

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia modern ini tidak dapat dipisahkan dari dunia perbukuan. Peradaban manusia modern identik dengan peradaban buku. Melalui buku kebudayaan manusia direkam, dilestarikan dan diteruskan ke generasi mendatang. Berbagai hal ada dan dapat diambil dari buku. Ilmu, teknologi, kebudayaan, adat istiadat, nilai, sejarah, politik, ekonomi, agama, keadaan sosial, dan lain-lain ada dalam buku. Siapa yang maju, pintar atau berilmu harus banyak membaca.

Membaca adalah kunci ke gudang ilmu. Ilmu yang tersimpan dalam buku harus digali dan dicari melalui kegiatan membaca. Keterampilan membaca menentukan hasil penggalian ilmu itu. Karena itu dapat dikatakan bahwa keterampilan membaca sangat diperlukan dalam dunia modern, dunia buku.

Membaca, menulis dan berhitung (calistung) merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa-siswa di sekolah dasar. Program calistung menjadi prioritas karena ketiganya merupakan dasar dari penguasaan mata pelajaran yang lainnya. Kegiatan membaca akan menjadi keterampilan yang dimiliki siswa jika setiap siswa memiliki kecintaan membaca. Oleh sebab itu, kecintaan membaca harus dijadikan salah satu tujuan pendidikan yang terpenting bagi anak-anak.

Anak-anak yang tidak suka membaca akan mendapatkan masukan yang sangat sedikit walaupun mereka bersekolah di sekolah terbaik. Mereka akan selalu tertinggal. Mereka mendapat reputasi sebagai anak-anak dengan nilai ujian yang

buruk. Mereka mulai merasa bodoh bahkan lebih parah lagi mereka akan kehilangan minat untuk bersekolah.

Di sisi lain, anak-anak yang gemar membaca (besar minat baca) akan tetap bisa belajar dengan baik meskipun harus berhadapan dengan guru-guru dan sekolah yang kurang bermutu. Mereka tak akan pernah mundur untuk belajar karena kecintaan membaca berarti kecintaan belajar.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), standar kompetensi membaca untuk kelas III sekolah dasar ditujukan agar siswa dapat memahami teks dengan membaca nyaring, membaca intensif, membaca dongeng, dan membaca puisi (Peraturan Menteri pendidikan Nasional No 22 tahun 2006). Selain itu, dalam kerangka dasar kurikulum 2004, kompetensi membaca juga diarahkan untuk menumbuhkan budaya membaca (draft puskur 2003).

Membaca merupakan mata pelajaran tertua dalam sekolah formal. Membaca merupakan bagian dari pengajaran bahasa Indonesia. Kualitas pengajaran bahasa Indonesia menyangkut pula kualitas pengajaran membaca. Hasil pengajaran bahasa Indonesia inklusif pula hasil pengajaran membaca.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara penulis sebagai seorang guru di kelas III SDN Sirnagalih, ditemukan permasalahan bahwa kemampuan membaca siswa belum sesuai dengan yang diharapkan oleh standar kompetensi membaca dalam kurikulum satuan tingkat pendidikan. Hal tersebut bisa diakibatkan oleh berbagai faktor penyebab antara lain : faktor murid yang belajar, bahan pelajaran, metode dan media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Melihat kenyataan tersebut, penulis merasa perlu adanya perubahan strategi pembelajaran

di kelas. Untuk itu penulis mencoba meneliti penggunaan media gambar komputer (Computer Picture) untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Gambar komputer (Computer picture / Compic) adalah bagian dari suatu sistem komunikasi yang diperluas, yang terdiri dari perbendaharaan gambar sekitar 1800 buah gambar dari hasil kreasi komputer, masing-masing gambar memiliki asosiasi dengan sebuah kata atau frasa. Compic setingkat lebih tinggi dari gambar biasa dan mampu mewakili sebuah atau salah satu anggota dari suatu kelompok. Simbol compic mewakili tingkat selanjutnya dalam pengertian abstrak (Compic Development Association inc. dalam Hartati,2005).

Compic semula merupakan media pengajaran bahasa dan bicara anak yang dibuat oleh para ahli terapi bicara, ahli grafis dan para ahli komputer di Melbourne, ibukota bagian Victoria-Australia. Orangtua yang mempunyai anak yang mengalami kesulitan berkomunikasi banyak yang mulai menggunakan Compic.

Anak-anak yang sangat visual sering agak lambat menyukai buku-buku yang tidak berisikan gambar. Buku-buku yang hanya berisi huruf-huruf hitam putih, menurut mereka sangat membosankan. Anak-anak yang sangat visual beresiko tidak akan menjadi pembaca yang kutu buku. Tugas bagi seorang guru untuk membantu mereka menemukan kenikmatan membaca. Dari uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk mengetahui apakah penggunaan media Compic dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Sehubungan dengan penggunaan Compic sebagai media pembelajaran , sebelumnya sudah ada penelitian yang dilakukan oleh Tatat Hartati (2005), yakni

aplikasi media Compic bagi siswa berkesulitan membaca di sekolah dasar dan memberikan gambaran hasil cukup memuaskan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis bermaksud mencoba melakukan penelitian dengan sumber data siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Simagalih Kecamatan Bojongpicung Kabupaten Cianjur. Permasalahan mendasar dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan membaca siswa karena kurang bervariasinya metode dan media pembelajaran.

Dari permasalahan di atas, dapat dirinci rumusan masalah secara operasional sebagai berikut :

1. Bagaimana karakteristik siswa sekolah dasar yang mengalami kemampuan membaca rendah ?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran membaca dengan menggunakan media gambar komputer (Compic) ditinjau dari interaktivitas siswa dan guru ?
3. Bagaimana sikap siswa terhadap penggunaan media gambar komputer (Compic) dalam pembelajaran ?
4. Apakah siswa mengalami peningkatan kemampuan membaca setelah digunakan media gambar komputer (Compic) dalam pembelajaran ?

C. Hipotesis Tindakan

Dalam suatu penelitian diperlukan hipotesis tindakan yang akan digunakan sebagai anggapan dasar agar penelitian tersebut memiliki landasan yang kuat dengan pokok-pokok penelitian yang jelas serta aspek-aspek yang tegas.

Berdasarkan pernyataan di atas ditetapkan hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca merupakan salah satu dari aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dan harus dibina serta dikembangkan.
2. Media gambar yang dihasilkan komputer yang disebut Compic (Computer Picture) dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa karena sifat dan bentuk "Compic" yang menarik bagi siswa, mudah didapat, dapat digunakan dengan berbagai metode dan untuk berbagai tujuan pembelajaran.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Melalui penelitian ini penulis telah merumuskan beberapa tujuan yang ingin dicapai setelah pelaksanaan penelitian.

Tujuan tersebut antara lain

a. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media gambar komputer (Computer picture / Compic) di kelas III SDN Sirnagalih Kecamatan Bojongpicung Kabupaten Cianjur.

b. Tujuan Khusus

Dari tujuan umum di atas diuraikan menjadi beberapa tujuan khusus yaitu :

1. Memperoleh gambaran siswa yang mengalami kemampuan membaca rendah.
2. Mengetahui proses pembelajaran membaca dengan menggunakan media gambar komputer (compic) dalam pembelajaran tematik ditinjau dari segi interaktivitas siswa dan guru.
3. Mendeskripsikan sikap siswa terhadap penggunaan media gambar komputer (Compic) dalam pembelajaran.
4. Mengetahui sejauh mana penggunaan media compic dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa SD kelas III.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu seluruh komponen yang terkait dalam pendidikan terutama yang terkait langsung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu :

- a. Bagi siswa
 - Dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III secara keseluruhan.
 - Dapat meningkatkan kecintaan siswa terhadap kegiatan membaca.
- b. Bagi guru
 - Memberikan wawasan baru dalam memodifikasi dan mengembangkan media pembelajaran.

- Membantu mengurangi kelemahan guru yang tidak dapat membuat gambar-gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
 - Mendorong guru untuk memanfaatkan hasil kemajuan teknologi dan informasi khususnya komputer.
- c. Bagi kepala sekolah
- Memberikan masukan bagi upaya memberikan pembinaan dan pengembangan kurikulum di tingkat sekolah

E. Definisi Istilah

Definisi istilah dimaksudkan sebagai pengertian atau maksud dari istilah-istilah yang digunakan dari penelitian. Hal ini diperlukan agar pembaca dapat dengan mudah memahami maksud penulis berkaitan dengan penelitian ini.

1. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.
2. Gambar komputer (Computer Picture / Compic) adalah simbol-simbol gambar yang dihasilkan oleh komputer yang masing-masing memiliki asosiasi dengan sebuah kata atau frasa.
3. Kemampuan membaca dimaksudkan sebagai kemahiran siswa membaca teks secara benar dengan memperhatikan intonasi dan tanda baca.
4. Siswa kelas III adalah siswa yang duduk di kelas III pada jenjang pendidikan sekolah dasar

F. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian "*Classroom Action Research*" atau penelitian tindakan kelas yang berkaitan dengan pendidikan serta dilaksanakan dalam sebuah kelas.

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas, yaitu sebagai upaya untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan pelaksanaan tugas sehari-hari di kelas.

