

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang paling fundamental terhadap perkembangan peradaban bangsa. Untuk itu, upaya peningkatan kualitas dan mutu pendidikan perlu kiranya menjadi perhatian serius bagi semua kalangan, terlebih lagi bagi guru yang berperan sebagai pendidik. Sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk dapat menguasai perkembangan IPTEK, tidak terkecuali dengan bidang pengajaran, sebagai bagian utama dalam domain pendidikan. Guru perlu menguasai berbagai strategi belajar dan pembelajaran, yang bermaksud untuk mengarahkan dan memotivasi kegiatan belajar anak didik.

Sebelum mengajar, guru perlu membuat persiapan yang matang, dengan langkah awal; merumuskan tujuan yang harus dicapai. Dalam konteks ini, guru mesti mencari alternatif dari beberapa metode yang dianggap cocok dengan perkembangan zaman, yang dapat membantu kesulitan anak didik dalam menyerap materi ajar. Apabila harapan ini dilakukan dengan sebaik-baik oleh seorang guru, maka dapat diyakini bahwa proses pengajaran akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa itu sendiri.

Khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru perlu memperhatikan peningkatan keterampilan berbahasa siswa. Terkait dengan penelitian ini, Penulis mencoba mengkaji pada keterampilan membaca. Dalam konteks ini, siswa mampu membaca bukan karena secara kebetulan atau didorong oleh inspirasi, tetapi karena diajari. Membaca bukanlah kegiatan alamiah, tetapi

seperangkat komponen yang dikuasai secara pribadi dan bertahap, yang kemudian terintegrasi dan menjadi otomatis. Dalam hal ini Gray (dalam Oka, 2005: 34) menekankan bahwa membaca tidak lain daripada kegiatan pembaca menerapkan sejumlah keterampilan mengolah tuturan tertulis (bacaan) yang dibacanya dalam rangka memahami bacaan.

Dalam proses pembelajaran biasanya seorang pembelajar merasakan nikmatnya membaca bukan hanya sebagai peristiwa pemecahan kode, tetapi lebih sebagai penerimaan pengetahuan dan kebahagiaan. Orang seperti akan tampil tenang dan matang karena memiliki berbagai pengalaman tambahan seperti ia bisa menikmati dari bukan hanya fiksi tetapi juga non fiksi yang dibacanya. Ditinjau dari segi anak kemungkinan mereka menemukan kegembiraan tetapi sangat bergantung pada asuhan dan arahan para orang tua dan guru.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki siswa SD agar mampu berkomunikasi secara tertulis. Oleh karena itu, peranan pengajaran bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di SD menjadi sangat penting. Peran tersebut semakin penting bila dikaitkan dengan tuntutan pemilikan kemahirwacanaan dalam abad informasi. (Joni, 1995:5 dalam Hairuddin, 2007:323).

Selanjutnya pengajaran bahasa Indonesia di SD yang bertumpu pada kemampuan dasar membaca juga perlu diarahkan pada tercapainya kemahirwacanaan. Tetapi dalam era yang maha cepat sekarang, ketika tanpa kita kehendaki tuntutan kehidupan meningkat, pembaca tak lagi boleh hanya sebagai

membawa kenikmatan, tetapi sebagai alat pencapai percepatan itu sendiri. Artinya orang wajib mengejar semua informasi. Ia harus memiliki keterampilan mengumpulkan data dengan cepat sekaligus benar. Dan disini membaca cepat menjadi utama.

Muchlishoh (2003:153) mengatakan membaca cepat yaitu jenis membaca yang diberikan dengan tujuan agar para siswa dalam waktu singkat dapat membaca secara lancar, serta dapat memahami isinya. Membaca cepat juga merupakan keterampilan yang harus dipelajari agar mampu membaca lebih cepat. Tidak ada orang yang dapat membaca cepat karena bakat. Maka itu harus dipahami bahwa membaca cepat bukanlah melulu cepat memecah kode dan segera menyelesaikan sebuah buku. Membaca cepat adalah bagaimana kita dapat membaca dengan pemahaman yang lebih baik dalam waktu lebih cepat serta mengingatnya dengan baik pula.

Bersamaan dengan hal tersebut di atas Artanto (2009:27) menyatakan “keterampilan membaca yang sesungguhnya bukan hanya sekedar kemampuan menyuarakan lambang tertulis dengan sebaik-baiknya namun lebih jauh adalah kemampuan memahami dari apa yang tertulis dengan tepat dan cepat”. Untuk hasil yang demikian besar tentu diperlukan cara. Dan pendekatan yang pertama adalah mengetahui apa yang ingin kita kuasai. Dengan begitu, kita tidak membuang waktu membaca informasi yang tidak relevan dengan yang kita cari. Diantaranya dengan meyakini maksud atau tujuan, yang melahirkan fokus dan berdampak konsentrasi. Kesemua itu memerlukan teknik yang sering kali berbeda dari orang ke orang.

Konsepsi tersebut perlu diterapkan dalam pembelajaran membaca di SD, khususnya pada siswa kelas 1. Sebab, sebagaimana hasil observasi penulis bahwa kemampuan siswa membaca pada siswa kelas 1 SDN 05 Manunggu masih relatif rendah. Secara faktual, realitas yang terjadi pada siswa kelas 1 adalah rendahnya kemampuan siswa mengenal huruf sehingga siswa tidak dapat membaca kalimat demi kalimat dengan baik. Ketika guru memberikan tugas membaca secara bersama terdengar hampir semua siswa dapat membaca dengan baik namun ketika guru menugaskan secara individu nampak siswa tidak belum mampu membaca dengan baik. Berdasarkan hasil identifikasi bahwa dari 18 siswa kelas 1 hanya 4 siswa atau 22% yang mampu membaca dengan baik sedangkan 14 siswa atau 78% belum mampu membaca dengan baik. Bahkan berada pada kategori belum mengenal huruf dengan baik.

Dugaan sementara yang disimpulkan penulis, bahwa penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam membaca diakibatkan oleh beberapa faktor antara lain kurangnya kesiapan atau bekal siswa ketika masih duduk dibangku Taman Kanak-kanak, kurangnya latihan membaca baik disekolah maupun dirumah. Untuk itu, guna meningkatkan kemampuan siswa kelas 1 SDN 05 Manunggu dalam membaca, maka guru menerapkan metode permainan berupa penggunaan kartu kalimat. Penggunaan cara ini didasarkan pada perkembangan anak didik, bahwa siswa kelas 1 lebih dominan menyukai metode bermain dalam proses pembelajaran. Jadi, dengan menggunakan kartu kalimat, siswa dapat bermain secara leluasa, sehingga tanpa disadari siswa bahwa mereka sedang belajar mengenal huruf dan kalimat.

Dalam permainan kartu kalimat, tentu yang sangat dibutuhkan adalah optimalisasi peranan guru dalam mengarahkan aktivitas siswa dalam memainkan kartu kalimat. Guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang bersifat menggugah pikiran serta meningkatkan rasa percaya diri siswa. lebih eksplisitnya lagi, guru dapat bersama-sama dengan siswa untuk bermain kartu kalimat, sehingga siswa akan lebih mudah memahami maksud dan tujuan pembelajaran yang diharapkan guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ilmiah dengan formulasi judul: Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Lancar Melalui Permainan Kartu Kalimat di Kelas I SDN 05 Mananggu Kabupaten Boalemo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Siswa belum mampu membaca lancar,
- 2) Kurangnya perhatian siswa dalam menerima materi pelajaran,
- 3) Siswa mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, dan
- 4) Siswa sulit mengulangi pelajaran yang telah diterima.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah adalah :
Apakah permainan kartu kalimat di kelas 1 SDN 05 Mananggu dapat meningkatkan kemampuan siswa membaca lancar ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan kartu kalimat di kelas 1 SDN 05 Manunggu dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca lancar.

1.5 Cara Pemecahan Masalah

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas 1 SDN 05 Manunggu dalam membaca lancar adalah dengan menerapkan metode permainan kartu kalimat. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dalam permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan bahan ajar, diantaranya adalah:
 - a. Huruf-huruf (abjad) yang utuh,
 - b. Bacaan huruf yang utuh, dan
 - c. 15 potongan kertas untuk 15 huruf abjad.
- 2) Guru melakukan tes kemampuan mengenal huruf tanpa menggunakan permainan kartu.
- 3) Guru menjelaskan huruf abjad melalui tulisan di karton yang telah ditempel di papan tulis.
- 4) Setelah menjelaskan cara bermain kartu abjad, guru mengembangkan kartu permintaan yang berisikan bunyi huruf abjad (dengan cara: kertas dipotong, dan setiap potongan bertuliskan satu huruf abjad).
- 5) Guru meminta siswa untuk bermain kartu secara bergiliran dengan jumlah huruf abjad yang dimainkan.

- 6) Guru melakukan evaluasi kemampuan mengenal huruf setelah siswa melakukan permainan kartu.
- 7) Guru membuat kesimpulan bersama.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi guru; hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan positif bagi guru, khususnya dalam mensuport siswa yang kesulitan membaca.
- 2) Bagi siswa; dapat meningkatkan kelancaran siswa dalam membaca.
- 3) Bagi sekolah; dapat memberikan kontribusi dalam rangka peningkatan kualitas kemampuan membaca lancar di SDN 05 Manunggu.
- 4) Bagi mahasiswa; melalui kegiatan ini penulis dapat memperoleh pengalaman dalam hal meningkatkan kemampuan membaca lancar.

