

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya mensukseskan pembangunan nasional, pendidikan adalah modal dasar yang dapat digunakan untuk mencapainya. Sumber daya manusia merupakan subjek dan objek dalam pembangunan. Selain dari segi ekonomi, keberhasilan dalam pembangunan nasional juga dapat ditentukan melalui kualitas sumberdaya manusia yang dimiliki oleh suatu negara. Oleh sebab itu, pendidikan merupakan hal yang penting untuk terus dikembangkan dan ditingkatkan mutu atau kualitasnya sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, serta mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan maupun perkembangan teknologi.

Dunia pendidikan yang pada saat ini seringkali diwarnai dengan berbagai tindak tanduk yang kurang dinilai baik merupakan suatu tugas utama dari seorang guru. Sehingga dalam hal pekerjaan secara formal guru memiliki pemikiran aktif dalam melakukan sebuah perubahan. Adanya pemikiran-pemikiran yang tidak bisa dikontrol dengan baik akan menimbulkan suatu pola kekhawatiran tersendiri. Hal ini menyebabkan guru memerlukan pemikiran yang dinamis agar segala aktifitasnya dapat berjalan dengan baik. Sementara di sisi lain guru juga memiliki keterbatasan antara lain mengalami kelelahan dan terbatasnya tenaga.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No.2 Tahun 2003 pasal 42 ayat (1) disebutkan bahwa pendidik harus memiliki kualifikasi minimum dan sertifikasi sesuai dengan jenjang kewenangan mengajar, sehat jasmani dan rohani, serta

memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Guru sebagai pendidik yang andal dan berkualitas merupakan salah satu faktor yang strategis untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan menjadi kebutuhan pokok agar masyarakat dapat memenuhi tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kualitas peradaban suatu bangsa ditentukan oleh kualitas pendidikan dari sebuah bangsa, dengan kata lain kualitas pendidikan menjadi tolok ukur kualitas suatu bangsa. Guru adalah pemeran utama dalam pendidikan. Dengan adanya tuntutan profesionalitas seperti yang tertulis dalam ketentuan UU Sisdiknas, guru dituntut lebih profesional dalam mengemban tugas yang mulia ini tanpa mengedepankan kepentingan pribadi atau golongan kelompok kecuali dengan penuh pengabdian atau dedikasi tinggi dengan menjadi guru yang lebih baik, progresif, produktif, profesional dan berkompeten (Roqib dan Nurfuadi; 2009; 115)

Melalui pendidikan akan dapat dihasilkan manusia-manusia unggul yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang diperlukan untuk melangsungkan pembangunan sesuai dengan perkembangan jaman. Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi memang mutlak diperlukan agar negara dan bangsa Indonesia tidak tertinggal dari negara dan bangsa lain. Tetapi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi saja tidak cukup. Pembentukan akhlak dan budi pekerti yang luhur juga diperlukan sehingga pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak membuat manusia bangsa Indonesia tercerabut dari nilai-nilai kemanusiaannya.

Salah satu hal penting yang hendak dicapai melalui proses pendidikan adalah agar siswa atau peserta didik memiliki motivasi dan kemampuan membaca yang baik. Motivasi adalah serangkaian sikap dan nilai-nilai yang mempengaruhi individu untuk mencapai individu untuk mencapai hal yang spesifik sesuai dengan tujuan individu. Sikap dan nilai tersebut merupakan suatu yang *invisible* yang memberikan kekuatan untuk mendorong individu bertingkah laku dalam mencapai tujuan. Selain itu, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan individu untuk melakukan tindakan karena ingin melakukannya. Jika individu termotivasi, individu tersebut akan membuat pilihan yang positif untuk melakukan sesuatu, karena dapat memuaskan keinginannya (Rivai dan Sagala, 2009: 837-838).

Membaca merupakan salah satu diantara empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh setiap individu. Dengan membaca anak dapat bersantai, berinteraksi dengan perasaan dan pikiran, memperoleh informasi dan meningkatkan ilmu pengetahuan. Membaca merupakan sarana yang tepat untuk mempromosikan suatu pembelajaran sepanjang hayat (*life – long learning*) (Ramadhani, dkk; 2013; 47)

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dijelaskan bahwa membaca meski hanya beberapa menit, juga dapat merangsang imajinasi. Selain itu juga memotivasi dan menantang dalam memperbaiki diri. Luangkan waktu untuk membaca materi yang menarik perhatian kita, dan lihat bagaimana kelanjutannya baik dalam meningkatkan suasana hati maupun perilaku kita. Dengan mengajarkan kepada anak cara membaca berarti memberi anak tersebut sebuah

masa depan yaitu memberi suatu teknik bagaimana cara mengeksplorasi “dunia” manapun yang dia pilih dan memberikan kesempatan untuk mendapatkan tujuan hidupnya.

Dalam kegiatan belajar motivasi merupakan hal yang penting. Apabila siswa tidak memiliki motivasi belajar maka siswa tidak akan serius dalam belajar, sehingga tujuan belajar tidak tercapai. Motivasi dapat berasal dari diri sendiri maupun dari luar (orang lain). Perlu diketahui bahwa tingkat motivasi antara siswa satu dengan siswa yang lain berbeda, ada yang tinggi, ada yang sedang dan ada pula yang rendah bahkan sama sekali tidak memiliki motivasi belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi adalah titik awal dari berlangsungnya proses belajar.

Oleh karena itu, salah satu motivasi yang harus ditumbuhkan oleh guru kepada siswa adalah motivasi membaca. Hal itu dikarenakan masing-masing siswa memiliki motivasi membaca yang berbeda-beda antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Siswa yang memiliki motivasi membaca yang baik biasanya akan lebih mudah memahami pemikiran, gagasan, dan pendapat orang lain. Dengan memahami pemikiran, gagasan, dan pendapat orang lain siswa akan dapat mengembangkan pola pikirnya menjadi siswa yang kreatif.

Dengan menambah kegiatan membaca, diharapkan bukan saja kosakata siswa akan meningkat, tetapi wawasan dan pengetahuannya juga akan bertambah. Sayangnya, tidak semua siswa Sekolah Dasar (SD) memiliki motivasi membaca yang tinggi. Padahal motivasi untuk melakukan kegiatan membaca ini sangat berkaitan dengan kemampuan penguasaan kosakata dan juga kemampuan menulis

siswa. Jika motivasi membaca siswa tinggi, maka siswa akan senang melakukan kegiatan membaca dan pada gilirannya akan mampu meningkatkan kemampuan memahami pelajaran di sekolah.

Oleh karena itu, agar dapat mencapai keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam memberikan motivasi dan meningkatkan kemampuan membaca siswa, maka guru bertugas untuk menyusun skenario agar siswa terlibat dalam kegiatan belajar aktif, khususnya dalam rangka menumbuhkan motivasi dan kemampuan membaca. Salah satu di antara metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk merangsang motivasi dan kemampuan membaca siswa adalah dengan menggunakan penerapan teknik permainan.

Hartinah DS (2009: 4) menjelaskan bahwa, bimbingan dapat dibedakan menjadi dua cara, menurut metode pendekatannya, yaitu pendekatan individual dan kelompok. Salah satu teknik dalam pendekatan kelompok adalah teknik permainan. Teknik permainan ini menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca siswa.

Permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan, ringan bersifat kompetitif atau kedua-duanya. Permainan dan masyarakat merupakan dua hal yang berkembang bersama-sama. Permainan dilakukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Permainan sebagai salah satu cara untuk belajar mengenai ketrampilan sosial, karena melalui permainan dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan sehingga dapat dimanfaatkan untuk mempermudah dalam pengambilan keputusan, menyelesaikan masalah, dan terjalin komunikasi yang baik dengan orang lain.

Winkel (2009: 45) mengemukakan bahwa permainan dan simulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa dapat membangkitkan motivasi intrinsik, minat, dan pendalaman atau penghayatan afektif. Schaefer (2003: 10) menyatakan bahwa, ada beberapa teknik permainan yang disesuaikan dengan permasalahan yang dialami konseli dalam *playtherapynya*, yaitu (1) *dramatic role play* dengan drama *therapy*, *psychodrama*, *improvisational paly incouples therapy*; (2) *therapeutic humor* dengan jenis *therapeutic humor mith depressed and suisidalelderly*; (3) *sandplay* dengan konseli yang salah satunya adalah *play groups using with adult*.

Dengan demikian, maka sangat jelas bahwa penerapan teknik permainan akan sangat membantu siswa dalam memahami pelajaran karena siswa juga diikuti-sertakan atau dilibatkan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Dengan teknik permainan ini, maka siswa akan merasa senang dan semangat untuk mengikuti pelajaran di sekolah. Hal itu tak lain karena teknik permainan tidak mnembuat siswa merasa cepat bosan. Sebaliknya, siswa justru akan semakin aktif dalam menerima pelajaran, khususnya yang terkait dengan peningkatan kemampuan membaca siswa kelas rendah Sekolah Dasar (SD).

Hanya saja, berdasarkan pengamatan awal, peneliti menemukan bahwa kemampuan guru SD di tempat penelitian dalam pemanfaatan media, alat peraga, dan bahan ajar dalam kegiatan belajar-mengajar masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan sehari-hari pada waktu proses pembelajaran berlangsung, guru dalam mengenalkan huruf-huruf kepada siswa kurang menarik. Selain itu pun, cara guru mengajar cenderung masih menggunakan sistem

pembelajaran konvensional, sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh juga kurang maksimal.

Dalam pembelajaran konvensional—sebagaimana yang terjadi di tempat penelitian—siswa atau peserta didik ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif serta pembelajaran bersifat teoretis dan abstrak. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya perubahan metode pembelajaran pola lama dan monoton ke arah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan menyenangkan. Cara tersebut dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan.

Penggunaan teknik permainan akan lebih efektif apabila didukung dengan adanya media sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan alat bantu sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu proses belajar. Hal itu tak lain karena pemakaian media dalam proses pembelajaran di kelas dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis yang baik pada siswa. Selain itu, media juga dapat menarik minat belajar dan konsentrasi anak untuk memahami pelajaran, khususnya menumbuhkan motivasi dan kemampuan membaca.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti sangat tertarik untuk melakukan sebuah penelitian untuk mengungkap ada tidaknya pengaruh penerapan teknik permainan terhadap motivasi dan kemampuan membaca siswa kelas rendah SD. Adapun judul penelitian yang peneliti angkat di sini adalah,

“Pengaruh Penerapan Teknik Permainan Terhadap Motivasi dan Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 1 Sokanandi”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat diketahui bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan teknik permainan dalam pembelajaran terhadap motivasi membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Sokanandi?
2. Bagaimana pengaruh penerapan teknik permainan dalam pembelajaran terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Sokanandi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh penerapan teknik permainan dalam pembelajaran terhadap motivasi membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Sokanandi.
2. Mengetahui pengaruh penerapan teknik permainan dalam pembelajaran terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Sokanandi.

D. Asumsi Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan permasalahan dan tujuan penelitian, maka penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian kuantitatif dengan penjelasan deskriptif. Selain berusaha untuk mendeskripsikan variabel-

variabel yang ada di dalam penelitian ini, juga dimaksudkan untuk memprediksi perbedaan kontribusi variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat yang ada dalam penelitian ini. Adapun asumsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Membaca adalah suatu proses yang kompleks dan rumit. Kompleks berarti dalam proses membaca terlibat berbagai faktor internal dan faktor eksternal pembaca. Faktor internal berupa intelegensi, minat, sikap, bakat, motivasi, tujuan membaca, dan lain sebagainya. Faktor eksternal bisa dalam bentuk sarana membaca, latar belakang sosial dan ekonomi, dan tradisi membaca. Rumit artinya faktor eksternal dan internal saling berhubungan membentuk koordinasi yang rumit untuk menunjang pemahaman bacaan.

Dalam kegiatan membaca terdapat usaha untuk mencari tahu makna yang ada dalam sebuah tulisan. Tujuan pembelajaran membaca di SD disesuaikan dengan tingkat kelas masing-masing. Kelompok membaca di SD dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kelompok membaca kelas rendah yang dilaksanakan di kelas I dan II disebut membaca permulaan, membaca kelas tinggi disebut membaca lanjutan yang dilaksanakan di kelas III, IV, V dan VI. Adanya pembelajaran membaca pada kelas rendah di SD diharapkan agar dapat membantu meningkatkan kemampuan anak untuk memahami berbagai konsep dengan mudah. Keterampilan membaca permulaan tersebut akan menjadi dasar untuk membaca lanjutan. Siswa yang memiliki keterampilan membaca mampu berkonsentrasi pada pelajaran mereka dan keterampilan membaca secara langsung berkaitan dengan keterampilan menulis yang baik.

Hasil penelitian ini, terbukti bahwa motivasi sangat berpengaruh dalam diri seseorang khususnya untuk melakukan aktivitas membaca. Motivasi membaca dapat berjalan baik dengan dukungan penerapan teknik yang sesuai kebutuhan. Penerapan teknik permainan dalam pembelajaran membaca merupakan salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam meningkatkan motivasi membaca terutama pada siswa.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya merupakan upaya untuk pembelajaran yang diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan, khususnya ilmu pendidikan, yang menyangkut faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan kemampuan membaca siswa. Adapun secara khusus, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagaimana berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam hal:

- a. Memberikan sumbangan wawasan dan pemikiran akan arti pentingnya motivasi dan kemampuan membaca pada siswa.
- b. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dan kemampuan membaca siswa, khususnya pada siswa kelas rendah Sekolah Dasar (SD).
- c. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti-peneliti lain yang akan mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai bidang yang sama, atau yang akan mengadakan penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai acuan bagi kalangan pendidikan dalam hal upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca siswa, khususnya siswa kelas rendah Sekolah Dasar (SD)

F. Definisi Operasional

1. Teknik Permainan

Teknik permainan merupakan suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mensimulasikan suatu permainan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, sehingga menghasilkan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi untuk semangat dalam belajar.

2. Motivasi Pembelajaran

Motivasi belajar adalah proses mendorong dan mempertahankan tujuan dengan mengarahkan perilaku (Schunk *et al.* Dalam Dale, 2012: 475). Oleh karena itu, motivasi sangat terkait dengan kegiatan pembelajaran. Motivasi dan pembelajaran bisa saling mempengaruhi. Motivasi siswa dapat mempengaruhi apa dan bagaimana mereka belajar.

Motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik bisa dibangun dari dalam diri siswa yaitu ditumbuhkan dengan membangkitkan minat, mempertahankan keingintahuan, dengan menggunakan berbagai cara penyajian yang menarik. Selanjutnya

motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang dapat diberikan oleh seorang guru melalui pujian, nilai, penghargaan, hingga pemberian hadiah.

3. Kemampuan Membaca

Membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya di hati). Adapun tujuan membaca adalah memperoleh informasi. Setelah informasi diperoleh pembaca akan melakukan tindak lanjut yang dapat berupa kegiatan menyimpulkan, menilai, dan membandingkan isi bacaan.

Dalam kegiatan membaca, setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Di antaranya adalah kemampuan membaca anak. Kemampuan membaca yang dimiliki anak, di antaranya adalah untuk memperkaya bahasa anak. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui anak dalam membaca di antaranya, (1) tahap fantasi, (2) tahap pembentukan kosep diri, (3) tahap membaca gambar, (4) tahap pengenalan bacaan, dan (5) tahap membaca lancar.