

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca dapat diperoleh dari pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sebagaimana dengan gagasan menurut Ummah et al., (2020) yang mengemukakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat ruang lingkup kemahiran berbahasa diantaranya berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis. Membaca menjadi salah satu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan (Alpian & Yatri, 2022). Rohman et al., (2022) mengemukakan bahwa membaca sebagai kegiatan menyerap pengetahuan yang nantinya akan digunakan untuk kelanjutan hidup. Sehingga membaca sangatlah penting dikuasai oleh manusia khususnya pelajar pada jenjang sekolah dasar.

Membaca yaitu keterampilan berbahasa *reseptif* yang memungkinkan seseorang akan menerima informasi, pengetahuan atau wawasan serta pengalaman yang belum pernah dialami sebelumnya (Hadian et al., 2018). Membaca berarti mengucapkan dan mendapatkan kata dari teks tertulis dimana kegiatan ini menyertakan analisis dan mengorganisasikan berbagai keterampilan seperti pikiran, pertimbangan, memadukan dan memecahkan masalah dalam artian melahirkan penjelasan terkait informasi untuk pembaca (Harianto 2020). Membaca juga merupakan kegiatan memperoleh simbol bahasa tulis lewat proses mengingat dalam memahami teks tulisan (Hasibuan, 2019). Dapat disimpulkan bahwa membaca adalah keterampilan yang utama

bagi kehidupan. Melalui membaca maka manusia tidak mengalami kesulitan dan tertinggal dalam memperoleh berbagai informasi.

Kegiatan membaca menjadi sebuah pintu utama untuk menjadikan seseorang mempunyai pengetahuan yang luas dan informasi yang belum diketahui sebelumnya. Aprinawati (2018) mengutarakan membaca sebagai sebuah proses yang dilakukan bukan hanya melihat lambang tertulis saja namun juga memahami bacaan tertulis sehingga lambang yang dilihat menjadi lambang yang bermakna. Selain itu juga, membaca mampu meningkatkan kemampuan daya nalar, sosial dan emosional (Andriani, 2020). Membaca mampu membantu seseorang dalam menemukan bakat serta potensi yang dimilikinya sehingga dapat meningkatkan daya nalar, tingkat konsentrasi dan juga prestasi belajar (Zulianingsih et al., 2020). Maka dari itu, seseorang yang mempunyai kebiasaan membaca akan memiliki banyak wawasan yang mampu menambah kecerdasannya sehingga dapat menghadapi tantangan di hari esok.

Di Indonesia sendiri terdapat sebelas juta anak dengan usia tujuh hingga delapan tahun masih terdata buta huruf. Selain itu, berdasarkan laporan PBB terkait tingkat melek huruf, Indonesia menduduki peringkat 95 dari 175 negara (Samsul Arifin dalam Pratiwi, 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi juga mempengaruhi kemampuan membaca peserta didik saat ini. Kebanyakan orang lebih memilih untuk bermain *game*, bermalas-malasan serta menonton televisi. Kegiatan membaca diacuhkan bahkan ditinggalkan

(Hoerudin, 2023). Oleh karena itu, membaca perlu untuk diajarkan di tingkat SD/MI.

Langkah awal agar mampu membaca dengan baik dan benar yaitu membaca permulaan. Membaca permulaan yaitu sebuah langkah belajar membaca yang diberikan kepada peserta didik kelas bawah atau kelas awal sekolah dasar (SD / MI) yaitu kelas satu dan dua. Menurut Talwiasih (2019) pada peserta didik kelas rendah, membaca permulaan menjadi dasar dari tahap membaca cepat, pemahaman serta ekstensif. Membaca permulaan sendiri bertujuan agar peserta didik mampu dalam memahami dan menyuarakan teks tulisan dengan menggunakan intonasi yang tepat dan jelas sebagai pedoman agar peserta didik dapat membaca ditahap lanjutan (Kumullah et al., 2019). Pramesti (2018) mengatakan bahwa membaca sebagai modal penting peserta didik untuk lanjut pendidikan di jenjang berikutnya. Hal ini karena sebagian besar sumber belajar didapatkan dari buku yang menyebabkan peserta didik harus mampu untuk membacanya.

Peserta didik pada kelas awal jika tidak mempunyai kemampuan membaca dengan baik akan sulit bagi mereka untuk mempelajari berbagai mata pelajaran yang lainnya karena peserta didik tidak mampu dan sulit dalam menerima berbagai informasi yang ada pada buku pelajaran dan pendukung yang lainnya. Hal ini tentu saja akan menyebabkan prestasi peserta didik rendah. Dengan membaca permulaan ini peserta didik diharapkan mampu mengenal huruf dengan benar sehingga menjadi pedoman dalam membaca

pada tahap selanjutnya, dapat melafalkan huruf, kata serta kalimat dalam bentuk tulisan menjadi lisan (Nurhayati, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas 1 di SD Negeri Balirejo pada peserta didik kelas 1 kemampuan membaca permulaan masih belum baik dan perlu untuk ditingkatkan lagi. Beberapa masalah yang ditemui terkait kemampuan membaca permulaan yang masih rendah yaitu masih ada peserta didik yang belum bisa membaca dengan benar dan lancar. Dari 28 peserta didik di SD Negeri Balirejo 1 peserta didik teridentifikasi anak berkebutuhan khusus dengan jenis autism (tidak mampu mengikuti proses pembelajaran), 8 peserta didik belum bisa membaca dan 12 peserta didik sudah bisa membaca namun belum lancar, masih terbata-bata.

Dari segi mengenal huruf peserta didik di SD Negeri Balirejo masih terdapat peserta didik yang sama sekali belum mengenal huruf. Adapun peserta didik yang sudah mengenal huruf namun ketika membaca masih sering kebalik dan lupa seperti misalnya pada huruf q,k dan j. Selain itu juga terkadang huruf a dibaca b dan b dibaca a. Adapun peserta didik yang masih belum memahami huruf besar dan huruf kecil seperti misalnya A dan a, mereka mengira bahwa pengucapan huruf tersebut berbeda. Selain itu, ketika peserta didik diminta untuk mengeja huruf abjad, huruf a hingga o lancar namun ketika sudah di huruf p,q,r,s,t anak sering lupa.

Adapun dari segi membaca suku kata, masih terdapat peserta didik yang belum mampu membaca 2 suku kata seperti misalnya ba-ba dibaca baba, peserta didik masih belum bisa. Contoh yang lainnya seperti aku, buku juga

masih belum bisa. Adapun peserta didik yang belum memahami huruf vocal sehingga masih sering kesulitan dalam membaca. Dalam membaca kalimat sederhana, masih ada peserta didik yang belum lancar, membacanya masih terbata-bata dan mengeja dengan pelan perhuruf. Selain itu ketika anak diminta untuk membaca satu persatu di depan kelas maupun dibangku hampir sebagian besar peserta didik masih malu dan membaca dengan suara yang sangat pelan bahkan ada yang menangis. Selain itu juga, dalam proses pembelajaran masih terdapat banyak peserta didik yang asik sendiri bercerita dengan temannya dan juga bermain sendiri. Adapun berdasarkan data dari wali kelas 1 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik dengan jumlah 15 anak belum tuntas dalam membaca permulaan yaitu nilai masih dibawah nilai KKM (<75) dengan persentase ketuntasan belajar hanya 42%.

Kemampuan membaca peserta didik yang belum maksimal, tidak jauh dari peran seorang pendidik. Seorang guru sangat diperlukan untuk membuat kegiatan belajar di kelas menjadi menggemirakan dan melibatkan seluruh peserta didik. Dalam kegiatan belajar di kelas 1 SD Negeri Balirejo guru menuliskan sebuah kalimat di papan tulis kemudian peserta didik diminta untuk mengikutinya dan membaca satu persatu. Selain itu, guru juga membagikan buku yang selanjutnya guru menunjuk beberapa peserta didik yang dapat membaca untuk membaca buku tersebut. Adapun media huruf yang digunakan agar peserta didik mampu mengenal huruf. Guru di SD Negeri Balirejo belum menerapkan model pembelajaran yang dapat melibatkan semua

peserta didik aktif dalam pembelajaran dan media yang lebih menarik dalam pembelajaran membaca.

Pada kondisi guru yang belum menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik akan berpengaruh pada menurunnya kemampuan membaca peserta didik sehingga dibutuhkan tahap-tahap dalam meningkatkan kemampuan membaca contohnya yaitu dengan menciptakan atau merancang proses belajar yang menarik dan menyenangkan. Kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 SD Negeri Balirejo ini bisa ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran yang dapat melibatkan semua peserta didik salah satunya yaitu dengan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dalam pembelajaran menggunakan model *TGT* peserta didik belajar sambil bermain dengan cara mengikuti tournament sehingga peserta didik dapat lebih semangat dan aktif dalam belajar membaca permulaan.

Suwarni (2019) mengemukakan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, dalam satu kelompok beranggotakan empat hingga lima anggota dengan latar belakang, kemampuan, dan jenis kelamin yang berbeda-beda. Peserta didik kemudian berkolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil tersebut. Slavin dalam Kusumah et al., (2021) menjelaskan bahwa model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini adalah suatu model dengan peserta didik belajar melalui tournament atau kompetisi akademik dengan cara bermain menggunakan kuis

dan juga sistem perskoran untuk keberhasilan peserta didik yang nantinya peserta didik mampu belajar dengan aktif untuk memperoleh skor dengan teman kelompoknya. Melalui model *TGT* peserta didik dapat belajar lebih mudah dan rileks serta mengembangkan rasa tanggung jawab, kerjasama, belajar aktif dan juga persaingan yang sehat (Suardin & Andriani, 2021).

Penggunaan model *TGT* ini yang dibuat semenarik mungkin dan menggunakan permainan antar kelompok diharapkan menjadikan peserta didik menjadi efektif dalam proses belajar dikelas, menumbuhkan tanggung jawab baik untuk dirinya ataupun anggota kelompok yang lain serta menjadi peserta didik yang lebih berani, percaya diri serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik kelas awal ialah rentang konsentrasi yang cukup pendek sehingga guru harus memberikan dukungan untuk menarik perhatian peserta didik ketika mempelajari sebuah materi. Dalam penggunaan model ini guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu saat peserta didik melakukan permainan. Magdalena et al., (2021) mengatakan bahwa penggunaan media untuk menyampaikan materi di kelas akan menumbuhkan keinginan peserta didik untuk belajar. Media yang tepat dipergunakan untuk membantu peningkatan kemampuan membaca permulaan yaitu media kartu huruf bergambar. Kartu yaitu sebuah ide guna mengutarakan argumentasi dalam wujud tertulis sedangkan gambar yaitu media visual dan nyata dengan masalah yang digambarkan serta mudah diperoleh (Sinta, 2023). Menurut Andayani (2019) kartu huruf bergambar ini

digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan dengan berupa kertas yang memiliki bentuk persegi panjang yang didalamnya berisi kata atau huruf dan juga gambar yang sesuai. Dengan adanya media kartu huruf bergambar ini dapat membantu siswa dalam mengingat huruf, kata dan juga gambar sehingga memudahkan siswa dalam kegiatan membaca permulaan.

Adapun penelitian yang dilakukan sebelumnya yang relevan sesuai penelitian ini yaitu telah dilaksanakan oleh Maghfiroh pada tahun 2020 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan media *flashcard* sudah berhasil dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan terdapat peningkatan minat belajar diper siklusnya yang sudah dilakukan yang sebelum melakukan tindakan hanya berada pada rentang 53,40% katagori cukup kemudian meningkat menjadi 68,17% (baik) pada siklus 1 dan meningkat lagi pada siklus ke 2 dengan rata-rata 81,13% (sangat baik). Dengan demikian maka penggunaan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media kartu huruf bergambar bergambar ini diharapkan juga akan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 SD Negeri Balirejo.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beragam masalah yang ada, meliputi :

1. Kemampuan peserta didik dalam membaca permulaan belum baik.
2. Peserta didik masih ada yang belum mengenal huruf dan masih sering terbalik seperti misalnya huruf q,k dan j, terkadang huruf a dibaca b dan b dibaca a.
3. Terdapat peserta didik yang masih belum memahami huruf besar dan huruf kecil seperti misalnya A dan a, mereka mengira bahwa pengucapan huruf tersebut berbeda.
4. Peserta didik belum mampu membaca 2 suku kata dan belum memahami huruf vocal sehingga masih kesulitan dalam membaca.
5. Peserta didik masih terbata-bata dalam membaca kalimat sederhana, jika membaca sendiri masih malu dan membaca dengan suara pelan, serta terdapat peserta didik yang masih asik sendiri bercerita dan bermain.
6. Peserta didik yang belum tuntas KKM (≤ 75) sejumlah 15.
7. Dalam proses pembelajaran membaca, guru hanya menggunakan media huruf saja belum menggunakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif dalam belajar dan media yang lebih menarik.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah yang ditemukan, penelitian ini membatasi hanya pada peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament (TGT)* dengan berbantuan media kartu huruf bergambar kelas 1 SD N Balirejo.

D. Rumusan Masalah

Dengan adanya identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini ialah apakah penggunaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament (TGT)* dengan berbantuan media kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 SD Negeri Balirejo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui penggunaan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media kartu huruf bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 SD Negeri Balirejo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini mampu dijadikan untuk alternatif dalam usaha meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik dengan penggunaan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan kartu huruf bergambar. Selain itu juga penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan informasi untuk peneliti berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan penggunaan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, memberikan pengalaman yang menarik dan menjadikan suasana belajar di kelas menjadi menarik, senang dan berjalan efektif.

b. Bagi guru

Penelitian mempunyai manfaat dalam mengembangkan kreativitas guru dalam pemilihan model dan media pembelajaran yang menarik serta membenahi kegiatan pembelajaran terkait masalah – masalah yang ada di kelas.

c. Bagi peneliti

Bagi peneliti, melalui penelitian ini mampu mengetahui masalah yang ditemui dan terjadi di dalam kelas untuk dapat diketahui penyelesaiannya. Lebih lanjut juga dapat memperbanyak wawasan dan pengalaman dan menerapkan ilmu yang sudah diperoleh dari hasil penelitian tersebut untuk pembelajaran di sekolah di masa mendatang.