

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemampuan/kompetensi adalah kemampuan bersikap, berfikir dan bertindak secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki. Sedangkan yang dimaksud dengan kemampuan mengelola proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara dosen dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotor, sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut agar tercapai tujuan pengajaran (Subroto, 2002).

Dalam berkomunikasi sehari-hari, seyogyanya bahasa yang dikomunikasikan sesuai dengan kaidah dan struktur yang sebenarnya sehingga kalimat yang efektif dapat diterima dan mudah dipahami. Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang memberikan pondasi kepada anak didik dalam perkembangan kebahasaannya terutama pada pembelajaran kalimat efektif. Dengan mempelajari bagaimana membuat kalimat efektif tersebut diharapkan anak didik mampu membangun kalimat yang benar, sesuai dengan struktur, kaidah bahasa dan ketentuan lainnya sehingga kalimat tersebut menjadi efektif dan lebih bermakna.

Berdasarkan pengamatan sementara yang dilakukan pada siswa kelas II SDN No. 30 Kota Selatan Kota Gorontalo ternyata sebagian besar siswa belum memiliki

kemampuan dalam membaca bahasa Inggris terutama pada kesepadanan dan kesatuan struktur bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris selama ini belum berjalan sebagaimana mestinya. Setiap pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan memilih metode atau jenis permainan yang tepat sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif. Khususnya pada pembelajaran bahasa Inggris pokok bahasan reading time menuntut guru agar cekatan dalam menyesuaikan penerapan permainan dengan materi pembelajaran agar dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Kenyataan yang ada khususnya siswa kelas II SDN No. 30 Kota Selatan Kota Gorontalo menunjukkan bahwa kemampuan siswa membaca siswa masih rendah, dari 30 siswa yang diamati sekitar 17 orang siswa atau 56% yang belum mampu dan tidak fasih menyebutkan kata dalam bahasa Inggris dengan benar, sedangkan 13 orang siswa atau 44% yang sudah mampu. Rendahnya kemampuan siswa dalam membaca disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang monoton yang dilakukan oleh guru, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, dan materi yang diajarkan tidak relevan dengan metode dan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Selain faktor dari guru, rendahnya kemampuan siswa dalam membacar bahasa Inggris disebabkan oleh siswa itu sendiri terutama dalam kemampuan mengungkapkan kalimat yang tidak sesuai dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kenyataan di atas menunjukkan bahwa pencapaian hasil dalam pembelajaran bahasa Inggris yang dilaksanakan masih kurang optimal, sehingga diperlukan

perbaikan yang mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu permainan *magic disk*. Permainan *magic disk* merupakan suatu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan mengarahkan siswa untuk membaca setiap kata maupun kalimat yang telah disajikan dalam bentuk bahasa Inggris dan secara otomatis dalam sistem permainan memberikan pengucapan yang benar terhadap bacaan kata maupun kalimat yang telah disajikan. Biasanya guru memberikan mengajukan beberapa kata atau kalimat yang untuk dibaca oleh siswa di depan kelas. Dengan penerapan permainan *magic disk* diharapkan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa terutama dalam menyusun kalimat efektif.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Permainan *Magic Disk* di Kelas II SDN No. 30 Kota Selatan Kota Gorontalo**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang dapat diidentifikasi dari latar belakang tersebut adalah:

1. Kemampuan membaca siswa yang sangat rendah pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya keterampilan membaca kata maupun kalimat.

2. Daya nalar siswa yang rendah dalam memahami materi yang diberikan sehingga kemampuan siswa untuk membaca sangat rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah dengan melalui permainan *magic disk* kemampuan membaca siswa kelas II SDN No. 30 Kota Selatan Kota Gorontalo dapat meningkat?

1.4 Pemecahan Masalah

Memperhatikan masalah-masalah yang telah diuraikan di atas sebagai suatu yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam membaca maka perlu dilakukan sebuah perbaikan dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan *magic disk*, adapun langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan materi yang akan diajarkan kepada siswa
2. Mempersiapkan perlengkapan yang dapat menunjang fasilitas audiovisual seperti LCD, Leptop, Spiker, serta infokus.
3. Guru menjelaskan prosedur pelaksanaan permainan *magic disk* dalam pembelajaran
4. Menyampaikan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran serta menyampaikan materi yang akan diberikan

5. Guru memberikan penegasan kepada siswa poin-poin penting yang akan dilakukan oleh siswa maupun yang diperhatikan oleh siswa dalam pelaksanaan permainan *magic disk*
6. Guru mempersilahkan satu persatu kepada siswa untuk membaca kata yang ditampilkan dilayar LCD.
7. Melalui bimbingan guru, kata yang telah dibaca langsung diuji coba kebenaran dari lafal bacaan yang diucapkan oleh siswa
8. Guru mengadakan evaluasi kepada siswa diakhir pembelajaran untuk dapat mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN No. 30 Kota Selatan Kota Gorontalo melalui permainan *magic disk*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, selama merancang dan melaksanakan penelitian ini akan menambah wawasan peneliti dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui permainan *magic disk*
2. Bagi siswa, dapat membantu siswa dalam menguasai permainan yang diberikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa,

3. Bagi guru, dapat membantu dalam mengelola proses belajar mengajar khususnya pelajaran bahasa Inggris, sehingga dapat meningkatkan profesionalisme guru,
4. Bagi sekolah, sebagai acuan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

