

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Istilah pendidikan atau paedagogie berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dewasa disini maksudnya adalah dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, paedagogis dan sosiologis. Menurut RUU Sisdiknas tahun 2022 dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah upaya terencana dan sadar untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya”.

Menurut Tubagus, Steven (2021) pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik.

Pendidikan berjalan secara kontinu, bertahap dari manusia dilahirkan sampai akhir hayat mereka. Oleh karena itu, pendidikan dipandang salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi mendatang.

Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu mengantisipasi masa depan. Mengingat sangat pentingnya pendidikan maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga dapat memperoleh hasil yang baik. Pemerintah mengharapkan dengan adanya pendidikan, masyarakat atau peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk menjadi manusia yang memiliki ahlak mulia, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, serta dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab baik secara pribadi maupun dalam hidup bermasyarakat.

Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia maka pemerintah Indonesia melalui UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No 20, Pasal 3 menyebutkan, “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” Adanya Undang-Undang tersebut maka pendidikan harus menjadi prioritas utama bagi komponen bangsa.

Salah satu jenjang pendidikan yang disediakan oleh pemerintah Indonesia adalah Sekolah Dasar (SD). SD sebagai institusi pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan anak didik menghadapi kehidupan masa depan dengan cara mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih menghadapi berbagai masalah,

diantaranya adalah kurangnya kemampuan siswa memahami pelajaran yang disampaikan. Keberhasilan belajar ditentukan dan dipengaruhi oleh beberapa aspek diantaranya kemampuan dasar siswa, motivasi belajar siswa, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas. Kualitas pembelajaran dipengaruhi berbagai faktor diantaranya faktor dari siswa, guru, kurikulum/materi, media, metode, dan lingkungan. Faktor-faktor yang termasuk ke dalam faktor psikologis guru dan siswa, misalnya faktor bakat, intelegensi, sikap, perhatian, persepsi, pengamatan, minat, motivasi, dan faktor psikologis lainnya.

Faktor-faktor yang termasuk ke dalam faktor fisiologis guru dan siswa ialah semua faktor-faktor yang berkaitan dengan keadaan pancaindera atau fisik guru dan siswa, yaitu apakah dalam keadaan sehat (normal) atau tidak sehat (tidak normal). Sedangkan faktor-faktor sosiologis guru dan siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar mengajar di kelas ialah faktor kemampuan guru dan siswa dalam melakukan interaksi sosial dan komunikasi sosial dengan sesama guru dan dengan siswa dan antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dan guru dengan kepala sekolah dan staf sekolah lainnya.

Kesemua faktor internal dan eksternal harus menjadi perhatian bagi guru dan siswa jika proses pendidikan di kelas ingin berhasil dengan baik, dan kesemua faktor-faktor tersebut merupakan kondisi-kondisi yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Guru mempunyai kewajiban mengembangkan semua potensi yang dimiliki siswa. Setiap siswa tentunya mempunyai karakteristik yang berbeda, mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing tetapi sebagai guru yang profesional diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapinya di dalam kelas

dengan melakukan inovasi-inovasi di dalam pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pembelajaran menjadi aktif, interaktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah terlihat bahwa guru SDN Limpok Aceh Besar kelas 1 dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan pendekatan konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Sebagian besar guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran yang ditandai dengan tidak bervariatifnya penggunaan media yang diterapkan saat proses belajar berlangsung serta media yang digunakan sangat monoton yaitu hanya mengandalkan media papan tulis dengan pembelajaran yang sekilas tanpa melakukan demonstrasi yang berkali-kali. Hal tersebut membuat murid merasa kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan membuat hasil belajar murid rendah.

Kenyataan yang ada di lapangan pada tanggal 3 September 2024 mengungkapkan bahwa kemampuan membaca murid kelas 1 SDN Limpok Aceh Besar masih rendah yaitu : Anak masih belum dapat mengeja huruf menjadi sebuah kata sehingga perlu bantuan ketika membaca, Anak kesulitan dalam melafalkan gabungan huruf konsonan, Anak kesulitan membaca suku kata yang terdiri dari tiga huruf atau lebih misalnya kata “Num”, “Man”, dan “Kan”, Guru belum memanfaatkan media yang cocok dalam meningkatkan minat baca siswa.

Mencermati adanya permasalahan di atas, perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menjadikan murid lebih aktif dan berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar murid mampu mencapai tujuan

pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar murid adalah permainan media kartu suku kata. Media Kartu suku kata adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulis atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Kartu suku kata merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori Flash Card. Media pembelajaran ini mengandalkan Kartu suku kata yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Kartu suku kata dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan murid. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengkaji hal tersebut melalui penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Media kartu Suku Kata Terhadap Peningkatan Minat Baca Siswa pada kelas 1 di SDN Limpok Aceh Besar.”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

- a. Minat membaca peserta didik kelas 1 SD N Limpok Aceh Besar masih rendah.
- b. Anak masih belum dapat mengeja huruf menjadi sebuah kata.
- c. Anak kesulitan dalam melafalkan gabungan huruf konsonan.
- d. Anak kesulitan membaca suku kata yang terdiri dari tiga huruf atau lebih misalnya kata “Num”, “Man”, dan “Kan”.

- e. Guru belum memanfaatkan media yang cocok dalam meningkatkan minat baca siswa.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Apakah permainan media kartu suku kata berpengaruh terhadap peningkatan minat baca siswa?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui pengaruh permainan media kartu suku kata terhadap peningkatan minat baca siswa

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, di antaranya sebagai berikut :

#### **1.5.3 Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan menjadi bekal berharga bagi penulis sebagai calon guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pengalaman ini mendorong penulis untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis literasi agar siswa memiliki minat baca yang tinggi sejak dini. Selain itu,

penulis menyadari pentingnya menciptakan suasana kelas yang mendorong siswa untuk belajar aktif dan mencintai buku sebagai jendela dunia.

#### **1.5.4 Bagi Siswa**

Memberikan pengalaman belajar menggunakan media kartu suku kata dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu untuk lebih menumbuhkan semangat murid dalam meningkatkan kemampuan membaca.

#### **1.5.5 Bagi Sekolah**

Memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan menunjang peningkatan mutu pendidikan.

#### **1.5.6 Bagi Peneliti Lain**

Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang penggunaan media kartu suku kata agar melakukan inovasi-inovasi baru sehingga perkembangan ilmu pengetahuan selalu berkembang dari masa ke masa.

#### **1.5.7 Bagi Penulis**

Sebagai syarat penyelesaian studi S1 pada Jurusan Pendidikan guru sekolah dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena.

### **1.6 Definisi Operasional**

#### **1.6.1 Permainan Kartu Suku Kata**

Permainan kartu suku kata adalah permainan yang menggunakan alat berupa kartu berbentuk persegi yang terbuat dari kertas tebal. Kartu memiliki hanya satu sisi, Tetapi memiliki 2 dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Permainan ini mengajak anak untuk belajar mengenal huruf yang terdapat pada kartu suku kata . Langkah-langkah dalam permainan media kartu suku kata

adalah sebagai berikut ini: (a) Anak terkondisikan duduk membentuk lingkaran di karpet, (b) Mengenalkan huruf-huruf pada anak-anak, (c) Guru membagi kelompok (d) Guru membagikan sebuah kalimat kepada setiap kelompok yang telah di tentukan (e) Anak mengambil sebuah kartu suku kata menjadi kalimat yang telah di berikan oleh guru. Permainan kartu suku kata dapat menciptakan iklim belajar yang menyenangkan, sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk menerima stimulasi dalam pembelajaran.

### **1.6.2 Minat Baca**

Minat baca yaitu kesenangan yang kuat yang muncul dari dorongan diri sendiri untuk melakukan segala sesuatu yang berhubungan dengan membaca untuk memperoleh ilmu dan menciptakan kesenangan serta manfaat baginya (Syarqawi, 2022:49). Minat baca tumbuh dari diri siswa masing-masing sehingga untuk meningkatkan minat baca perlu kesadaran setiap individu. Membaca merupakan suatu keinginan dan kemauan untuk kesuksesan. Minat baca tersebut dapat di asahakan mulai dari sekolah dasar. Rendahnya minat baca siswa sangat berpengaruh terhadap pendidikan karena memiliki dampak pada, kurangnya pengetahuan siswa, bahkan juga berpengaruh pada kualitas kelulusan siswa, karena tidak memiliki kualitas diri dan tidak bisa memajukan peradaban. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut tidak memiliki minat untuk membaca. Ciri anak yang tidak memiliki minat membaca rendah dapat dilihat antara lain anak lebih cenderung menggunakan waktu luangnya untuk kegiatan selain membaca misalnya dengan bermain, menonton televisi dan bermain game. (Soetminah dalam Meity & Ramadani, 2021).

### **1.6.3 Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia, tepatnya sehari sesudahnya, bersamaan dengan mulai berlakunya konstitusi. Dari sudut pandang linguistik, Bahasa Indonesia adalah suatu varian bahasa Melayu. Dasar yang dipakai adalah bahasa Melayu Riau dari abad ke-19 (Teuku Mahmud, 2018:304). Menurut (Ali, 2020) Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Menurut Atnazki (2022) tujuan dari mata pelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan sesuai dengan etika yang berlaku, serta hubungannya dengan nasionalisme sebagai bentuk rasa cinta terhadap bangsa Indonesia. Menurut pendapat (Linggasari & Rochaendi, 2022) pembelajaran bahasa Indonesia merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan siswa sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan di lembaga pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Pembelajaran bahasa Indonesia juga merupakan tempat siswa untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, yang berfungsi sebagai alat komunikasi mempunyai peran sebagai penyampai informasi. Kebenaran berbahasa akan berpengaruh terhadap kebenaran informasi yang disampaikan. Berbagai fenomena yang berdampak buruk pada kebenaran berbahasa yang disesuaikan dengan kaidahnya, dalam hal ini berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Berbahasa Indonesia dengan baik dan benar mempunyai beberapa konsekuensi logis terkait dengan pemakaiannya sesuai dengan situasi dan kondisi. Pada kondisi tertentu, yaitu pada situasi formal penggunaan bahasa Indonesia yang benar menjadi prioritas utama.

Kendala yang harus dihindari dalam pemakaian bahasa baku antara lain disebabkan oleh adanya gejala bahasa seperti interferensi, integrasi, campur kode, alih kode dan bahasa gaul yang tanpa disadari sering digunakan dalam komunikasi resmi. Hal ini mengakibatkan bahasa yang digunakan menjadi tidak baik. Berbahasa yang baik yang menempatkan pada kondisi tidak resmi atau pada pembicaraan santai tidak mengikat kaidah bahasa di dalamnya.