BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan termasuk hal yang terpenting dan termasuk faktor yang terpenting pula dalam membangun negara indonesia, pendidikan juga merupakan faktor yang sangat menentukan bagi terlaksananya suatu tujuan hidup bangsa. Begitu pentingnya pendidikan bagi bangsa ini. Dan untuk mencapai tujuan yang maksimal maka pendidikan atau pembelajaran harus disusun sebaik mungkin demi terlaksanannya tujuan pendidikan secara optimal.

Standar Isi satuan Pendidikan Dasar dan Menengah untuk kelas 1 SD (Depdiknas 2006 : 149) menjelaskan bahwa berbahasa dan bersastra meliputi empat aspek, yaitu: aspek mendengarkan, aspek berbicara, aspek membaca, aspek menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa dan bersastra tersebut memang berkaitan erat sehingga merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan.

Membaca merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalamanpengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan akan memungkinkan seseorang mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, (2001:50).

Pembelajaran membaca yang dapat memberikan pengalaman pada peserta didik yaitu dengan melibatkan langsung peserta didik pada proses pembelajaran seperti permainan bahasa dan juga pemakaian media yang dapat melibatkan peserta didik. Untuk itu pendidik perlu menyediakan pembelajaran yang menarik yang dapat menimbulkan daya tarik bagi peserta didik untuk giat secara aktif dan kreatif. Hal yang sama juga disampaikan oleh Azhar Arsyad (2007: 15) berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motifasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Kegiatan membaca merupakan aktivitas yang unik dan rumit, sehingga seseorang tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya, terutama anak usia sekolah dasar yang baru mengenal huruf atau kata-kata. Problem umum yang dihadapi anak dalam membaca adalah pada pelaksanaan pengajaran membaca,

pendidik sering kali dihadapkan anak yang mengalami kesulitan, baik yang berkenaan dengan hubungan huruf, suku kata, kata, kalimat sederhana, maupun ketidakmampuan anak memahami isi bacaan.

Penggunaan model pembelajaran dan media sangat membantu dalam pengajaran membaca bagi peserta didik kelas 1 SD merupakan hal yang mutlak diperlukan, anak kelas 1 SD yang pada umumnya baru berusia enam tahun masih berada pada taraf berfikir konkret, yaitu anak akan mudah mengenali hal-hal yang bersifat nyata. Disamping itu, dengan alat bantu yang digunakan oleh pendidik secara bervariasi akan membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Salah satu media yang memungkinkan digunakan oleh pendidik dalam pengajaran membaca adalah melalui media papan kantong pintar.

Pada kenyataannya peningkatan keterampilan membaca pada peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo saat ini masih dikategorikan masih rendah.Hal ini disebabkan oleh peserta didik termotivasi dalam pembelajaran, peserta didik kurang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Dari 19 orang, hanya 7 orang atau 37% saja yang dapat melakukan kegiatan yang diberikan pendidik dengan benar dan memperoleh hasil belajar yang baik. Sedangkan 12 orang atau 63% belum mampu membaca dengan baik dan harus dibimbing pendidik dan memperoleh hasil belajar dibawah KKM yang ditentukan yaitu 75.

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah tenaga pendidik, sarana prasarana khususnya media pembelajaran. Oleh karena itu pendidik harus kreatif dalam memilih media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalahmedia Papan Kantong Pintar. Penggunaan media Permainan Papan Kantong Pintar sangat cocok untuk menarik minat dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena pembelajaran menggunakan media Permainan Papan Kantong Pintar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dengan demikian perlu pemanfaatan media pembelajaran agar peserta didik mudah menangkap dan mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan alat bantu sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu proses belajar seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalamArsyad, 2016:17), bahwa pemakaian media permainan papan kantong pintar dalam proses pembelajarandapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi,memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruhpsikologis

peserta didik. Media dapat menarik minat belajar dan konsentrasi anakuntuk memahami pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul : **Meningkatkan Keterampilan Membaca Melalui Media Permainan Papan Kantong Pintar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik sebagian kurang termotivasi dalam pembelajaran.
2. Keterampilan membaca peserta didik sebagian masih rendah.
3. Peserta didik sebagian kurang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah dengan menggunakan media Permainan Papan Kantong Pintar dapat meningkatkan keterampilan membaca pada peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Hermawan dalam Layyinatus Shifa (2015:7) bahwa dalam proses pembelajaran, media papan kantong dapat digunakan pendidik untuk membantu proses membaca dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pendidik menyiapkan materi yang kira-kira materinya bisa dibagi rata menjadi kepinga-kepingan sesuai jumlah pelajar
2. Kepingan-kepingan kertas yang berisi huruf-huruf itu dibagikan secara random kepada para pelajar
3. Pendidik meminta peserta didik untuk membaca dan menghafal huruf yang sedang dipelajari
4. Pendidik menyiapkan papan kantong di depan kelas
5. Para pelajar tidak diperkenankan menulis apapun atau memperlihatkan hurufnya pada orang lain
6. Pendidik meminta peserta didik untuk berdiri dari kursi. Jika kelas terlalu besar/ pelajar banyak, mereka dibagi per kelompok.
7. Mereka diperintahkan untuk menyusun kembali kepingan kertas yang berisi huruf-huruf menjadi satu kata yang benar.

8. Setelah menjadi satu kata yang lengkap, peserta didik memasukkan kepingan kertas yang berisi kata lengkap pada kantong yang telah disediakan di papan
9. Peserta didik atau kelompok menyusun kata yang ada di papan dengan menempelkannya sesuai huruf yang sudah benar sehingga menjadi kata yang benar.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan keterampilan membaca melalui penggunaan media permainan papan kantong pintar pada peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Limboto.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian diatas, diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu dapat memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang media/teknik yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi membaca di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Bagi Peserta Didik
   Agar prestasi belajar peserta didik menjadi baik, sehingga keterampilan dalam pelajaran Bahasa Indonesia meningkat.

2. Bagi Pendidik
   Sebagai bahan masukan bagi Peserta Didik SD, bahwa dengan menggunakan media permainan papan kantong pintar dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik sehingga tujuan pendidikan tercapai.

3. Bagi sekolah
   Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam memfasilitasi penggunaan media di SD Muhammadiyah 2 Limboto

4. Bagi peneliti
   Sebagai pedoman pada saat menjadi peserta didik bahwa dengan menggunakan media pakapin dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan meningkatkan keterampilan peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia.