

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan permainan kartu dalam meningkatkan pembelajaran. Adapun hasil penelitian tersebut adalah :

Nurhakim (2011). Penelitian yang dilakukan adalah *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Kartu pada Siswa Kelas VI SD Tegalwangi 01 Kabupaten Tegal*. Hasil penelitian ditunjukkan pada pembelajaran awal sebelum menggunakan permainan kartu dari 45 siswa kelas VI hanya 16 siswa yang sudah aktif berbicara bahasa Indonesia dengan persentase 36% sedangkan 29 siswa masih pasif dalam berbicara dengan persentase 64%. Setelah pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan permainan kartu, diperoleh data siswa yang aktif berbicara menjadi 41 siswa atau 91%, sedangkan 4 siswa atau 9% dilakukan pembinaan individual.

Latifah (2010). Penelitian yang dilakukan adalah *Penerapan Penggunaan Permainan Kartu untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas II SDN Punten 01 Kota Batu*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I keterampilan guru mendapatkan skor 18 yang termasuk dalam kategori cukup, pada siklus II mendapat skor 21 yang termasuk dalam kategori baik, sedangkan pada siklus III mendapat skor 30

yang termasuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa, pada siklus I aktivitas siswa mendapat skor 15,27 yang termasuk kategori baik, pada siklus II mendapatkan skor 15,91 yang termasuk dalam kategori baik, sedangkan pada siklus III mendapatkan skor 17,36 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 54,55 dengan ketuntasan belajar 45,45%, pada siklus II diperoleh rata-rata 62,27 dengan ketuntasan belajar 72,73%, dan pada siklus II diperoleh rata-rata 59,09 dengan ketuntasan belajar 81,2%.

Ariyati (2011). Penelitian yang dilakukan adalah *Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Huruf Jawa dengan Menggunakan Permainan Kartu pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012*. Hasil penelitian pra siklus 46,56%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 61,56%, dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82, 65%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa melalui penggunaan permainan kartu dalam pembelajaran bahasa Jawa dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jawa pada materi menulis paragraf huruf Jawa pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta.

Penelitian-penelitian di atas, sebagai acuan dan penguat dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti. Adapun perbedaan penelitian ini adalah :

Penelitian ini dengan penelitian Nurhakim (2011), adalah meningkatkan keterampilan menyusun paragraf, sedangkan penelitian Nurhakim adalah meningkatkan keterampilan berbicara. Penelitian ini dengan penelitian Latifah

(2010), adalah untuk meningkatkan keterampilan menyusun paragraf dalam bahasa Indonesia, sedangkan penelitian Latifah adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Penelitian ini dengan penelitian Ariyati (2011), adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf bahasa Indonesia, sedangkan penelitian Ariyati adalah meningkatkan keterampilan menulis paragraf huruf Jawa.

## **B. Kerangka Teori**

### **1. Hakikat Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dimiliki oleh bangsa Indonesia sebagai bahasa Nasional, sehingga wajib bagi seluruh warga negaranya untuk dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Oleh karena itu, bahasa Indonesia perlu untuk diajarkan kepada warga negaranya sejak dini. Di bawah ini akan dijelaskan hakikat bahasa Indonesia.

Menurut Santoso (2008:12), bahasa merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat, yakni ; sistematis, manusiawi, dan komunikatif. Disebut sistematis karena bahasa diatur oleh sistem, yaitu sistem bunyi dan sistem makna, bahasa disebut manusiawi karena unsur-unsur bahasa dipilih secara acak tanpa dasar, bahasa disebut juga ujaran karena media bahasa yang terpenting adalah bunyi walaupun yang ditemui ada juga media tulisan, bahasa disebut manusiawi karena bahasa menjadi berfungsi selama manusia yang memanfaatkan, bukan makhluk lainnya, bahasa disebut sebagai alat komunikasi karena fungsi bahasa sebagai alat

penyatu keluarga, masyarakat, dan bangsa dalam segala kegiatan. Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang *arbitrer* yang dipergunakan oleh para anggota kelompok sosial kerjasama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri (Harimukti dalam Rosdiana, 2009:14). Bahasa adalah sebuah alat untuk mengomunikasikan gagasan atau perasaan secara sistematis melalui penggunaan tanda, suara, gerak atau tanda-tanda yang disepakati, yang memiliki makna yang dipahami (Solchan, 2008:13).

Dari pengertian bahasa dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang digunakan sebagai proses penyampaian berita dan alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan mengidentifikasi diri untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusastraan.

## **2. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Purwanto (1997:4), dalam metodologi pengajaran bahasa Indonesia, menyebutkan bahwa bahasa memungkinkan manusia untuk saling berhubungan (berkomunikasi), saling berbagi pengalaman, saling belajar dari orang lain, memahami orang lain, menyatakan diri, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, mempertinggi kemampuan berbahasa, dan menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Indonesia.

Menurut Alfianto (2006:45), menyebutkan bahwa pendidikan bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada

para siswa di sekolah. Oleh karena itu, mata pelajaran bahasa Indonesia diibaratkan seperti ulat yang hendak bermetamorfosis menjadi kupu-kupu.

Purwanto (1997:4), juga menyebutkan ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia meliputi: a. Penguasaan bahasa Indonesia; b. Kemampuan memahami; c. Keterampilan berbahasa/menggunakan bahasa untuk segala macam keperluan; dan d. Apresiasi sastra.

### **3. Keterampilan Berbahasa**

Keterampilan berbahasa meliputi 4 (empat) keterampilan, yaitu: mendengar/menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Keterampilan tersebut merupakan keterampilan dasar bahasa. Bahasa dalam kehidupan sehari-hari berfungsi sebagai alat komunikasi dengan orang lain dan lingkungan. Komunikasi yang dilakukan dapat berupa komunikasi lisan dan tertulis.

#### **a. Mendengar/Menyimak**

Mendengar dan menyimak materi yang disampaikan guru di depan kelas merupakan upaya seseorang untuk menyimpan informasi, informasi diterima melalui proses inderawi dan kemudian dikirim ke dalam memori yang pada suatu saat informasi itu dapat dipanggil atau digunakan lagi (Martinis, 2007:182).

Kegiatan mendengar dan menyimak tidak dapat dilakukan dengan kegiatan motorik lain, seperti mendengar yang disertai dengan kegiatan menulis atau kegiatan lain. Mendengar dan menyimak seseorang tidak akan mendapat hasil yang baik. Mendengar dan menyimak membutuhkan

konsentrasi dan energi yang terpusat. Namun pendengaran seseorang diakui oleh para ahli tidak dapat diandalkan. Oleh sebab itu, dianjurkan dibuat catatan agar memudahkan seseorang untuk mengingat.

Kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi dalam mendengar sajian, uraian, dan penjelasan dari seseorang sekitar 20 menit (Martinis, 2007:184). Sajian yang diberikan harus dibarengi dengan ilustrasi segar, humor, dan penyampaian materi harus penuh semangat, dan sedikit rileks;

#### **b. Berbicara/Bercerita**

Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang disampaikan secara lisan. Dalam kegiatan pembelajaran, keterampilan berbicara sangat penting untuk dapat berinteraksi antara guru dengan siswa melalui tanya jawab.

Kegiatan yang membutuhkan keterampilan berbicara antara lain: pidato, ceramah, dan bercerita. Penyampaian materi kepada para pendengar harus dilakukan dengan variasi. Hal ini dilakukan agar pendengar tidak merasa jenuh.

Berdasarkan pengertian di atas, berbicara adalah kegiatan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain secara *verbal*, baik untuk memperoleh informasi ataupun menyampaikan informasi;

#### **c. Menulis**

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau

medianya (Suparno, 2007:13). Menulis merupakan aktivitas menyusun serta merangkaikan kalimat sedemikian rupa agar pesan yang terkandung dapat disampaikan dengan baik kepada pembaca (Suroso, 2007:170).

Kemampuan menulis merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Suroso, 2007: 27). Dengan kemampuan itu, seseorang dapat mengungkapkan ide, pikiran, perasaan, dan kemampuannya kepada orang lain melalui tulisan. Mereka dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus berhadapan langsung dengan orang yang diajak berkomunikasi.

Keterampilan menulis dalam kehidupan modern sangat dibutuhkan. Dengan memiliki keterampilan menulis seseorang dapat merekam, mencatat, menyakinkan, melaporkan, memberitahukan, serta mempengaruhi orang lain.

Menulis sendiri sebenarnya bukanlah sesuatu yang asing. Artikel, esai, laporan, resensi, karya sastra, buku, komik, dan cerita adalah bentuk dan produk bahasa tulis yang akrab dengan kehidupan kita. Tulisan-tulisan itu menyajikan secara runtut dan menarik, ide, gagasan, dan perasaan penulisnya.

Menurut Suparno (2007:14), manfaat yang dapat dipetik dari menulis antara lain: 1). Peningkatan kecerdasan; 2). Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas; 3). Penumbuhan keberanian; 4). Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Menurut Graves (dalam Suparno, 2007:14), seseorang enggan menulis karena tidak tahu untuk apa dia menulis, merasa tidak berbakat menulis dan merasa tidak tahu bagaimana menulis. Ketidaksukaan tidak lepas dari pengaruh lingkungan keluarga dan masyarakatnya, serta pengalaman pembelajaran menulis atau mengarang di sekolah yang kurang memotivasi dan merangsang minat.

Smith (dalam Suparno, 2007:14), mengatakan bahwa pengalaman belajar menulis yang dialami siswa di sekolah tidak terlepas dari kondisi gurunya sendiri.

Berdasarkan pengertian di atas, menulis adalah suatu kegiatan mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran ke dalam bentuk tulisan. Kegiatan menulis pada diri siswa masih harus ditingkatkan karena dengan menulis dapat meningkatkan daya kreativitas, kecerdasan, keberanian, menambah informasi siswa, dan rasa ingin tahu siswa muncul melalui kegiatan menulis.

Mengingat pentingnya keterampilan menulis bagi perkembangan siswa khususnya kelas III Sekolah Dasar, maka peneliti memfokuskan pada keterampilan menyusun paragraf. Hal ini disesuaikan dengan kurikulum kelas III Sekolah Dasar semester II;

#### **d. Membaca**

Membaca adalah suatu cara untuk mendapatkan informasi yang disampaikan secara verbal dan merupakan hasil ramuan pendapat, gagasan, teori-teori, hasil penelitian para untuk diketahui dan menjadi



pengetahuan siswa (Martinis, 2007:106). Kemudian pengetahuan tersebut dapat diterapkan dalam berfikir, menganalisis, bertindak, dan dalam pengambilan keputusan.

Membaca membutuhkan konsentrasi, penguasaan kata-kata dan kecepatan membaca, membaca tidak dapat dilakukan dengan aktivitas lain, seperti membaca sambil menulis, mendengar, bercakap-cakap, dan lain-lain (Martinis, 2007:107). Salah satu aktivitas ini akan mengganggu membaca, mungkin saja seseorang dapat membaca sambil mendengar akan tetapi sasaran membaca tidak akan tercapai, terutama pemahaman bacaan, kualitas bacaan, isi bacaan.

Membaca adalah suatu proses yang kompleks dan rumit. Kompleks berarti dalam proses membaca terlibat berbagai faktor internal dan faktor eksternal pembaca. Faktor internal berupa intelegensi, minat, sikap, bakat, motivasi, tujuan membaca, dan lain sebagainya. Faktor eksternal bisa dalam bentuk sarana membaca, latar belakang sosial dan ekonomi, dan tradisi membaca. Rumit artinya faktor eksternal dan internal saling berhubungan membentuk koordinasi yang rumit untuk menunjang pemahaman bacaan (Nurhadi, 20005:13).

#### **4. Kalimat**

Kalimat adalah kesatuan ujar yang mengungkapkan suatu konsep pikiran dan perasaan. Kalimat dapat diartikan sebagai perkataan atau satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final dan secara aktual/potensial terdiri atas klausa (Depdikbud, 1989:380).

Kalimat adalah satuan bahasa yang terdiri dari dua atau lebih yang mengandung satu pengertian dan mempunyai pola intonasi akhir (Angga, 2004:81). Kalimat itu ada yang terdiri atas satu kata atau lebih. Sesungguhnya yang menentukan satuan kalimat bukan banyaknya kata yang menjadi unsurnya, melainkan intonasinya. Menurut Ramlan (1996:43), setiap satuan kalimat dibatasi oleh adanya jeda panjang yang disertai nada akhir turun atau naik (Ida, 2007: 20). Menurut Kridalaksana (1985:45), wujud lisan, kalimat diucapkan dengan suara naik turun dan keras lembut, disela jeda, dan diakhiri dengan *intonasi* akhir yang diikuti oleh kesenyapan yang mencegah terjadinya perpaduan asimilasi bunyi ataupun proses fonologis lainnya. Dalam wujud tulisan, kalimat dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik, tanda tanya, atau tanda seru (Ida, 2007:20).

Berdasarkan pengertian di atas, kalimat merupakan *konstruksi* besar yang terdiri atas satu kata atau lebih yang berdiri sendiri untuk mengungkapkan suatu konsep pikiran dan mempunyai pola.

## **5. Paragraf**

Paragraf adalah deretan dua kalimat atau lebih yang memiliki satu ide pokok atau gagasan pokok, diikuti beberapa kalimat penjelas. Paragraf dapat ditulis menjorok ke dalam pada awal kalimat atau diberi spasi pada kalimat akhir (Depdikbud, 1989:392).

Menurut Keraf (1980:25), paragraf sama dengan alinea, yakni kesatuan pikiran dari beberapa kalimat yang bertalian untuk membentuk

sebuah gagasan. Sedangkan menurut Soedjito (dalam Masur, 1990:127), paragraf adalah bagian dari karangan yang terdiri atas beberapa kalimat yang berhubungan secara utuh dan terpadu serta kesatuan pikiran.

Paragraf adalah gabungan atau perpaduan dari beberapa kalimat satu dengan lainnya saling berkaitan dalam sebuah topik. Paragraf semacam pembagian dan pembuatan paragraf merupakan satu cara membedakan bagian dari satu karangan, berada di antara kalimat sebagai suatu kesatuan kecil dengan bab sebagai bagian lebih besar, memegang peranan penting mengorganisasikan pikiran-pikiran ke dalam bagian-bagian atau kelompok.

## **6. Keterampilan Menulis Paragraf**

Dalam bahasa Indonesia terdapat 4 (empat) keterampilan berbahasa yang dipelajari oleh siswa, yaitu membaca, mendengar, berbicara dan menulis. Menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa mempunyai peran penting dalam kehidupan. Di bawah ini akan dijelaskan tentang menulis, yaitu hakikat, unsur-unsur, manfaat dan nilai, dan asas menulis yang baik.

### **a. Hakikat Menulis Paragraf**

Menurut Tarigan (2008:22), menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut. Disini yang ditekankan adalah tentang penggambaran kesatuan-kesatuan bahasanya, bahasa merupakan suatu

*representasi* bagian dari kesatuan-kesatuan *ekspresi* bahasa. Menurut Suparno (2007:13), mengemukakan bahwa definisi menulis yaitu sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Manfaat yang dapat di petik dari menulis: *pertama*, peningkatan kecerdasan. *Kedua*, pengembangan daya inisiatif dan kreativitas. *Ketiga*, penumbuhan keberanian. *Keempat*, pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Sedangkan menurut Doyin (2009:12), menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara ilmiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih;

#### **b. Unsur-Unsur Menulis**

Dalam menulis terdapat unsur-unsur yang harus dipenuhi oleh seorang penulis untuk dapat membuat tulisan yang baik. Menurut pendapat Gie (dalam Nurudin, 2010:5), unsur-unsur dalam menulis terdiri dari:

##### 1) Gagasan

Gagasan dapat berupa pendapat, pengalaman, atau pengetahuan yang ada dalam pikiran seseorang. Gagasan seseorang akan sangat tergantung pada pengalaman masa lalu, pengetahuan yang dimilikinya, latarbelakang hidupnya, kecenderungan personal dan untuk tujuan apa gagasan itu ingin dikemukakan;

## 2) Tuturan

Tuturan adalah pengungkapan gagasan yang dapat dipahami.

Adapun tuturan terdiri dari narasi, deskripsi, *eksposisi*, argumentasi, *persuasi*;

## 3) Tatanan

Tatanan yaitu tata tertib pengaturan dan penyusunan gagasan dengan mengindahkan berbagai asas, aturan, teknik, sampai merencanakan, rangka dan langkah;

## 4) Wahana

Wahana sering disebut juga dengan alat. Wahana dalam menulis berarti sarana pengantar gagasan berupa bahasa tulis yang terutama menyangkut kosa kata, gramatika, dan *retorika* (seni memakai bahasa);

### c. Teknik Pengembangan Paragraf

Dalam pengembangan paragraf ada teknik yang harus diperhatikan. Menurut Mulyono (2011:66), teknik pengembangan paragraf ada 8 (delapan) macam, yaitu :

- 1) Teknik pemberian alasan adalah paragraf yang ide-ide penjelasannya berupa alasan-alasan baik yang disertakan dibagian awal paragraf maupun dibagian akhir paragraf. Paragraf seperti ini disebut paragraf alasan;
- 2) Teknik pemberian contoh merupakan teknik pengembangan paragraf dengan cara menyertakan beberapa contoh atau ilustrasi yang relevan

terhadap pernyataan atau pendapat yang dikemukakan diawal atau diakhir paragraf;

- 3) Teknik pendefinisian paragraf yang dikembangkan dengan teknik pendefinisian disebut paragraf definisi. Paragraf tersebut merupakan pendefinisian atau pembatasan tentang sebuah kata, istilah, atau tentang hal lain;
- 4) Teknik mendeskripsikan adalah paragraf yang isinya proses, susun dan/atau penggambaran, seperti proses terjadinya bencana alam tanah longsor, proses kerja mesin pengering padi, proses penulisan tugas akhir, atau susunan informasi tentang struktur candi, atau penggambaran tentang betapa meriahnya upacara pembukaan tentang Piala Dunia di Afrika Selatan;
- 5) Teknik perangkaian sebab-akibat adalah paragraf ada juga yang disusun dengan rangkaian hubungan makna sebab dan makna akibat antar kalimat;
- 6) Teknik perbandingan atau *analogi* untuk memperkokoh gagasan atau memecahkan persoalan, kita biasa menggunakan teknik-teknik berbahasa (berfikir), dan bias merujuk bentuk lain yang sejauh tertentu yang bersifat sejalan;
- 7) Teknik penguraian dikembangkan dengan teknik pengutarakan uraian atau pemilihan tentang obyek yang dibicarakan;
- 8) Teknik pertanyaan pengembangan informasi dalam satuan paragraf bisa diawali atau diakhiri dengan kalimat pertanyaan. Kebanyakan

kalimat pertanyaan ini disimpan dibagian awal paragraf, baik dalam kalimat pertama atau kalimat berikutnya.

#### **d. Nilai dan Manfaat Menulis**

Menulis merupakan kegiatan yang kompleks, yang memerlukan latihan serta pengalaman untuk dapat melakukannya dengan baik. Karena kekompleksannya itu, menulis mempunyai nilai-nilai serta manfaat yang dapat diambil.

#### **e. Asas Menulis yang Baik**

Dalam menulis, seseorang harus mengerti dan memahami bagaimana cara menulis dengan baik dan benar. Menurut Nurudin (2010:36), dalam menulis yang baik terdapat asas-asas yang perlu ada dalam sebuah tulisan, yaitu:

- 1) Kejelasan (*Clarity*), yaitu tulisan harus dapat dibaca, dimengerti, dan tidak membingungkan pembaca;
- 2) Keringkasan (*Consiseness*), yaitu kalimat yang disusun tidak hanya pendek tetapi menghindari penggunaan ungkapan-ungkapan yang berlebihan;
- 3) Ketepatan (*Correctness*), yaitu apa yang ingin disampaikan oleh penulis melalui tulisan dapat dipahami sama persis oleh pembaca;
- 4) Kesatupaduan (*Unity*), yaitu terdapat satu gagasan dalam satu *alenia*, sehingga dalam satu *alenia* tidak mempunyai gagasan yang bercabang;

- 5) Pertautan (*Coherence*), yaitu antar bagian bertautan satu sama lain (antar *alenia* atau kalimat);
- 6) Penegasan (*Emphasis*), yaitu adanya penonjolan atau mempunyai derajat perbedaan antar bagian.

Dengan memahami dan menggunakan asas menulis yang baik, sehingga akan didapatkan hasil tulisan yang baik pula. Mahan dan Day (dalam Tarigan, 2008:7), secara singkat menjelaskan ciri-ciri tulisan yang baik, yaitu : 1) Jujur: jangan coba memalsukan gagasan atau ide; 2) Jelas: jangan membingungkan para pembaca; 3) Singkat: jangan memboroskan waktu para pembaca; dan 4) Usahakan keanekaragaman: panjang kalimat yang beraneka ragam, berkarya dengan penuh kegembiraan.

## **7. Permainan Kartu**

Bermain diartikan sebagai melakukan sesuatu (dengan alat dan sebagainya) untuk bersenang-senang (Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1984:620). Menurut Citra (2004:67), bermain itu menyenangkan karena dalam bermain bebas mengekspresikan perasaan-perasaannya, ide-ide ataupun fantasi-fantasinya yang kadang tidak selalu selaras dengan kenyataan yang sebenarnya. Dapat membuat aturan-aturan sendiri, menguasai lingkungan tempat bermain ataupun mengorganisir orang-orang atau benda-benda yang ikut terlibat dalam permainan yang sedang dilakukannya. Dalam bermain tidak merasa terpaksa atau ada suatu beban, juga tidak ada keharusan untuk mepedulikan hasil akhir dari bermain.



Menurut Sally (2007:78), perkembangan seorang sejak masa bayi, banyak keterampilan-keterampilan yang dimilikinya diperoleh melalui bermain. Misalnya dapat menggenggam mainannya dengan baik pada awalnya adalah karena orang tua/orang dewasa lain sering memperlihatkan mainan kepadanya, menggoyangkannya di hadapan dan mencoba meraih dan menangkap mainan tersebut. Melalui bermain dapat mengenal dunia sekitarnya baik orang-orang yang ada di sekitarnya maupun benda-benda yang ditemui dalam bermain.

Menurut Admin (2007:87), permainan dapat memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial, yaitu belajar bagaimana berbagi, hidup bersama, mengambil peran, belajar hidup dalam masyarakat secara umum. Selain itu, permainan akan meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh, dan mengembangkan serta memperhalus keterampilan motorik kasar dan halus. Permainan juga akan membantu memahami tubuhnya; fungsi dan bagaimana menggunakannya dalam belajar, bisa mengetahui bahwa bermain itu menyegarkan, menyenangkan dan memberikan kepuasan. Permainan dapat membantu perkembangan kepribadian dan emosi karena mencoba melakukan berbagai peran, mengungkapkan perasaan, menyatakan diri dalam suasana yang tidak mengancam, juga memerhatikan peran orang lain. Melalui permainan dapat belajar mematuhi aturan sekaligus menghargai hak orang lain.

Kegiatan bermain merupakan “laboratorium bahasa”. Di dalam bermain, bercakap-cakap satu dengan yang lain, berargumentasi,

menjelaskan, dan meyakinkan. Jumlah kosakata yang dikuasai dapat meningkat karena dapat menemukan kata-kata baru. Jadi seorang yang sedang bermain berarti orang itu sedang melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi dirinya. Oleh karena bermain itu menyenangkan, tidak keberatan untuk beberapa kali mengulangi suatu permainan sehingga tanpa disadari sedang melatih diri untuk melakukan sesuatu yang terkandung dalam permainan yang dilakukannya berulang kali. Selain untuk kesenangan, ada manfaat-manfaat tertentu yang dapat diperoleh melalui bermain. Permainan dapat membantu perkembangan kepribadian dan emosi karena mencoba melakukan berbagai peran, mengungkapkan perasaan, menyatakan diri dalam suasana yang tidak mengancam, juga memerhatikan peran orang lain. Melalui permainan dapat belajar mematuhi aturan sekaligus menghargai hak orang lain.

## **8. Pengertian Kartu**

Menurut Molly (2002:96), sebagaimana permainan yang lain, bermain kartu memang bisa dinikmati karena cukup menarik dan mampu membuat menjadi rileks. Tak hanya itu, permainan pun dapat bertambah pengetahuannya sambil bermain. Secara *general*, Molly mengatakan, permainan kartu mengajarkan tentang:

### **a. Aturan**

Aturan permainan kartu harus dipatuhi bersama. Bila tidak mampu memahami dengan baik aturan permainannya, bisa-bisa akan tertinggal atau kalah terus-menerus;

**b. Kedisiplinan**

Dalam permainan kartu, selain aturan dipatuhi juga harus disiplin.

Misalnya, kapan saat dirinya membuang dan mengambil kartu.

Tanpa disertai disiplin dapat merusak jalannya permainan;

**c. Sportivitas**

Sportivitas dalam permainan diperlukan sikap jujur terhadap diri sendiri maupun lawan, bersedia mengakui keunggulan, kebenaran dan kekuatan lawan atau kekalahan, kesalahan dan kelemahan diri sendiri.

Permainan pasti ada yang kalah dan menang. Lewat permainan, diajarkan untuk menerima jika dirinya kalah dan bersedia untuk mengocok kartu atau bahkan dikenai sanksi lainnya seperti, dicoret dengan lipstik, bedak, atau yang lain. Sebaliknya, bila menang tidak boleh sombong;

**d. Sosialisasi**

Sosialisasi merupakan norma, nilai, peran, dan semua hal (persyaratan) yang diperlukan untuk memungkinkan partisipasi seseorang lebih efektif dalam kehidupan.

Bermain kartu, hubungan pertemanan dapat terjalin lebih erat baik antara orang tua, kakak-adik, ataupun dengan teman sebaya;

**e. Analisis Sederhana**

Terpacu untuk berpikir bagaimana caranya supaya bisa menang. Dengan demikian belajar memperkirakan, kartu yang mana yang harus dikeluarkan agar dirinya berhasil menang.

Menurut Sarwono (2003:57), *Chain Card Game* adalah sebuah terjemahan bebas dari permainan kartu berantai. Para pemain memainkan kartu ini layaknya seperti bermain kartu remi. Kartu permainan (Bahasa Inggris: *playing cards*), atau lebih dikenal dengan kartu remi, adalah sekumpulan kartu seukuran tangan yang digunakan untuk permainan kartu. Kartu ini sering juga digunakan untuk hal-hal lain, seperti sulap, *enkripsi*, permainan papan, dan pembuatan rumah kartu.

Kata "*remi*" itu sendiri sebenarnya adalah nama salah satu permainan kartu. Sejumlah ahli sejarah menduga, kartu permainan remi hasil *evolusi* dari sejenis permainan catur yang dimainkan oleh para gembala di Asia Barat. Sambil menggembala, mereka bermain catur memakai kerikil. Ahli lain berpendapat, permainan kartu merupakan *evolusi* dari semacam upacara untuk berkomunikasi dengan para dewa 4 (empat) batang tongkat atau panah yang sudah di tandai dengan 4 (empat) simbol berbeda, dilemparkan ke atas altar. Tongkat mana yang jatuh, itulah yang diinterpretasikan sang pendeta sebagai titah dewa.

Dalam permainan ini, pemain ditugaskan menyusun kartu-kartu yang dimiliki agar menjadi sebuah kalimat atau memainkan kartunya untuk meneruskan kalimat pemain lawan yang belum selesai, bisa di awal atau di akhir susunan kartu.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kartu adalah kertas yang berbentuk kotak dengan ukuran tertentu. Penggunaan kartu dalam pembelajaran banyak manfaatnya, antara lain: melatih anak

mematuhi aturan, sportifitas, disiplin, melatih anak dalam menganalisis masalah secara sederhana, dan berteman.

### **9. Teknik Memainkan**

Permainan dapat dimainkan oleh 4 (empat) pemain atau lebih, dengan jumlah kartu 60 (enampuluh) lembar setiap setnya. Jumlah ini dapat saja ditambah atau dikurangi. Di kartu tertulis satu kosa kata dalam bahasa Indonesia, yaitu sebuah penggalan-penggalan kalimat yang telah diatur sehingga jika kartu di mainkan dengan benar akan terbentuk suatu kalimat bahasa Indonesia yang benar. Kartu-kartu tersebut terbuat dari karton dengan ukuran 5 x 8 cm. Ukuran ini dapat saja disesuaikan dengan selera pembuat kartu. Namun yang paling penting dengan permainan kartu berantai (*Chain Card Game*) ini sangat diminati para siswa. Mereka tidak lagi takut salah membuat kalimat. Dari kalimat yang terbentuk, kemudian siswa diberi kesempatan mengurutkan kalimat yang telah mereka buat menjadi sebuah paragraf yang utuh. Semua siswa aktif dalam mengikuti belajar bahasa. Banyak upaya guru yang dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan salah satunya adalah menggunakan permainan kartu berantai.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka teori, hipotesis tindakan penelitian menggunakan keterampilan menyusun paragraf melalui permainan kartu pada siswa kelas III SDN Manukan Kulon Surabaya pada mata pelajaran

bahasa Indonesia, aktivitas siswa dan keterampilan menulis paragraf meningkat.