

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca pada hakikatnya merupakan kemampuan yang dapat mengartikan sebuah simbol-simbol tulisan yang dari huruf menjadi sebuah kata kemudian, menafsirkan bunyi menjadi sebuah kata dan menjadi sebuah kalimat untuk mendapatkan informasi dan menghasilkan ide, gagasan dari sesuatu yang dapat dibaca dan dipahami. Sebagaimana dikemukakan oleh, (Taseman dkk., 2021, hlm. 153-162) bahwa membaca merupakan empat keterampilan seperti membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keterampilan tersebut memiliki keterkaitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena sama-sama penting fungsinya. Sedangkan menurut (Tarigan, 2015, hlm. 7) membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis. Berdasarkan hal tersebut membaca merupakan kegiatan proses untuk menerima informasi yang ingin disampaikan oleh orang lain melalui media tulisan.

Keterampilan membaca di kelas awal sangat penting bagi siswa dikarenakan disini siswa dikenalkan simbol-simbol huruf, mengeja huruf menjadi suku kata, mengeja huruf menjadi kata, dan menyambungkan kata menjadi kalimat. Sehingga sebagai fondasi untuk bisa ketahap selanjutnya yaitu membaca lanjut. Apabila di kelas rendah siswa tidak segera menguasai indikator dari membaca permulaan, maka siswa tersebut akan mengalami kesulitan dalam menguasai membaca lanjut dan siswa akan mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai macam mata pelajaran pada kelas-kelas selanjutnya. Menurut Mulyati (dalam Wulan Sri, 2019, hlm. 181-182) Kemampuan membaca yang sesungguhnya, yakni kemampuan mengubah lambang-lambang tulis menjadi bunyi-bunyi bermakna disertai pemahaman akan lambing-lambang tersebut.

Membaca permulaan merupakan tahapan belajar membaca bagi siswa di kelas rendah yaitu kelas I dan II. Pada tahap ini siswa sudah mampu melafalkan lambang-lambang huruf yang dibacanya tanpa diikuti oleh pendidiknya terhadap bunyi-bunyi lambang tersebut, mampu mengeja huruf dan menyambungkan kata menjadi kalimat sederhana. Menurut (Djuita, 2019, hlm. 20) mengatakan bahwa membaca permulaan adalah pengajaran membaca awal yang diberikan kepada siswa kelas I dengan tujuan agar siswa terampil membaca serta mengembangkan pengetahuan bahasa dan keterampilan berbahasa guna menghadapi kelas berikutnya.

Keterampilan membaca permulaan sangat penting namun kenyataannya pada saat observasi didapati 3 siswa yang masih bermasalah dalam menguasai kemampuan membaca permulaan. Persoalan ke 3 siswa tersebut diantaranya mengeja, belum mengetahui beberapa huruf seperti huruf (B) dengan (D), (p) dengan (q) masih terbalik, masih salah dalam melafalkan huruf seperti (g) dibaca (gi), huruf (j) dibaca (ji), huruf (d) dibaca (di), belum mampu untuk menggabungkan huruf menjadi sebuah kata, menguasai dalam hal menyambungkan kata namun ketika diminta untuk membuat kalimat sederhana dari kata tersebut peserta didik merasa kebingungan, belum mampu menyebutkan dengan baik huruf dobel konsonan seperti (ng) dan (ny) selain itu, belum mampu membaca ketika terdapat huruf diftong. Hal ini tentu tidak sesuai dengan yang diharapkan. Menurut (Oktaviyani, 2022, hlm. 30) ketidak mampuan siswa dalam menguasai keterampilan membaca akan menyebabkan siswa kesulitan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran selain itu, siswa akan mengalami kesulitan untuk memahami informasi yang disampaikan dari berbagai sumber.

Media pembelajaran yang konkret juga belum digunakan oleh pendidik. Ketika didapati siswa yang belum mampu mengenal huruf padahal di dalam perpustakaan terdapat media pembelajaran berupa *flash card* atau kartu yang berbentuk huruf. Karakteristik siswa dikelas awal memerlukan media yang dapat menyampaikan materi secara maksimal. Maka dengan digunakannya media diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa, khususnya keterampilan dalam mengenal huruf. Setelah melihat permasalahan dari siswa sendiri maka diperlukan adanya perbaikan dan modifikasi ketika proses pembelajaran di kelas

yaitu dengan cara melakukan inovasi dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat mendorong pendidik untuk lebih berinovasi dan kreatif dalam membuat media pembelajaran. Salah satunya adalah *powerpoint*, *powerpoint* merupakan program aplikasi yang dirancang untuk menampilkan program multimedia. Diyakini bahwa menggunakan multimedia dalam membantu proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil kegiatan belajar. Menurut (Mulyanta dkk., 2009, hlm. 50-51) *Microsoft Power Point* menggabungkan berbagai jenis media ke dalam suatu paket presentasi yang menarik, yang akan menarik perhatian dan bisa meningkatkan motivasi belajar anak.

Penggunaan media pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Menurut (Rahma, 2019, hlm. 87-88) menjelaskan bahwasannya media pembelajaran dibutuhkan dalam rangka meningkatkan kemampuan belajar siswa agar dapat merubah tingkah laku yang diharapkan. Sehingga peneliti berfikir bahwa pengembangan media pembelajaran game berbasis *Microsoft office powerpoint* merupakan salah satu inovasi perbaikan pembelajaran yang dapat dilakukan guna meningkatkan minat belajar membaca siswa khususnya pada pembelajaran membaca permulaan di Pendidikan Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian dari (Nurmalasari, 2021, hlm. 125-126) Setelah melakukan uji coba lapangan dengan menggunakan media PPT Interaktif, dapat dilihat bahwa nilai rerata kemampuan membaca nyaring siswa kelas II SDN Jabon 1 pada tindakan siklus II mengalami peningkatan kemampuan siswa dalam aspek membaca nyaring. Berdasarkan pemaparan tersebut maka penggunaan media *Games* berbasis *Powerpoint* diharapkan membantu mengatasi permasalahan keterampilan membaca permulaan siswa. Kontras dengan peneliti sebelumnya, pada penelitian ini media *Games* berbasis *Powerpoint* diterapkan dalam keterampilan membaca permulaan dengan fitur-fitur dan kriteria yang terdapat dalam *Powerpoint* seperti animasi sebagai penunjang. Atas dasar itu peneliti, memutuskan untuk menggunakan media *Games* berbasis *Powerpoint* sebagai solusi dari kesulitan membaca permulaan siswa sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, serta melibatkan peran aktif peserta didik. Maka

dalam penelitian yang akan diteliti ini peneliti mengangkat judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Media *Games* Berbasis *Powerpoint* Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah disajikan pada poin latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 1 Munjuljaya sebelum menggunakan media *Games* berbasis *Powerpoint*?
2. Bagaimana keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 1 Munjuljaya setelah menggunakan media *Games* berbasis *Powerpoint*?
3. Apakah media *Games* berbasis *Powerpoint* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah penelitian yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat keterampilan membaca permulaan siswa sebelum dilaksanakannya pembelajaran membaca dengan media *Games* berbasis *Powerpoint*.
2. Mengetahui tingkat keterampilan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media *Games* berbasis *Powerpoint*.
3. Mengetahui keterampilan membaca permulaan siswa dengan menggunakan media *Games* berbasis *Powerpoint*.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran *Games* berbasis *Powerpoint* dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai seorang, fasilitator mengajar di sekolah agar lebih efektif dan efisien dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Games* berbasis *Powerpoint*. Diharapkan untuk menjadi masukan dan menumbuhkan motivasi belajar yang ada dalam diri siswa.

b. Bagi Siswa

Mengajak siswa lebih aktif dalam proses belajar dan meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa dengan menggunakan media pembelajaran *games* berbasis *powerpoint*. Dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bervariasi dan memperoleh pengalaman belajar serta menghilangkan rasa jenuh dan bosan Ketika belajar.

c. Bagi Sekolah

Untuk memperbaiki proses belajar mengajar serta meningkatkan mutu Pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai masukan berupa pengalaman yang dapat diterapkan di masa yang akan datang dalam pembelajaran di sekolah.