#### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

## 1.1 Latar Belakang

Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Bahasa Indonesia memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting, yakni sebagai bahasa negara dan bahasa nasional. Mengingat fungsi yang diemban oleh bahasa Indonesia sangat banyak, maka kita perlu mengadakan pembinaan dan pengembangan terhadap bahasa Indonesia. Tanpa adanya pembinaan dan pengembangan tersebut bahasa Indonesia tidak akan dapat berkembang, sehingga dikhawatirkan bahasa Indonesia tidak dapat mengemban fungsi-fungsinya. Salah satu cara dalam melaksanakan pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia melalui mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dinyatakan bahwa "standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifisikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia"(Depdiknas, 2007: 5).

Ruang lingkup bahan kajian pembelajaran bahasa Indonesia meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang berkaitan dengan ragam nonsastra dan ragam sastra. Keempat aspek tersebut sebaiknya mendapat porsi yang seimbang, dan dalam pelaksanaannya dilakukan secara terpadu. Membaca merupakan salah satu aspek pembelajaran bahasa Indonesia. Kualitas pembelajaran bahasa Indonesia menyangkut pula kualitas pembelajaran membaca. Hasil pembelajaran bahasa Indonesia secara inklusif merupakan hasil pembelajaran membaca (Henry Guntur Tarigan, 1986:136). Membaca bukanlah suatu proses "efakator", melainkan ketrampilan dan kemampuan yang interaktif dan terpadu. Faktor-faktor yang secara tunjang menunjang terjalin dalam proses membaca itu ternyata mempunyai sifat yang menguntungkan. Hampir semua jenis keterampilan membaca dapatdiperbaiki dengan jalan latihan (Budi Nuryanto, 1997:11).

Membaca merupakan kegiatan pokok di antara empat keterampilan berbahasa yang perlu dikembangkan secara terus-menerus sejak siswa masih duduk di bangku pendidikan dasar. Bahkan setelah seseorang lulus dari perguruan tinggi, membaca masih dibutuhkan karena membaca merupakan "jendela dunia" maksudnya segala informasi yang ada di penjuru dunia ini bisa diketahui oleh seseorang dengan membaca. Prestasi siswa sangat ditentukan oleh kemampuan serta keterampilannya dalam memahami suatu wacana atau informasi yang diperolehnya. Bahkan setelah siswa menyelesaikan sekolahnya, kemampuan serta keterampilan memahami suatu wacana tersebut akan sangat mempengaruhi pengetahuannya tentang berbagai masalah. Oleh karena itu pembelajaran bahasa

mempunyai tugas membina dan meningkatkan kemampuan dan kemauan membaca para siswa.

Belajar membaca sangat penting bagi siswa kelas I Sekolah Dasar, karena dengan bekal membaca adalah kunci keberhasilan didalam menuntut ilmu dari awal sampai akhir. Membaca merupakan kebutuhan, setiap guru harus membimbing siswa dasar untuk mengenal huruf, suku kata dan kalimat agar anak untuk kedepannya dapat membaca dengan lancar. Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas 1. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang model pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasan membaca sebagai suatu yang menyenangkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 04 Bumi Waras Bandar Lampung masih kurang karena nilai murni evaluasi belajar tahun 2010 belum mencapai KKM, masih 50% siswa yang belum mencapai KKM dengan nilai KKM yang ditentukan dari SD adalah 60. Hal ini terjadi diduga karena masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan penulis memang perlu menggunakan model-model pembelajaran yang menyenangkan. Untuk ini penulis berkeinginan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Penerapan Model Permainan Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 04 Bumi Waras Bandar Lampung". Dengan alasan siswa kelas satu adalah anak yang berusia 7-8 tahun yang pasti suka dengan permainan.

#### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan permasalahan yang dikemukakan adalah :

"Bagaimana meningkatkan kemampuan membaca melalui penerapan model permaina bagi siswa kelas I SD Negeri 04 Bumi Waras Bandar Lampung?".

### 1.3 Pemecahan Masalah

Anak di kelas permulaan (usia 6 – 8 tahun) berada pada fase bermain. Dengan bermain anak akan senang belajar, semakin senang anak semakin banyak yang diperolehnya. Permainan memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak, karena dalam bermain guru mendukung anak belajar dan mengembangkannya. Bermain dan bereksplorasi akan membantu perkembangan otak siswa, yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa, bersosialisasi, bernalar dan perkembangan motoriknya (Brierly dalam Megawangi, 2005:48).

# 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah mengetahui peningkatan kemampuan membaca melalui penerapan model permainan bagi siswa kelas I SD Negeri 4 Bumi Waras Bandar Lampung."

#### 1.5 Manfaaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

# 1. Bagi Siswa

Melalui model permainan akan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap wacana yang dibacanya secara cepat dan tepat.

# 2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pengetahuan kepada guru bahasa Indonesia tentang penggunaan model permainan dalam pembelajaran membaca pemahaman.

# 3. Bagi SD Negeri 04 Bumi Waras

Dengan hasil penelitian ini diharapkan SD Negeri 04 Bumi Waras dapat memberikan masukan dan membantu memfasiliatasi media belajar dan alat belajar agar prestasi siswa bisa menjadi lebih baik.

### 1.6 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

- Penelitian dilakukan di kelas I b SD Negeri 04 Bumi Waras, Bandar Lampung.
- Penelitian ini membahas tentang penggunaan model permainan dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan serta pemahaman wacana siswa kelas I.