

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh siswa. Dengan memiliki kemampuan membaca permulaan siswa dapat mengenal langkah awal dalam membaca yaitu diawali dengan pengenalan huruf, pelafalan huruf, menyusun suku kata, menyusun kata, serta diperkenalkan dengan kalimat pendek. Kegiatan membaca permulaan adalah membaca tingkat awal agar orang bisa membaca serta ada hubungannya dengan cara pelafalan dan intonasi yang tepat. Seperti yang dikemukakan oleh Dalman (2014 :86) membaca permulaan adalah kegiatan membaca yang diberikan di kelas rendah sekolah dasar yaitu di kelas 1,2 dan 3 serta dilatih membaca dengan pelafalan yang benar dan intonasi yang tepat. Kemampuan membaca diperoleh siswa di kelas I dan kelas II tersebut akan menjadi dasar pembelajaran membaca di kelas berikutnya. Dari kedua pengertian membaca permulaan di atas bagi siswa SD dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan perlu di bimbing, dilatih, dan dimiliki oleh siswa dengan memperhatikan pelafalan dan intonasi yang tepat agar dapat menjadi dasar di kelas tinggi.

Dengan memiliki kemampuan membaca permulaan diharapkan siswa mampu mengenal huruf, menyusun suku kata menjadi kata, serta kata menjadi kalimat sederhana serta intonasi dan pelafalannya yang tepat. Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa. Jika siswa sudah mampu membaca permulaan maka siswa dapat membaca dengan baik serta mengikuti pembelajaran dengan aktif.

Namun kenyataan yang peneliti peroleh di SDN 7 Suwawa Kabupaten Bonebolango khusus di kelas 1 masih banyak siswa yang kemampuan membaca permulaannya belum maksimal dilihat dari pengenalan huruf yang masih tertukar penyebutannya dengan huruf lainnya, pada bentuk kata bahkan masih dieja satu persatu, serta pelafalan dan intonasi yang belum tepat. Sesuai dengan informasi dari guru kelas 1 SDN 7 Suwawa permasalahan ini disebabkan oleh kemaun membaca siswa kurang, fasilitas belum maksimal, bimbingan dari orangtua yang masih kurang. Terkait dengan hal itu dalam proses pembelajaran siswa yang belum mampu membaca permulaan ketika diperintah maju kedepan untuk membaca masih malu.

Terkait dengan kemampuan siswa membaca permulaan di kelas 1 SDN 7 Suwawa dari hasil observasi awal yang peneliti peroleh data dari 21 jumlah siswa keseluruhan hanya 9 orang siswa atau 43 % siswa yang memiliki kemampuan membaca permulaan dengan baik sedangkan 12 siswa atau 57% siswa lainnya memiliki kemampuan membaca permulaan belum mampu. Ini menjadi pusat perhatian bagi guru dan peneliti dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran supaya menarik bagi siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain misalnya dapat dilakukan dengan menggunakan media *game edukasi*. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara menggunakan media yang bisa merangsang siswa menjadi aktif, dan semangat dalam pembelajaran. Misalnya dengan menggunakan media *game edukasi*. Menurut (Handriyantini :2009) Game Edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Misalnya dalam membaca permulaan membedakan huruf, menyusun huruf serta menyusun kalimat kemudian membacanya.

Kolaborasi antara kegiatan pembelajaran membaca permulaan dengan *game edukasi* ini sangatlah efisien, karena pada *game edukasi* terdapat beberapa fitur diantaranya, mata pelajaran di sekolah, keterampilan tertentu yang berkaitan dengan sifat- sifat moral, Serta pada saat pembelajaran siswa merasa asik dan santai.

Media *game edukasi* sangatlah mendukung dalam pembelajaran yang siswanya kurang aktif. Salah satunya yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi membaca. Siswa yang belum mampu membaca hanya duduk diam dan bermain pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sedangkan kemampuan membaca permulaan harus dimiliki oleh siswa karena semua kegiatan pembelajaran mengharuskan siswa untuk dapat membaca. Ketika siswa tidak dapat membaca permulaan dengan baik dan benar maka siswa akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Selain merasakan kendala dalam pembelajaran siswa dan guru juga harus rela meluangkan waktunya untuk melakukan kegiatan membaca di luar jam pelajaran (pulang).

Dari uraian yang telah digambarkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian sehubungan dengan kemampuan siswa membaca permulaan dengan judul “ **Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Game Edukasi Di Kelas 1 SDN 7 Suwawa Kabupaten Bone Bolango**”

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Masih banyak siswa kelas 1 yang belum mengenal bentuk huruf Membedakan bentuk huruf
- 1.2.2 Masih banyak siswa kelas 1 yang belum bisa menyusun huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat.
- 1.2.3 Implementasi media game edukasi belum maksimal

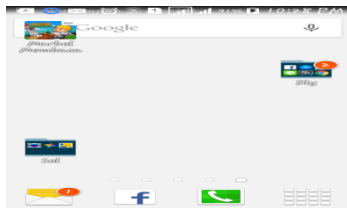
I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: apakah dengan menggunakan media *game edukasi* kemampuan siswa membaca permulaan Di kelas I SDN 7 Suwawa akan meningkat?

1.4 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah penerapan game edukasi marbel dalam meningkatkan kemampuan membaca pada siswa di kelas 1 SDN 7 suwawa, peneliti mengaplikasikan dalam suatu kegiatan kolaboratif PTK, menurut Rofi'ie Ariniro yaitu sebagai berikut:

- a. Mengaplikasikan game edukasi dengan HP
 - Klik aplikasi game edukasi yang ada di desktop



- Pilih menu belajar membaca yang bertanda ▼



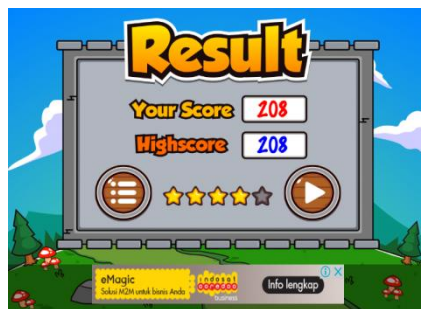
- Pilih salah satu menu dari 4 daftar belajar




- Ketika kita klik jumlah suku kata akan muncul gambar seperti di bawah ini



- Skor akan muncul dengan kecepatan bermain nilai tertinggi mendapat 5 bintang



- Pilih tanda  Klik nanti saja untuk berhenti bermain



b. Mengaplikasikannya game dengan kegiatan nyata

- Membagi siswa menjadi 1 kelompok dan setiap siswa dinobatkan sebagai salah satu abjad mulai dari a-z
- Siswa berkumpul sesuai abjad yang disebut

- Siswa yang belum mendapatkan teman diuji kembali dengan cara yang berbeda yaitu mengambil teman yang sesuai abjad yang dipanggil walaupun dia sudah mempunyai teman di awal game
- Ketika siswa yang tidak bisa menemukan teman sesuai abjad yang disebut maka akan mendapatkan ganjaran
- Permainan ini membutuhkan ingatan yang kuat, kecerdasan, dan kelincihan.

I.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk ”meningkatkan kemampuan siswa membaca permulaan melalui game edukasi di kelas 1 SDN 7 suwawa kabupaten bone bolango”.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoretis

Secara umum manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang terkait, digunakannya *game edukasi* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat praktis

Secara khusus manfaat dari penelitian ini adalah bermanfaat bagi siswa, guru, dan peneliti lainnya.

a. Bagi siswa/anak

Sebagai wahana dan fasilitas untuk meningkatkan kemampuan membaca bagi siswa.

b. Bagi guru

Untuk mendapatkan informasi dan tehnik dalam meningkatkan kemampuan membaca anak agar anak tidak bosan dalam pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Diperolehnya masukan dari peneliti dalam perbaikan proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah.

e. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta pengalaman dalam meningkatkan kemampuan siswa membaca permulaan.