

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembelajaran di sekolah, kegiatan membaca di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu kegiatan yang saat ini masih kurang diminati oleh siswa. Kegiatan membaca ini mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Membaca melalui berbagai pengetahuan dan informasi. Semakin banyak membaca semakin banyak pula hal yang dapat diketahui sehingga dapat membantu dan memudahkan mengetahui segala sesuatu. Maka dari itu kegiatan membaca dipelajari diberbagai jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, dan juga Perguruan Tinggi.

Membaca dikatakan kemampuan karena dengan membaca dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa untuk memahami berbagai pengetahuan dengan mudah. Hal tersebut dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu membaca juga meningkatkan kosakata dan kemampuan komunikasi siswa. Peranan kemampuan membaca yang baik dan benar sangat penting dalam membantu anak mempelajari berbagai hal. Melalui aktivitas membaca, anak akan mampu mengambil intisari dari bahan bacaannya. Dengan demikian anak akan mendapatkan sesuatu dari aktivitas membaca yang dilakukannya. Semakin banyak intisari yang bisa dipahami dari bahan bacaannya, maka semakin banyak pula pengetahuan yang anak peroleh.

Salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa adalah membaca. Menurut Tarigan (2008:7), membaca adalah proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis. Membaca pada dasarnya merupakan awal dari penguasaan ilmu. Semua ilmu yang ada di bumi ini tidak akan pernah bisa dipelajari jika tidak didahului dengan kemampuan untuk membaca. Banyak siswa sekolah dasar kurang antusias dalam membaca dan mencari sendiri jawaban dari soal-soal yang telah diberikan oleh guru terutama pada soal yang disertai dengan teks bacaan salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa lebih banyak bertanya tentang jawaban kepada teman atau guru. Maka dari situlah

proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar sangat diharapkan suatu metode pembelajaran yang aktif serta menyenangkan. Berbagai macam aktivitas perlu diterapkan pada pembelajaran apapun yang merupakan aktivitas positif.

Pada kemampuan membaca menurut Mulyono Abdurrahman (2012) mengutip pendapat Lerner bahwa kemampuan membaca artinya dasar untuk menguasai banyak sekali bidang studi. Bila anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka dia akan mengalami banyak kesulitan pada mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Oleh karena itu, anak harus belajar membaca untuk belajar. Mengingat dari tujuan membaca untuk memperluas pengetahuannya, memperkaya pengalamannya, dan memperkaya perbendaharaan katanya. Pada dasarnya membaca adalah kegiatan melihat serta memahami isi bacaan yang tertulis dengan melisankan atau hanya dalam hati. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bond dalam Mulyono (2012) bahwa membaca adalah pengenalan simbol-simbol bahasa tulis yang artinya stimulus yang membantu proses mengingat tentang apa yang dibaca, untuk membangun suatu pengertian melalui pengalaman yang telah dimiliki.

Meskipun tujuan akhir membaca adalah untuk memahami isi bacaan, yang dimana pengertian membaca pemahaman merupakan suatu keterampilan membaca yang berada pada urutan lebih tinggi. Membaca pemahaman adalah membaca secara kognitif (membaca untuk memahami). Dalam membaca pemahaman, pembaca dituntut mampu memahami isi bacaan. Tujuan semacam itu ternyata belum dapat sepenuhnya dicapai oleh anak-anak, terutama di waktu awal belajar membaca. Banyak anak yang bisa membaca secara lancar suatu bahan bacaan tetapi tak memahami isi bacaan tersebut ini membagikan bahwa kemampuan membaca bukan hanya terkait erat dengan kematangan motilitas mata tetapi juga tahap perkembangan kognitif.

Pada September 2021 peneliti melaksanakan KKN dan melakukan observasi dan wawancara dengan guru SD Negeri Harapan Baru I ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia khususnya kegiatan membaca pemahaman masih belum maksimal. Siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena guru mengajarkan materi pembelajaran membaca memahami

dengan cara yang monoton. Guru yang belajar bahasa Indonesia hanya membacakan teks kepada siswa, dan kemudian siswa diminta menjawab pertanyaan dalam teks bacaan. Sehingga kemampuan pemahaman membaca siswa masih kurang, bahkan dapat dikatakan masih bermasalah. Hal ini terlihat dari hasil tes pra tindakan yang diberikan peneliti saat melakukan observasi. Juga partisipasi siswa yang terlihat kurang aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Situasi seperti ini dapat mengakibatkan hasil belajar yang buruk dan kemampuan siswa dalam memahami bacaan yang kurang optimal.

Di sekolah dasar ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satu permasalahannya yaitu kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV terdapat 23 dari 30 siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bacaan, siswa kurang antusias dalam kegiatan membaca sehingga minat membaca siswa masih rendah, siswa hanya berorientasi pada ketuntasan membaca saja, melainkan tidak memahami isi dari teks bacaan tersebut, dan juga media pembelajaran untuk aspek membaca tidak tersedia sehingga membuat siswa bosan dan kurang dalam membaca.

Salah satu media pembelajaran siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia aspek membaca dengan Permainan Monopoli. Media pembelajaran ini merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran kerjasama yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada diri siswa. Dalam penelitian ini, permainan monopoli yang digunakan adalah permainan yang disesuaikan dengan tema dan materi yang disajikan. Media permainan adalah langkah tepat dalam perkembangan sosial dan moral anak karena anak belajar mengikuti aturan tertentu jika mereka menikmati permainan bersama. Permainan menjadi semakin penting bagi anak-anak karena mereka memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif baik sebagai kelompok maupun individu. Media ini menekankan pada proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dan bermakna dalam mengembangkan pola berpikirnya.

Pemilihan media monopoli bertujuan agar proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Permainan yang sangat terkenal di dunia adalah

permainan menggunakan papan yang biasa dikenal dengan permainan monopoli, Husna (2016). Permainan ini ternyata menjadi alternatif menyenangkan dibuat berkelompok untuk anak sekolah bermain sambil belajar. Permainan monopoli cocok untuk siswa sekolah dasar karena dalam permainan pada dasarnya adalah sesuatu yang sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Konsep permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini berfokus pada kemampuan membaca pemahaman siswa. Permainan monopoli ini telah dimodifikasi untuk memudahkan siswa mengikuti permainan.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis tertarik mengadakan penelitian lebih lanjut dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Dengan Media Permainan Monopoli Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Harapan Baru I dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media permainan monopoli?
2. Bagaimana aktivitas siswa kelas IV SDN Harapan Baru I dalam proses pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan media permainan monopoli?
3. Bagaimana aktivitas guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan media permainan monopoli?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengatasi kesulitan siswa sekaligus membantu siswa kelas IV sekolah dasar dalam kemampuan membaca pemahaman. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui proses kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Harapan Baru I pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media permainan monopoli.

2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Harapan Baru I pada pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan media permainan monopoli.
3. Untuk mengetahui aktivitas mengajar guru sekolah dasar pada pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan media permainan monopoli.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diungkapkan, diharapkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi peserta didik, guru, dan juga instansi terkait khususnya pada pembaca di sekolah dasar.

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan inovasi bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga bisa meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas. Salah satu usaha kearah tersebut adalah dengan cara memperhatikan penggunaan media dalam mengajar sehingga tahapan selanjutnya dapat mencapai keberhasilan mutu belajar mengajar Bahasa Indonesia, khususnya pada membaca pemahaman.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan menjadi panduan yang bersifat alternatif untuk dikembangkan dan diterapkan sesuai dengan keadaan dan lingkungan setempat.

4. Bagi Peneliti

Menyampaikan informasi penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang tepat untuk diterapkan di sekolah dasar yang sesuai menggunakan ciri perkembangan peserta didik.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi penelitian yang digunakan dalam skripsi ini terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan pembimbing, halaman pernyataan tentang

keaslian karya ilmiah, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, Bab V, daftar Pustaka, dan daftar riwayat hidup. Dengan perincian sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisikan: a) latar belakang penelitian, b) rumusan masalah penelitian, c) tujuan penelitian, d) manfaat penelitian, e) struktur organisasi penelitian.

Bab II merupakan kajian teori yang di dalamnya terdapat kajian teoritik yang berkaitan dengan penggunaan media permainan monopoli. Dengan rincian sebagai berikut: a) pengertian membaca, b) membaca pemahaman, c) permainan monopoli, d) hasil belajar, e) Bahasa Indonesia, f) penelitian relevan.

Bab III merupakan bab metode penelitian yang berisikan tentang: a) jenis penelitian, b) subjek dan tempat penelitian, c) desain penelitian, d) pengumpulan data, e) instrument penelitian, f) teknik analisis data, g) siklus tindakan.

Bab IV merupakan bab temuan dan pembahasan hasil penelitian yang berisikan tentang: a) deskripsi awal penelitian, b) deskripsi hasil penelitian, c) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V merupakan bab terakhir yang berisi simpulan implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.