

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Membaca sangat dibutuhkan bagi semua orang sekarang sebagai pintu masuk untuk mempelajari ilmu pengetahuan, namun kenyataannya tidak masih banyak siswa yang belum bisa membaca terutama pada anak Kelas I SD. Tapi jika anak diberikan pendidikan prasekolah seperti PAUD/TK, setidaknya anak tersebut mempunyai dasar pengenalan huruf/membaca. Hal ini juga terjadi di SDN 1 Bulurejo. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD 1 Bulurejo kelas I menyatakan bahwa mayoritas siswa belum bisa membaca. Yakni dari 34 siswa yang sudah bisa mengenal huruf-huruf hanya 40% siswa sisanya yang 60% yang sudah bisa mengenal huruf namun belum bisa membaca. Meskipun sesuai usianya harus sudah bisa membaca.

Kondisi tersebut disebabkan ketika dalam pembelajaran guru jarang menggunakan alat peraga yang bisa membantu siswa untuk mempermudah mengenal huruf, kata maupun kalimat. Selain itu dalam pembelajaran masih dilakukan secara terpisah-pisah antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain. Padahal siswa usia kelas I SD baru bisa berfikir holistik. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan khususnya belajar membaca. Dengan kondisi tersebut yang berlangsung-langsung terus menerus akan berdampak pada menurunnya

kemampuan siswa khususnya dalam membaca. Oleh sebab itu perlu ada suatu tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan membaca salah satunya adalah kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan kartu huruf untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca. Mengingat dengan kartu huruf akan mempermudah anak untuk mengingat huruf maupun kata sehingga membantu siswa dalam membaca.

### **B. Identifikasi Masalah**

Masalah yang dapat diidentifikasi dari latar belakang tersebut di atas adalah :

1. Guru jarang menggunakan alat peraga dalam pembelajaran
2. Siswa belum bisa memahami huruf maupun kata dalam bacaan
3. Pembelajaran masih dilakukan terpisah antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain.
4. Kemampuan membaca masih rendah.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimanakah pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SDN 1 Bulurejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu?".

#### **.D. Pemecahan Masalah**

Masalah yang akan diteliti, akan dilakukan pemecahan masalah melalui pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu huruf.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas I SDN 1 Bulurejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu dengan permainan kartu huruf.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat bagi siswa
  - a. Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca melalui kartu huruf
2. Manfaat bagi guru
  - a. Memberi masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu huruf.
3. Manfaat bagi sekolah
  - a. Sebagai bahan referensi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca melalui permainan kartu huruf.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika pembelajaran dilaksanakan melalui permainan kartu huruf maka dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa Kelas I SDN 1 Bulurejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.