

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pengembangan sumber daya manusia pada suatu bangsa. Pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Sesuai dengan yang termuat dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut Kolker (1983, hlm. 3) Membaca merupakan suatu proses komunikasi antara pembaca dan penulis dengan menggunakan bahasa tulis. Dalam pengetahuan tersebut, terkait tiga hal tersebut, yaitu afektif, kognitif, dan bahasa. Perilaku afektif mengacu pada perasaan, perilaku kognitif mengacu pada pikiran, dan perilaku bahasa mengacu bahasa anak.

Menurut Poerwadarminta (1984, hlm. 71) bahwa :

Membaca merupakan suatu kegiatan melihat tulisan dan mengerti atau dapat melisankan apa yang tertulis. Tulisan menjadi aspek penting dalam membaca karena tanpa tulisan seseorang tidak dapat dikatakan sedang membaca. Tulisan tersebut dapat berupa kata yang terdiri dari beberapa huruf, kalimat yang terdiri dari beberapa kata atau paragraf. Membaca menjadi sebuah keharusan yang dilakoni oleh pribadi yang menamakan dirinya seorang intelektual. Manusia yang berbudaya dan berpendidikan menjadikan membaca menjadi suatu kebutuhan dalam berkomunikasi.

Menurut Bormouth yang dikutip Darmiyati Zuchdi (2007, hlm. 22), “kemampuan adalah seperangkat keterampilan yang digeneralisasi, yang memungkinkan orang memperoleh dan mewujudkan informasi yang diperoleh dari kegiatan”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Jhonson yang dikutip Cece Wijaya dan Rusyan A. Tabrahi (2002, hlm. 8) menjelaskan bahwa “kemampuan merupakan perilaku rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan”.

D.P. Tampubolon (1990, hlm. 7) menjelaskan bahwa Kemampuan membaca merupakan salah satu hal yang dibutuhkan dari proses pendidikan. Kemampuan membaca dapat diartikan kecepatan membaca dan pemahaman isi secara keseluruhan.

Menurut (Nurhadi, 2008, hlm. 13) Dari pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi tidak pernah lepas dari kemampuan membaca. Manusia dituntut untuk memiliki kemampuan membaca yang tinggi. Hal ini disebabkan karena membaca adalah proses yang kompleks dan rumit.

Menurut (Johnson dan Pearson dalam Darmiyati Zuhdi, 2007, hlm. 23-24) bahwa :

Kemampuan membaca dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang ada dalam diri pembaca meliputi kemampuan linguistik (kebahasaan), minat, motivasi, dan kumpulan membaca (seberapa baik pembaca dapat membaca), sedangkan faktor dari luar diri pembaca salah satunya adalah faktor kesiapan guru dalam pembelajaran.

Kondisi umum di lapangan khususnya di SDN Ridogalih 2 pada tanggal 11 Juni 2017 menyatakan, bahwa kualitas guru juga rendah. Para pendidik yang masih belum bisa membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Para pendidik tidak sedikit yang tidak mengerti apa yang diajarkannya. Anak didik tidak di tuntun untuk berfikir realistik tetapi lebih menekankan pada aspek hafalan. Kemudian dalam menyampaikan materi guru tidak menarik perhatian siswa, sehingga siswa jenuh dengan materi yang diajarkan, dan guru kurang dapat memotivasi siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang dari nilai KKM.

Adapun masalah yang terjadi di kelas II SDN Ridogalih 2 yaitu kebiasaan memainkan permainan, bercanda dan ngobrol dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Dengan adanya kesenjangan antara kenyataan dan harapan yang ada di SDN Ridogalih 2 tersebut maka perlu

adanya cara agar situasi dan kondisi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi menyenangkan, motivasi siswa tumbuh, hasil belajar meningkat.

Penulis menyimpulkan hal tersebut disebabkan karena pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Ridogalih 2 menggunakan metode ceramah. Dimana dalam pembelajaran guru menyampaikan materi secara lisan, siswa mendengarkan dan mencatatnya di buku tulis lalu dihafalkan. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Siswa menjadi tidak aktif dan cenderung merasa bosan dan kurang antusias.

Namun kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih belum sesuai dengan standar proses pembelajaran seperti yang di amatkan permendiknas tersebut. Sebagai salah satu mata pelajaran yang penting, Bahasa Indonesia justru menjadi mata pelajaran yang kurang di minati siswa. Seperti yang terjadi di SDN Ridogalih 2. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Tuti Maryati. S.Pd selaku wali kelas II, Bahasa Indonesia kurang diminati siswa karena Bahasa Indonesia di anggap sebagai materi pelajaran hafalan yang membosankan. Rata-rata hasil ulangan siswa SDN Ridogalih 2 tahun ajaran 2016/2017 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, masih terdapat 15 siswa yang dinyatakan belum tuntas.

Nana Sudjana (2005, hlm. 58) menyatakan bahwa :

Untuk menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa unsur yang saling berkaitan yaitu: pendidik (guru), siswa, bahan pengajaran, alat dan sumber pembelajaran, pengajaran serta penilaian. Untuk menciptakan pembelajaran dengan hasil yang optimal, maka perlu adanya pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar siswa dapat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Diharapkan dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, di mana siswa lebih aktif, kreatif, dan terampil dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu dapat memudahkan guru dalam memberikan pemahaman bagi siswa dan pembelajaran lebih berhasil guna menumbuhkan dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, kiranya perlu adanya perbaikan kualitas pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan media yang tepat, sehingga peneliti mengangkat judul : ” Meningkatkan kemampuan membaca melalui penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Ridogalih 2“ (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas II SD Negeri Ridogalih 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Ditinjau dari latar belakang di atas terdapat beberapa akibat yang timbul dalam pembelajaran yang berpusat pada guru, yang menyebabkan kurangnya minat dan hasil belajar siswa di kelas II yaitu :

1. Guru belum bisa membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan benar.
2. Pembelajaran terpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
3. Siswa kurang aktif dikelas.
4. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru
5. Ketidak maksimalannya guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan guru kurang menguasai materi yang akan disampaikan.
6. Hasil belajar Bahasa Indonesia belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).
7. Guru kurang optimal baik dalam memanfaatkan media maupun memberdayakan sumber pembelajaran.
8. Siswa kelas II SDN Ridogalih 2 menganggap mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang banyak membaca sehingga siswa cenderung merasa bosan, jenuh dan malas untuk belajar, siswa kurang termotivasi karena menganggap mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan dalam membaca.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang muncul sangatlah

kompleks sehingga perlu dibatasi. Batasan masalah ini bertujuan agar pembahasan masalah tidak terlalu luas.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, untuk menjaga agar masalah terarah dan tidak meluas, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Hasil yang ingin dicapai adalah kemampuan membaca siswa lebih meningkat dari sebelumnya.
3. Sasaran penelitian adalah siswa kelas II SDN Ridogalih 2 sebanyak satu kelas.
4. Guru belum terbiasa menggunakan model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM).
5. Materi yang dibahas dalam penelitian tindakan kelas adalah Bahasa Indonesia.
6. Memakai format RPP dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia.
7. Pengadaan evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai hasil belajar peserta didik.
8. Rendahnya hasil belajar siswa kelas II SDN Ridogalih 2

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, adapun rumusan masalah secara umum :

1. Secara Umum

Berdasarkan identifikasi masalah, maka timbul pertanyaan yaitu mampukah penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di kelas II di SD Negeri Ridogalih 2 ?
2. Secara Khusus
 - a. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) di Kelas II SD Negeri Ridogalih 2 ?
 - b. Apakah pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca melalui penggunaan media gambar dan kartu huruf

(*puzzle*) dapat membuat respon siswa baik terhadap minat dan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri Ridogalih 2 ?

- c. Bagaimana peningkatan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) di Kelas II SD Negeri Ridogalih 2 ?
- d. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) di kelas II SD Negeri Ridogalih 2 ?
- e. Mampukan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II SD Negeri Ridogalih 2 ?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Sesuai dengan permasalahan yang menjadi tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Ridogalih 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*).

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) di Kelas II SD Negeri Ridogalih 2.
- b. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) di Kelas II SD Negeri Ridogalih 2.
- c. Untuk mengetahui respon siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) di Kelas II SD Negeri Ridogalih 2.
- d. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca melalui penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) di Kelas II SD Negeri Ridogalih 2.

- e. Untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) di kelas II SD Negeri Ridogalih 2.
- f. Untuk menerapkan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) pada proses pembelajaran di kelas II SD Negeri Ridogalih 2.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan perumusan masalah di atas, secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terkait digunakannya penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) untuk menumbuhkan kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri Ridogalih 2.

2. Manfaat Praktis

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

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatnya minat siswa kelas II SD Negeri Ridogalih 2 pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*).
- 2) Meningkatnya hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Ridogalih 2 pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*).
- 3) Memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam hal pengembangan potensi minat dan bakat melalui pembelajaran yang menyenangkan.
- 4) Sebagai wahana dan fasilitas untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
- 5) Memberikan motivasi untuk gemar belajar bahasa Indonesia, sehingga proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari.

b. Bagi Guru

- 1) Mampu menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Ridogalih 2.
- 2) Mampu menerapkan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia agar meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Ridogalih 2.
- 3) Untuk memperoleh gambaran dan menjadikan suatu alternatif teknik pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
- 4) Menjadikan dorongan untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan dengan melaksanakan pembelajaran yang bermakna.
- 5) Memberikan pengalaman berupa mengatasi permasalahan pembelajaran melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.

c. Bagi Sekolah

Meningkatnya kualitas sekolah melalui peningkatan kompetensi guru serta peningkatan minat dan hasil belajar siswa sehingga mutu lulusan dari sekolah tersebut meningkat.

d. Bagi Peneliti

1. Mendapatkan wawasan tentang penerapan penggunaan media gambar dan kartu huruf (*puzzle*).
2. Dapat memberi gambaran pada pihak lain yang akan melaksanakan penelitian sejenis.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang memberikan penjelasan atas suatu variabel dalam bentuk yang dapat diukur. Untuk mengatasi ketidakjelasan makna dan perbedaan pemahaman mengenai istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka istilah tersebut perlu dijelaskan. Definisi operasional dan istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Kemampuan membaca** : Kemampuan membaca adalah kemampuan orang dalam memahami isi bacaan yang diukur dengan tes yang

disediakan. Membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks, yang rumit, yang mencakup atau melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil.

2. **Media gambar** : Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.
3. **Media kartu huruf (*puzzle*)** : Media kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disajikan dalam lima bab, dengan sistem penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang dasar-dasar yang menjadi pokok dalam penelitian yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisikan tentang kajian teori sebagai landasan dalam penelitian yang memuat antara lain pembelajaran menggunakan media kartu huruf, hasil belajar, hasil penelitian terdahulu, kerangka berpikir, asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metodologi penelitian yang menjelaskan tentang cara pengambilan dan pengolahan data penelitian, di antaranya metode penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, langkah pembelajaran menggunakan media kartu kata, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang menjabarkan tentang keterkaitan antar faktor-faktor dari data masalah penelitian sampai kepada hasil penyelesaian masalah.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang simpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi berdasarkan bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya.