengembangkan kerangka, dan sebagainya dengan penekanan pada hasil tulisan. Strategi semacam ini menjadi kendala bagi pengembangan keterampilan menulis siswa. Hal tersebut diakibatkan karena siswa tidak terbiasa mengkaji secara langsung permasalahan yang hendak ditulis. Akibatnya, siswa terbentur dalam menuliskan materi yang ada dalam pikirannya. Padahal, pada hakikatnya, kemampuan menulis siswa sangat bergantung kepada penguasaan hal yang hendak ditulis.

1. **Standar Kompetensi**

Standar Kompetensi pembelajaran menulis dialog dalam KTSP pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar kelas V semester I adalah:

Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis.

Dari uraian di atas, dijelaskan bahwa kegiatan menulis dialog dalam KTSP pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar kelas V semester I adalah mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis. Kegiatan menulis di sekolah dasar kelas V dikhususkan pada pengungkapan pemikiran siswa, perasaan yang dirasakan siswa, informasi yang didapat oleh siswa dan pengalaman siswa, semua hal tersebut dituangkan secara tertulis dalam bentuk karangan. Karangan dapat berupa surat undangan dan dialog.

1. **Kompetensi Dasar**

Sedangkan Kompetensi Dasar pembelajaran menulis dialog dalam KTSP silabus pembelajaran (2006: 36) pembelajaran bahasa Indonesia Sekolah Dasar kelas V semester I adalah:

1. Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.
2. Menulis surat undangan (ulang tahun, acara agama, kegiatan sekolah, kenaikan kelas, dll) dengan kalimat efektif dan memperhatikan penggunaan ejaan.
3. Menulis dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta perannya.

Dari Kompetensi Dasar yang telah dijelaskan di atas, dijelaskan bahwa Kompetensi Dasar pembelajaran menulis dialog dalam KTSP pembelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar kelas V semester I adalah menuliskan pengalaman yang dialami siswa dalam bentuk karangan dengan memperhatikan penggunaan ejaan. Kemudian menuliskan surat undangan, sebagai informasi yang disampaikan kepada orang lain. Melalui surat undangan tersebut, informasi dapat tersampaikan. Surat undangan tersebut ditulis dengan kalimat efektif dan memperhatikan penggunaan ejaan. Penulisan dialog sederhana merupakan perwakilan dari ungkapan perasaan yang dirasakan oleh siswa. Pada umumnya dialog dilakukan oleh dua atau tiga orang, dengan memperhatikan isi kalimat serta perannya.

1. **Alokasi Waktu**

Alokasi waktu pembelajaran bahasa Indonesia dalam KTSP adalah 5 jam pelajaran x 35 menit per minggu.

 Alokasi waktu pembelajaran bahasa Indonesia dalam KTSP pembelajaran bahasa Indonesia Sekolah Dasar kelas V semester I adalah 5 x 35 menit per minggu. Jadi, pembelajaran bahasa Indonesia Sekolah Dasar pada kelas V semester I dilakukan sebanyak lima kali dalam satu minggu dengan ketentuan 35 menit per satu jam pelajaran.

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

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam KTSP Sekolah Dasar kelas V semester V, menjelaskan mengenai pengungkapan pikiran siswa, pengungkapan perasaan yang dirasakan siswa, penyampaian informasi antarsiswa satu dengan lainnya, dan menuangkan pengalaman yang dialami siswa. Semua hal tersebut, dituangkan secara tertulis dengan memperhatikan ejaan

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup keterampilan berbahasa Indonesia yang meliputi aspek berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Menulis adalah keterampilan berbahasa yang dianggap paling sukar untuk dikuasai dibandingkan dengan keterampilan yang lainnya. Penuangan ide dan gagasan yang berupa tulisan harus memperhatikan kaidah tata bahasa yang sesuai dengan ejaan yang benar. Ini ditujukan agar pembaca dapat memahami dan menyerap isi tulisan yang ada. Akan tetapi, jika pengorganisasian penuangan ide dan gagasan tidak teratur dan banyak kesalahan tata bahasanya, pembaca akan berpikir lebih keras dalam memahami isi tulisannya. Akibatnya, pembaca mempunyai penafsiran yang salah atau berbeda dengan penulisan mengenai isi tulisan itu.

Dalam merancang pembelajaran bahasa Indonesia di SD (Sekolah Dasar), guru perlu mencermati betul keempat aspek utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia itu. Melalui keempat aspek tersebut, seseorang dapat menyerap semua informasi dan juga dapat menyampaikan ide-ide kepada orang lain.

1. **Pembelajaran Menulis di SD**
2. **Pengertian Menulis**

Kegiatan menulis secara harfiah dapat diartikan sebagai kegiatan yang menggambarkan bahasa dan lambang-lambang yang dapat dipahami. Dalam hal ini Tarigan (2008: 22) mengemukakan bahwa menulis ialah menuangkan atau menuliskan lambang-lambang grafik suatu bahasa dapat dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa.

Menulis merupakan suatu kegiatan menuliskan lambang, grafik, serta simbol. Jika seseorang memahami apa itu bahasa maka akan memahami lambang, grafik, serta simbol yang terdapat dalam sebuah tulisan.

Suriamiharja dalam Resmini (2007: 116) mengemukakan “Menulis adalah menempatkan simbol-simbol grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dimengerti oleh seseorang. Kemudian dapat dibaca oleh orang lain yang memahami bahasa tersebut simbol-simbolnya”.

Menulis yang telah dikemukakan di atas adalah suatu penempatan simbol yang menggambarkan suatu bahasa. Jadi, simbol-simbol yang dimaksud merupakan sesuatu hal yang dapat dimengerti oleh seseorang yang mempunyai pemahaman mengenai simbol-simbol teersebut.

McCrimmon (2008: 141) dalam Lala (2010: 25) mengungkapkan pengertian menulis sebagai kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memillih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas.

Menulis yang telah dikemukakan di atas merupakan suatu kegiatan menuangkan gagasan atau perasaan yang dialami seseorang. Menuangkan gagasan tersebut dilakukan dengan suatu keguatan, yaitu menulis. Jadi, melalui menulis seseorang dapat menuangkan gagasan atau perasaan yang dialaminya.

Wiyanto (2004: 1-2) mengemukakan bahwa menulis mempunyai dua kegiatan utama. Kegiatan yang pertama adalah mengubah bunyi yang dapat didengar menjadi tanda-tanda yang dapat dilihat, sedangkan yang kedua kegiatan mengungkapkan gagasan secara tertulis. Kegiatan mengubah bunyi yaitu sesuatu yang didengar dapat dituangkan dengan sebuah tulisan.

Pengertian menulis yang dikemukakan para ahli pada dasarnya memiliki pendapat yang hampir sama, bahwa menulis adalah bentuk keterampilan hidup yang bisa dilihat dan dievaluasi secara objektif. Dari beberapa pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa menulis atau mengarang merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai sarana untuk mencurahkan pikiran dalam bentuk tulisan yang disusun secara cermat dan teratur.

1. **Tujuan Pembelajaran Menulis**

Pembelajaran menulis merupakan kemampuan bahasa yang harus diajarkan di SD. Hal ini tersurat pada tujuan Kurikulum 2006 yang berbunyi “Agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan”.

Menurut Keraf (1995: 6), tujuan menulis dipengaruhi oleh kebutuhan dasar manusia, yaitu:

1. keinginan untuk member informasi kepada orang lain dan mendapatkan informasi dari orang lain mengenai suatu hal;
2. keinginan untuk meyakinkan seseorang mengenai suatu kebenaran akan suattu hal, dan lebih jauh mempengaruhi sikap dan pendapat orang lain;
3. keinginan untuk menggambarkan atau menceritakan bagaimana bentuk atau wujud suatu barang atau objek, atau mendeskripsikan cita rasa suatu benda, hal, atau bunyi.

Setiap jenis tulisan mengandung beberapa tujuan. Menurut Tarigan (2008: 24) yang dimaksud dengan maksud dan tujuan menulis (*the writer’s intention*) adalah “Respons atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca”. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan penulisan tersebut sebagai berikut.

1. Menginformasikan segala sesuatu, baik itu fakta, data maupun peristiwa termasuk pendapat dan pandangan terhadap fakta, data, dan peristiwa agar pembaca memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru tentang berbagai hal.
2. Membujuk yakni melalui tulisan seorang penulis mengharapkan pula pembaca dapat menentukan sikap, apakah menyetujui atau mendukung yang dikemukakannya. Penulis harus mampu membujuk dan meyakinkan pembaca dengan menggunakan gaya bahasa yang persuasif. Oleh karena itu, fungsi persuasi dari sebuah tulisan akan dapat berhasil apabila penulis mampu menyajikan dengan gaya bahasa yang menarik, akrab, bersahabat, dan mudah dipahami.
3. Mendidik adalah salah satu tujuan dari komunikasi melalui tulisan. Melalui membaca hasil tulisan, wawasan pengetahuan seseorang akan terus bertambah, kecerdasan terus diasah, yang pada akhirnya akan menentukan perilaku seseorang. Orang-orang yang berpendidikan misalnya, cenderung lebih terbuka dan penuh toleransi, lebih menghargai pendapat orang lain, dan tentu saja cenderung lebih rasional.
4. Menghibur; bahwa fungsi dan tujuan menghibur dalam komunikasi bukan monopoli media massa, radio, televisi, melainkan tulisan dapat pula berperan dalam menghibur khalayak pembacanya. Tulisan-tulisan atau bacaan-bacaan “ringan” yang kaya dengan anekdot dan pengalaman lucu bisa pula menjadi bacaan penglipur lara atau untuk melepaskan ketegangan dan kepenatan setelah seharian sibuk beraktivitas.

Menulis mempunyai tujuan yang relevan dengan kehidupan manusia. Melalui menulis, maka sesorang dapat menyampaikan informasi. Informasi yang disampaikan itu, baik berupa fakta atau pengetahuan. Selain untuk menginformasikan, menulis juga dapat digunakan untuk membujuk. Membujuk di sini dalam arti penulis harus dapat meyakinkan pembaca dengan menggunakan gaya bahasa persuasif. Gaya bahasa persuasif berfungsi sebagai penarik atau mendekatkan pembaca dengan sebuah tulisan.

Menulis juga, mempunyai tujuan untuk mendidik. Melalui membaca hasil tulisan atau karya tulis dapat menambah pengetahuan seseorang. Selain untuk mendidik, menulis juga bertujuan untuk menghibur. Menghibur melalui tulisan, maksudnya adalah dengan membaca tulisan yang kaya akan pengalaman lucu dapat mengibur pembaca. Dengan terhiburnya pembaca, maka akan menguranngti ketegangan dan melepaskan kepenatan akibat lelah bekerja atau melakukan aktivitas sehari-hari.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis mempunyai berbagai tujuan. Melalui menulis, seseorang dapat menyampaikan informasi secara tulis. Informasi secara tulisan dapat berupa majalah, koran, buku, dan lain sebagainya. Menulis juga, digunakan untuk membujuk pembaca melalui gaya bahasa yang tertulis dalam suatu tulisan. Gaya bahasa yang menarik, akan membujuk atau meyakinkan pembaca untuk mengikuti apa yang tertulis dalam tulisan tersebut.

Pengetahuan seseorang dapat terus berkembang melalui membaca. Tetapi, tulisan yang dapat menunjang berkembangnya pengetahuan seseorag haruslah tulisan yang mendidik. Maka, tulisan pun dapat mendidik seseorang untuk menambah penegtahuannya . Selain dapat mendidik seseorang, menulis juga dapat menghibur seseorang. Melalui tulisan, seseorang dapat terasa terhibur. Misalnya, membaca tulisan yang berisi pengalaman lucu, maka dengan membaca tulisan tersebut dapat melepaskans segala kelelahan atau kepenatan akibat aktivitas yang dilakukannya.

1. **Dialog**
2. **Pengertian Dialog**

Dialog adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Dua orang tersebut melakukan percakapan yang membahas tentang suatu permasalahan. Tarigan (1991: 149) menjelaskan berdialog adalah sebuah kegiatan resiprokal, maksudnya adalah kegiatan yang saling berbalasan. Percakapan yang terjadi diantara kedua orang tersebut akan menimbulkan pemecahan masalah. Namun, dalam berdialog tidak hanya dilakukan oleh dua orang saja. Dialog dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih.

Menurut Kosasih (2003: 242) dalam Rahmawati (2010: 18) dialog haruslah memenuhi 2 tuntutan, sebagai berikut:

1. dialog harus turut menunjang gerak laku tokohnya; dan
2. dialog yang diucapkan lebih tajam dari pada ujaran sehari-hari.

Tuntutan tersebut menjelaskan bahwa dialog harus menunjang gerak tokohnya. Artinya, ketika berdialog tokoh harus dapat menguasai perananya dan dapat menyesuaikan dengan karakter tokoh yang diperankannya. Sedangkan dialog yang diucapkkan lebih tajam dari pada ujaran sehari-hari, artinya percakapan yang dilakukan tidak biasa dilakukan pada percakapan sehari-hari.

Menurut Hamzah (1985: 116) mengatakan bahwa jenis dialog dibagi menjadi 4, yaitu:

1. dialog yang mengemukakan persoalan langsung;
2. dialog yang menceritakan atau menjelaskan perihal tokoh perannya;
3. dialog yang menggerakkan plot maju;
4. dialog yang membukakan fakta atau eksposition.

Dialog yang mengemukakan persoalan langsung, artinya dalam dialog tersebut yang menjadi perbincangan merupakan suatu peristiwa yang bersifat faktual atau obyektif. Adapun dialog yang menceritakan perihal tokoh perannya, maka dalam perbincangan yang terjadi diceritakan mengenai tokoh yang sedang melakukan percakapan. Dialog yang menggerakkan plot maju, alur cerita atau jalan cerita yang terjadi terus mengarah maju dan memperbincangkan ke arah plot maju. Dialog yang membukakan fakta atau eksposition merupakan suatu pecakapan yang memperbincangkan suatu peristiwa yang faktual dan dijelaskan secara terperinci.

Dapat disimpulkan bahwa dialog mempunyai tuntutan yang akan menjelaskan dialog secara rinci, maka dialog diharuskan mempunyai dua tuntutan tersebut. Sedangkan jenis dialog pun terbagi menjadi 4. Keempat jenis dialog tersebut mempunya karakter yang berbeda. Namun, dari keempat perbedaan tersebut mempunyai kesamaan, yaitu melakukan percakapan untuk mengemukakan atau menjelaskan sesuatu.

1. **Unsur-unsur yang Terdapat dalam Dialog**

Unsur-unsur dalam dialog sama halnya dengan unsur-unsur pada drama. Hapsari (2009: 50) menjelaskan mengenai unsur-unsur dialog. Adapun unsur-unsur dialog yaitu:

1. Tema merupakan suatu ide/ gagasan/dasar cerita. Melalui sebuah tema dapat dikembangkan menjadi sebuah cerita atau percakapan;
2. Tokoh atau pemain yang berperan dalam cerita. Tokoh dilihat dari watak terdapat tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonis;
3. Latar merupakan bagian dari cerita yang menjelaskan waktu dan tempat kejadian ketika tokoh mengalami peristiwa. Latar terbagi menjadi dua, yaitu latar sosial (berupa waktu, suasana, dan bahasa) dan latar fisik yang berupa benda-benda sekitar tokoh (rumah, pakaian, dan lain-lain);
4. Alur adalah tahapan cerita yang bersambungan. Alur meliputi: alur maju/ lurus, alur mundur, alur sorot balik, dan alur gabungan;
5. Amanat adalah pesan atau sisipan nasihat yang disampaikan melalui tokoh dan konflik dalam suatu cerita.
6. **Teknik Menulis Dialog**

Di dalam kehidupan sehari-hari, dialog berfungsi sebagai sarana penyampai pesan. Melalui dialog, seseorang dapat mengungkapkan perasaannya. Dialog tidak hanya dilakukan oleh dua orang, tetapi dapat juga dilakukan oleh lebih dari dua orang. Penulisan dialog tidak dituliskan secara serta merta, menulis dialog harus mengikuti langkah-langkah yang ada.

Percakapan bisa dilakukan oleh dua orang atau lebih. Suyatno (2008: 52) menjelaskan langkah-langkah menulis dialog sebagai berikut:

1. Menentukan masalah atau topik yang akan diperbincangkan dalam

pecakapan;

1. Menentukan tokoh-tokoh yang akan melakukan percakapan;
2. Memperhatikan tanda baca yang diperlukan dalam penulisan teks

percakapan;

1. Menyusun butir-butir dialog. Butir-butir dialog adalah pokok-pokok yang akan dibicarakan dalam dialog;
2. Mengembangkan butir-butir dialog.

**D. Teknik Permainan Bahasa**

1. **Pengertian Permainan Bahasa**

Bermain merupakan pemicu kreativitas. Anak yang banyak bercerita akan meningkat kreativitasnya. Charlotte Buhler dalam Hajar (2007: 25) mengemukakan bahwa bermain merupakan suatu sarana untuk menngubah potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan yang akan menjadi rangsangan bagi perilaku lainnya.

Menurut pendapat di atas, bermain merupakan suatu kegiatan yang di menimbulkan kenikmatan yang akan merangsang perilaku lainnya. Jadi, melalui bermain perilaku anak akan terangsang sehingga menimbulkan kenikmatan yang dapat menimbulkan motivasi.

 Resmini (2007: 255) menyatakan bahwa permainan adalah aktivitas memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Untuk melakukan suatu aktivitas yang akan dikerjakan anak-anak akan lebih menarik apabila dilakukan melalui permainan.

 Anak-anak lebih menyukai permainan dalam melakukan aktivitasnya. Melalui permainan, anak akan lebih termotivasi dan menikmati kegiatan yang dilakukannya. Anak-anak akan memperoleh kegembiraan sekaligus pengetahuan, jika suatu kegiatan dilakukan dengan bermain.

Tujuan permainan bahasa menurut Soeparno (1980: 60) 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.

Permainan bahasa bertujuan untuk memperoleh kegembiraan dan keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Misalnya dalam bidang menulis, siswa cenderung agak sulit untuk menemukan kata yang tepat untuk merampungkan tulisannya. Seorang guru tidak boleh kehabisan akal untuk memberi motivasi dalam kegiatan pembelajarannya. Permainan bahasa dapat dilakukan untuk memberi acuan pada siswa ketika menemukan kesulitan dalam kegiatan menulis. Oleh karena itu, permainan bahasa sangat cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

1. **Jenis-Jenis Permainan Bahasa**

Permainan bahasa dapat memberikan kegembiraan dan keterampilan tertentu dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Keragaman permainan bahasa dapat menunjang keberhasilan penggunaan teknik permainan bahasa. Melalui keragaman permainan bahasa, maka siswa akan termotivasi ketika menemukan kesulitan dalam kegiatan menulisnya.

Resmini (2007: 257) mengemukakan bahwa ada beberapa macam permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, diantaranya adalah :

1. Bisik Berantai
2. Berburu Kata
3. Klim Lihat (Lihat Katakan)
4. Bertanya dan Menerka
5. Cerita Berantai
6. Scramble
7. Bermain Telepon
8. Simak Terka

Permainan bahasa yang beragam akan mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Bisik berantai merupakan permainan yang dilakukan dengan cara membisikkan kata kepada satu orang dan diikuti oleh orang berikutnya. Hal ini dilakukan untuk menemukan kata-kata yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan anak. Melakukan perburuan merupakan aktivitas yang disenangi anak-anak. Melalui perburuan kata, maka anak akan menemukan kata yang diinginkannya.

Pertanyaan adalah ungkapan verbal yang digunakan untuk mendapatkan tanggapan dari pihak lain. Pertanyaan digunakan oleh guru untuk melihat pikiran dan tanggapan siswa secara benar terhadap penjelasan guru. Disamping itu pertanyaan dapat mendorong siswa agar mengajukan pendapat, mengajak siswa berpikir, untuk mendapatkan umpan balik, jalan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan sebagainya. Sedangkan cerita berantai adalah salah satu teknik dalam pengajaran berbicara yang menceritakan suatu cerita kepada siswa pertama, kemudian siswa pertama menceritakan kepada siswa kedua, dan seterusnya kemudian cerita tersebut diceritakan kembali lagi kepada siswa yang pertama

Soeparno (1998: 60) dalam Resti (2010: 43) berpendapat bahwa metode *scramble* adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. *Sramble* merupakan metode yangg berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Sedangkan simak terka merupakan suatu kegiatan yang melibatkan guru, misalnya Guru mempersiapkan deskripsi sesuatu benda tanpa menyebut nama bendanya. Deskripsi itu disampaikan secara lisan kepada siswa. Kemudian siswa diminta menerka nama benda itu.

1. **Ciri-ciri Permainan Bahasa**

Guru bahasa perlu mempunyai pengetahuan tentang ciri-ciri permainan bahasa yang baik dan sesuai dipraktikkan dalam pengajaran bahasa. Lala (2011: 49) menjelaskan beberapa ciri-ciri permainan bahasa yang baik. Adapun ciri-ciri permaianan bahasa adalah:

1. dapat mengukuhkan dan meningkatkan penguasaan bahasa seperti penguasaan kemahiran mendengaar, berbicara, membaca, menulis, dan penguasaan elemen tatabahasa;
2. mempunyai rangsangan dan bahan yang menarik, sesuai dengan peringkat penguasaan bahasa pelajar;
3. memberikan peluang kepada pelajar untuk berinteraksi antara pelajar dengan pelajar, pelajar dengan guru dan tindak balas pelajar terhadap permainan;
4. dapat merangsang pelajar untuk bertindak bala secara aktif dan positif serta dapat mengekalkan minat mereka;
5. melibatkan pelajar secara aktif;
6. mempunyai arahan dan peraturan yang jelas dan mudah dipahami;
7. dapat dijalankan dalam jangka waktu dan tempat yang sesuai agar objektif pembelajaran dapat dicapai.
8. **Faktor Penentu Permainan Bahasa**

Tarigan (2010: 7) dalam Ajeng (2009: 45) menjelaskan mengenai faktor-faktor penentu bahasa. Dengan mengetahui faktor-faktor yang menjadi penentu dalam permainan bahasa, maka akan memudahkan siswa untuk memahami permainan bahasa tersebut.

Soeparno dalam Resmini (2009: 255) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor penentu keberhasilan permainan bahasa, yaitu “(1) faktor dan kondisi, (2) faktor peraturan permainan, (3) faktor pemain, (4) faktor pemimpin permainan”.

Adapun faktor-faktor yang menentukan permainan bahasa diuraikan sebagai berikut.

1. Situasi dan Kondisi

Sebenarnya dalam situasi apapun dan dalam kondisi apapun permainan bahasa dapat saja dilakukan. Akan tetapi, agar berdaya guna tinggi, hendaknya pelaksanaan permainan bahasa tersebut selalu memperhatikan faktor situasi dan kondisi.

1. Peraturan Permainan

Setiap permainan mempunyai aturan masing-masing. Peraturan tersebut hendaknya jelas dan tegas serta mengatur langkah-langkah permainan yang harus ditempuh maupun cara menilainya. Apabila aturan kurang jelas dan tegas, maka tidak mustahil akan menimbulkan kericuhan di dalam kelas. Setiap pemain harus memahami, menyetujui, dan mentaati benar-benar peraturan itu. Guru sebagai pemimpin permainan mempunyai kewajiban untuk menjelaskan peraturan-peraturan yang harus ditaati sebelum permainan dilaksanakan.

1. Pemain

Terkait ketentuan dengan pemain, permainan dapat berjalan dengan baik, jika para pemain, dalam hal ini siswa, mempunyai sportivitas yang tinggi. Selain itu, keseriusan, kekuatan, dan keterlibatan aktif pemain juga sangat dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan baik.

1. Pemimpin Permainan atau Wasit

Pemimpin permainan atau wasit, dalam hal ini guru, harus mempunyai wibawa, tegas, adil, serta dapat memutuskan permasalahan dengan cepat, serta menguasai ketentuan permainan dengan baik. Selain guru, wasit dalam sebuah permainan dapat juga dipilih dari perwakilan siswa yang dianggap mampu.

 Permainan bahasa merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seluruh siswa. Dalam permainan bahasa terdapat berberapa peraturan, maka seluruh siswa harus mengikuti peraturan yang telah ditentukan. Peraturan tersebut sangat menentukan tingkat keberhasilan permainan bahasa. Oeh sebab itu, peraturan yang ada perlu dipergunakan agar permainan berjalan dengan baik.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bahasa**

Permainan bahasa ini mempunya kelebihan yang cukup baik untuk membina kerja sama antarsiswa. Menjalin kerja sama dengan siswa lain dalam kegiatan pembelajaran. Selain kelebihan, permainan bahasa ini juga mempunya kekurangan. Kekurangan tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Namun, kekurangan tersebut tidak terlalu menyulitkan bagi siswa atau pun guru apabila guru dan siswa saling bekerja sama.

Resmini (2009: 256) berpendapat bahwa permainan bahasa dalam pelaksanaanya memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari permainan bahasa di antaranya sebagai berikut:

1. permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi;
2. dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas;
3. dengan adanya kompetisi antarsiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju;
4. permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa;
5. materi yang dikomunikasikan akan mengesankan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatihkan sukar dilupakan.

Kelebihan dari permainan ini sangat bermanfaat bagi siswa. Dengan permainan bahasa, siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Permainan ini juga dapat membina hubungan baik antarsiswa. Permainan ini sangat berkesan pada kegiatan pembelajaran, terutama ketika pembelajaran sudah mulai membosankan atau tingkat motivasi siswa sudah menurun.

Selain mempunyai kelebihan, permainan bahasa pun mempunyai kekuranga. Kekurangan pada permainan ini perlu diperhatikan oleh guru ketika akan menggunakan teknik ini.

Resmini (2009: 256) berpendapat bahwa permainan bahasa dalam pelaksanaanya memiliki kelebihan dan kekurangan. Ada pun kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa, di antaranya sebagai berikut:

1. jumlah siswa yang terlalu besar menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan;
2. pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti gelak tawa dan sorak sorai siswa, sehingga dapat menganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas yang lain;
3. tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa;
4. permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan saja;

Jumlah siswa yang terlalu banyak akan menyebabkan kesulitan dalam penggunaan teknik ini, karena siswa tidak akan terlibat semua dalam permainan ini. Terlalu banyak siswa juga akan menyulitkan guru dalam mengkondisikan siswa. Akan tetapi, permainan ini dapat digunakan pada jumlah siswa yang cukup banyak dengan cara bergantian. Agar seluruh materi dapat dimengerti oleh semua siswa.

**E. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang penulis temukan adalah: Penerapan Teknik Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi di Kelas V SDN Jatisura I Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka. Penelitian ini dilakukan oleh:

Nama : Dian Ajeng Triani

NIM : 0709248

Program : SI PGSD

Kampus : UPI Sumedang

Bidang kajian yang dibahas dalam penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun bidang kajian difokuskan mengenai penerapan teknik permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi di kelas V Sekolah Dasar.

Metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan. Metode merupakan cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran kegiatan pembelajaran. Variabel penelitian adalah objek yang berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk dicari informasinya dengan tujuan untuk ditarik suatu kesimpulan. Kesamaan variabel yang relevan dengan penulis adalah permainan bahasa. Melalui permainan, maka siswa akan lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas V SDN Jatisura I. Dengan metode atau teknik permainan bahasa dalam suatu kegiatan menulis, maka akan memudahkan siswa dalam menemukan kata yang akan dipergunakan. Apabila tujuan pembelajaran belum tercapai pada tahap atau siklus pertama maka dilanjutkan pada tahap atau siklus berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi
2. Wawancara
3. Tes
4. Catatan Lapangan

Teknik pengumpulan data yang diuraikan di atas, dilakukan pada kegiatan penelitian berlangsung. Data yang diperoleh dikumpulkan, dengan teknik-teknik tersebut secara bertahap pada setiap pelaksanaan pembelajaran.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kesamaan variabel penelitian yang relevan dengan penulis yaitu penerapan teknik permainan bahasa, yang bertujuan agar memudahkan peserta didik dalam menemukan kata-kata dalam kegiatan menulis dialog.

**F. Kerangka Berpikir**

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang digunakan oleh bangsa Indonesia. Dalam kegiatan sehari-hari, masyarakat Indonesia akan menggunakan bahasa Indonesia tidak hanya menggunakan bahasa Indonesia, tetapi juga bahasa daerahnya masing-masing. Hal ini terjadi karena begitu banyaknya suku-suku di Indonesia.

Fungsi bahasa yaitu sebagai alat komunikasi. Pada proses pembelajaran di sekolah dasar (SD) sering kali ditemukan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Masalah yang ditemukan umumnya pada kegiatan menulis. Siswa berangggapan bahwa menulis itu merupakan pembelajaran yang agak sulit dan rumit. Namun, tidak semua siswa beranggapan demikian, masih terdapat siswa yang gemar dengan pembelajaran menulis.

Kesulitan yang ditemui dalam kegiatan menulis adalah menentukan tema. Bahkan untuk menuangkan kata-kata pun agak sulit. Untuk menggali potensi yang dimiliki siswa peneliti menggunakan sebuah teknik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun teknik yang dilakukan adalah teknik permainan bahasa. Dengan bermain diarapkan dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Meskipun keterampilan menulis itu sulit, tetapi peranannya dalam kehidupan manusia sangat penting dalam masyarakat sepanjang zaman. Kegiatan menulis dapat ditemukan dalam aktivitas manusia setiap hari, seperti menulis surat, laporan, buku, artikel, dan sebagainya. Dapat dikatakan, bahwa kehidupan manusia hampir tidak bisa dipisahkan dari kegiatan menulis. Bahkan, Tarigan (1992: 44) menyatakan bahwa indikasi kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari maju atau tidaknya komunikasi tulis bangsa itu.

Kegiatan menulis merupakan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik untuk mengembangkan potensinya. Walaupun kegiatan memiliki dialog pada umumnya dianggap mudah, namun tidak untuk semua peserta didik. Teknik permainan bahasa mampu membawa suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran menulis khususnya menulis dialog.

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau dugaan sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan pemahaman tersebut, hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan bahasa dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik dalam menulis dialog pada siswa kelas V SDN Karang Asih 03 Kecamatan Cikarang Utara Kabupaten Bekasi tahun pelajaran 2012/2013.
2. Pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan bahasa dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menulis dialog pada siswa kelas V SDN Karang Asih 03 Kecamatan Cikarang Utara Kabupaten Bekasi tahun pelajaran 2012/2013.

Selain dapat meningkatkan kemampuan menulis dialog, teknik permainan bahasa juga diharapkan dapat membangun motivasi pada kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan teknik yang bervariasi, juga dapat meningkatkan tingkat emosional peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.