

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki seorang peserta didik untuk dapat membuka cakrawala pengetahuan yang lebih luas. Membaca dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Selain itu, membaca juga merupakan suatu aktivitas yang memiliki banyak manfaat. Pada dunia pendidikan, kegiatan membaca merupakan salah satu kebiasaan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kegiatan membaca, tidak lepas dari adanya minat yang besar dari dalam diri peserta didik.

Peserta didik yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang karena itu membaca merupakan salah satu standar keterampilan Bahasa dan Sastra Indonesia yang harus dicapai pada semua jenjang, termasuk di jenjang Sekolah Dasar (Farida, 2011: 1).

Meningkatkan kelancaran membaca peserta didik di dalam proses pembelajaran, diharuskan dalam kondisi yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muhammad & Ismail, 2013) jika permainan tidak diselipkan dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak akan bersemangat. Peserta didik memerlukan aktivitas yang dapat merangsang mereka untuk belajar dengan berkesan. Bermain merupakan alternatif yang digunakan untuk mendorong minat peserta didik dalam belajar membaca.

Melalui kegiatan pembelajaran yang diintegrasikan dengan bermain dapat menekankan pada proses pembelajaran aktif, menyenangkan dan bermakna agar anak dapat mengekspresikan kemampuan membacanya dengan baik.

Teknik permainan kartu baca dapat menarik dan merangsang responden peserta didik dalam melibatkan diri pada proses pembelajaran membaca. Hal ini diperkuat dengan penelitian (Abdullah, 2008) bahwa bermain dapat membantu pengembangan diri peserta didik. Melalui aktivitas belajar yang diintegrasikan dengan bermain, peserta didik dapat mengembangkan konsep materi pembelajaran dengan sendirinya.

Melalui kegiatan membaca, peserta didik bisa menggali bakat dan potensi yang ada pada diri mereka. Serta memacu peningkatan daya nalar, melatih konsentrasi, dan peningkatan prestasi sekolah. Melalui kegiatan membaca pula, peserta didik mampu mengetahui segala jenis informasi yang berkembang di sekitarnya. Peserta didik dapat mengolahnya sebagai ilmu pengetahuan yang dapat diaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan membaca perlu dimulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Tanpa adanya kebiasaan membaca, maka akan sangat sulit untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Secara eksternal, penyebab rendahnya minat membaca peserta didik disebabkan oleh faktor keluarga yang tidak mendukung. Menurut (Ngarip, 2010) penyebabnya adalah dari orang tua anak-anak yang tidak

mencontohkan kegemaran membaca kepada anak-anak mereka. Sementara terkait dengan fasilitas, minimnya ketersediaan bahan bacaan di rumah juga dapat membuat anak kurang berminat pada kegiatan membaca karena tidak ada atau kurangnya sumber bacaan yang tersedia di rumah.

Pada hari Rabu, 20 Desember 2017 peneliti melakukan wawancara dengan Koordinator Kurikulum 2013 SD Muhammadiyah 1 GKB. Koordinator Kurikulum 2013 menaungi kurikulum 2013 pada kelas I dan IV. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Koordinator Kurikulum 2013 terhadap peserta didik kelas I SD Muhammadiyah 1 GKB, diperoleh informasi tentang rendahnya kemampuan membaca peserta didik kelas I tahun pelajaran 2017/2018. Data tersebut menunjukkan dari 153 jumlah peserta didik kelas IA - IE terdapat 37 peserta didik yang belum dapat membaca dengan baik. Peneliti disini, memfokuskan penelitian pada satu kelas, yakni kelas IA. Hal ini dikarenakan dari 31 peserta didik terdapat 46% yang belum dapat membaca dengan baik. Pembelajaran membaca di SD Muhammadiyah 1 GKB selama ini, belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada di sekolah. Proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan buku bacaan. Guna mengatasi kesulitan membaca pada peserta didik, maka diperlukan media pembelajaran dengan terobosan baru yang mampu menunjang kemampuan peserta didik dalam membaca.

Berdasarkan data diatas, diperlukan sebuah media pembelajaran untuk lebih meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Peneliti akan melakukan perbaikan pembelajaran membaca dengan melakukan kolaborasi permainan UTE (Ular Tangga Edukasi) dan media kartu baca untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di SD Muhammadiyah 1 GKB. Hal ini sesuai dengan pendapat Arritia(2011:31) bahwa kartu baca merupakan suatu media yang dapat berbentuk gambar yang diperlihatkan kepada anak untuk mengenal suatu kata melalui kartu baca.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran membaca. Perbaikan tersebut, dilakukan peneliti melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Kolaborasi Permainan UTE (Ular Tangga Edukasi) dengan Media Kartu Baca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik di SD Muhammadiyah 1 GKB”**. Media kartu baca yang diselipkan pada permainan UTE (Ular Tangga Edukasi) ini merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan yang dapat menarik peserta didik untuk lebih giat membaca.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan membaca peserta didik kelas IA diSD Muhammadiyah 1 GKB.
2. Kurangnya media dalam pembelajaran membaca kelas IA di SD Muhammadiyah 1 GKB.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas guru dalam melakukan kolaborasi permainan UTE (Ular Tangga Edukasi) dengan media kartu baca untuk meningkatkan kemampuan membaca?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan membaca peserta didik setelah guru melakukan kolaborasi permainan UTE (Ular Tangga Edukasi) dengan media kartu baca?
3. Bagaimana respon peserta didik setelah guru melakukan kolaborasi permainan UTE (Ular Tangga Edukasi) dengan media kartu baca untuk meningkatkan kemampuan membaca?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan aktivitas guru dalam melakukan kolaborasi Permainan UTE (Ular Tangga Edukasi) dengan media kartu baca untuk meningkatkan kemampuan membaca.
2. Mendeskripsikan kemampuan membaca peserta didik setelah guru melakukan kolaborasi permainan UTE (Ular Tangga Edukasi) dengan media kartu baca untuk meningkatkan kemampuan membaca
3. Mendeskripsikan bagaimana respon peserta didik setelah guru melakukan kolaborasi permainan UTE (Ular Tangga Edukasi) dengan media kartu baca untuk meningkatkan kemampuan membaca.

E. Lingkup Penelitian

Adapun lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IA di SD Muhammadiyah 1 GKB tahun pelajaran 2017/2018. Jumlah peserta didik 31 anak, terdiri dari 14 Laki-laki dan 17 Perempuan.
2. Fokus peneliti padapeningkatan kemampuan membaca pada peserta didik kelas IASD Muhammadiyah 1 GKB dengan menggunakan media pembelajaran UTE (Ular Tangga Edukasi).

F. Definisi Istilah

1. Kolaborasi adalah bentuk kerjasama, interaksi dari beberapa elemen yang terkait maupun yang terlibat. Kolaborasi yang dilakukan peneliti adalah kolaborasi antara permainan ular tangga dengan kartu baca menjadi suatu permainan yakni UTE (Ular Tangga Edukasi)
2. UTE (Ular Tangga Edukasi) adalah permainan baru. Tetapi permainan UTE ini, merupakan modifikasi dari permainan ular tangga yang sengaja diciptakan peneliti. Permainan UTE adalah kolaborasi antara permainan ular tangga dengan kartu baca.
3. Kartu Baca adalah permainan kartu yang didalamnya terdapat suatu kalimat yang harus dibaca oleh pemain saat permainan dimulai. Kartu baca diintegrasikan dengan pembelajaran membaca. Kartu baca ini digunakan sebagai media pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar membaca.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat secara teoritis

Dapat digunakan sebagai penguat bahwa dalam meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik, perlu didukung adanya media pembelajaran yang di terapkan pada model permainan. Bagi pengelola pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pembangunan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan ketrampilan membaca peserta didik. Bagi peneliti, dapat berguna dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya di dunia pendidikan Sekolah Dasar pada pembelajaran membaca. Serta sebagai implementasi ilmu-ilmu yang didapat selama proses perkuliahan yang telah ditempuh oleh peneliti.

2. Bagi peserta didik

Diharapkan dengan adanya kolaborasi permainan UTE (Ular Tangga Edukasi) dengan media kartu baca, peserta didik lebih aktif dalam belajar membaca sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca sehingga budaya membaca mampu diterapkan sejak dini.

3. Bagi pendidik

Dengan adanya kolaborasi permainan UTE (Ular Tangga Edukasi) dengan media kartu baca, dapat digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bisa menjadi rujukan bagi pendidik dalam menyusun media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca.