

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk menghadapi tantangan globalisasi, pemerintah Indonesia secara proaktif melaksanakan inisiatif pembangunan komprehensif di beberapa sektor. Keberhasilan pelaksanaan inisiatif pembangunan tidak terlepas dari ketersediaan sumber daya manusia yang cakap, andal, dan terampil, serta memiliki potensi dan keahlian di bidang tertentu, sehingga memudahkan terwujudnya tujuan pembangunan nasional. Salah satu upaya yang tepat untuk membina sumber daya manusia sebagaimana telah disebutkan sebelumnya adalah dengan meningkatkan kualitas sistem pendidikan bangsa.¹ Kemanjuran proses belajar mengajar mempunyai dampak yang signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan formal di lembaga pendidikan. Proses pedagogi dipengaruhi oleh serangkaian elemen yang saling terkait dan saling memperkuat satu sama lain, termasuk pendidik, peserta didik, dan metodologi pengajaran. Masing-masing komponen tersebut mempunyai peran yang cukup besar dalam membentuk proses pembelajaran yang terbaik.

Dalam konteks proses belajar mengajar, ada tiga komponen mendasar yang mempunyai arti penting: metode belajar mengajar, media pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran. Teknik pembelajaran mengacu pada pendekatan sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Di bidang pengajaran bahasa, beberapa strategi digunakan untuk membangun kerangka kerja yang lengkap untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Metode ini mengikuti rangkaian tindakan yang terkendali dan sistematis, yang dibangun berdasarkan konsep yang mendasarinya. Ciri yang melekat pada suatu teknik bersifat prosedural. Istilah media pembelajaran mengacu pada media atau alat apa pun yang memfasilitasi transmisi pesan atau informasi pendidikan, sekaligus melibatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, media pembelajaran memainkan peran penting dalam mempromosikan pengalaman belajar mengajar yang efektif. Dalam bidang pendidikan, strategi pembelajaran berfungsi sebagai pendekatan operasional umum yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan tetap mengikuti prosedur metodologis yang diuraikan dalam metode tersebut. Oleh karena itu, metode dapat

¹ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), 3.

didefinisikan sebagai aktivitas atau strategi nyata yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu.²

Arti penting bahasa sangat penting karena berfungsi sebagai media komunikasi, menarik perhatian, dan membentuk serta menumbuhkan nilai-nilai kehidupan. Bahasa berfungsi sebagai media utama yang melaluinya individu terlibat dalam proses kognitif seperti berpikir dan bernalar. Kognisi manusia melibatkan lebih dari sekedar otak, karena bahasa berfungsi sebagai sarana bagi manusia untuk mengekspresikan pikiran, penalaran, sikap, dan emosinya. Selain itu, bahasa memainkan peran penting dalam transmisi dan evolusi budaya. Transmisi cita-cita masyarakat dari generasi ke generasi dapat difasilitasi melalui penggunaan bahasa.

Lembaga pendidikan formal, seperti sekolah, memainkan peran penting dalam membina keterampilan berbahasa yang baik di kalangan generasi mendatang. Pembelajaran bahasa memberi siswa kesempatan untuk terlibat dan mengembangkan kemahiran dalam banyak kemampuan bahasa, termasuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan dan penggunaan keterampilan berbahasa yang baik sangat penting bagi siswa untuk berkembang menjadi generasi yang dapat diandalkan dan dapat diandalkan oleh bangsa di masa depan.

Kinerja seorang guru seringkali diukur dari kemampuannya memfasilitasi proses pembelajaran secara efektif. Untuk menumbuhkan bakat siswa secara efektif, penting bagi pendidik untuk memiliki rasa orisinalitas. Selain itu, instruktur memainkan peran penting dalam memotivasi siswa dengan menggunakan beragam strategi pengajaran yang menumbuhkan kegembiraan dalam lingkungan belajar. Pemanfaatan berbagai strategi pengajaran dalam kerangka pedagogi mungkin menimbulkan rasa ingin tahu yang baru, menumbuhkan motivasi intrinsik, menimbulkan keterlibatan aktif dalam upaya belajar, dan mungkin memberikan efek psikologis pada siswa. Motivasi dapat menimbulkan beberapa variabel dalam suatu organisme yang memulai, mengatur, mempertahankan, dan mengarahkan perilaku menuju tujuan tertentu. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perolehan pengetahuan atau keterampilan yang umumnya bersifat abadi. Proses ini difasilitasi oleh penerapan strategi motivasi yang dirancang untuk memperkuat tujuan tertentu. Adapun teknik pembelajaran yang biasa digunakan seorang guru di

² Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 40-41.

tingkatan sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah adalah dengan menggunakan permainan.

Konsep bermain dapat dilihat sebagai mekanisme adaptasi manusia yang sangat bermanfaat, memfasilitasi penyelesaian kecemasan dan konflik pada anak-anak. Pelepasan stres melalui permainan berpotensi memungkinkan anak-anak untuk secara efektif mengatasi dan mengatasi tantangan yang dihadapi dalam hidup mereka. Terlibat dalam permainan dapat memberi anak-anak jalan keluar untuk mengeluarkan kelebihan energi fisik dan mengekspresikan emosi yang tertekan.³ Permainan berfungsi sebagai instrumen berharga bagi anak-anak untuk terlibat dalam eksplorasi lingkungan mereka, yang mencakup aspek-aspek lingkungan yang familiar dan asing. Terlibat dalam kegiatan bermain mempunyai arti penting dan mempunyai kualitas tersendiri dalam mendorong perkembangan kehidupan sehari-hari anak. Pada awalnya, setiap kali terlibat dalam permainan memiliki bahaya yang melekat. Mungkin ada potensi bahaya yang terkait dengan anak-anak yang memperoleh keterampilan mengendarai sepeda sendirian. Aspek penting lainnya yang perlu dipertimbangkan adalah konsep kekambuhan. Anak-anak menunjukkan integrasi kemampuan yang mereka peroleh melalui keterlibatan dalam beragam permainan yang mencakup seluk-beluk berbeda. Melalui pendekatan ini, anak mempunyai kesempatan untuk memperoleh pengalaman tambahan yang dapat digunakan dalam berbagai aktivitas berbeda. Permainan ini menyediakan platform bagi generasi muda untuk mengutarakan kebutuhan mereka tanpa takut akan tindakan hukuman atau teguran.

Permainan adalah upaya yang sangat penting bagi siswa dengan prestasi akademis yang lebih tinggi, khususnya di kelas empat. Mereka berfungsi sebagai sarana penting untuk menyelidiki banyak aspek dunia, mulai dari hal yang asing hingga hal yang familiar, dan dari hal yang tidak mungkin hingga hal yang mungkin. Salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan adalah kemahiran individu dalam berbahasa. Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi mendasar antar individu. Bahasa adalah alat komunikasi mendasar yang memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif anak-anak. Kemahiran berbahasa siswa akan berkembang menuju perolehan dan pembentukan struktur linguistik yang rumit.⁴ Keterampilan berbahasa meliputi menyimak, berbicara dan membaca. Keterampilan mendengarkan dapat dikategorikan sebagai jenis

³ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), 137

⁴ Sa'dun Akbar dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Indonesia, 2016), 166-167

kemampuan bahasa reseptif. Dalam proses perolehan ilmu, keunggulan bakat khusus ini terlihat pada keterlibatan siswa, melebihi keterampilan lain seperti kemampuan komunikasi lisan. Kemahiran komunikasi lisan memerlukan pemahaman dasar tentang kemampuan linguistik pembicara dalam menyusun kalimat yang koheren. Keterampilan membaca dapat digolongkan sebagai salah satu bentuk kemahiran berbahasa reseptif. Istilah reseptif digunakan untuk menggambarkan tindakan membaca, yang melaluinya individu memperoleh informasi, memperluas pengetahuan, dan memperoleh pengalaman baru. Terlibat dalam kegiatan membaca memfasilitasi peningkatan kemampuan kognitif individu dan perluasan perspektif intelektual mereka⁵.

Membaca mempunyai fungsi penting dalam perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Proses perolehan keterampilan literasi di sekolah dasar memiliki dua aspek mendasar: perolehan membaca awal dan pengembangan pemahaman membaca. Pengajaran membaca sering kali diperkenalkan pada tahun-tahun awal sekolah dasar, yang menargetkan pengembangan keterampilan siswa dalam decoding dan kelancaran. Tujuan utamanya adalah untuk membekali anak dengan kemampuan memahami teks tertulis, mengucapkan kata-kata secara akurat, dan menggunakan intonasi yang sesuai saat membaca. Keterampilan dasar ini berfungsi sebagai landasan penting untuk mengembangkan kemampuan pemahaman bacaan. Dalam lingkungan akademis tingkat tinggi, merupakan kebiasaan untuk memasukkan pelajaran pemahaman bacaan ke dalam kurikulum.

Tindakan membaca sebagian besar melibatkan proses mekanis pengkodean teks. Tindakan membaca, bila digunakan sebagai kutipan, mencakup aktivitas mencatat dan menguraikan informasi. Tindakan membaca mencakup komponen fisik dan psikologis. Tindakan mengamati teks tertulis secara visual memerlukan keterlibatan tubuh dalam proses membaca. Selama proses perekaman, individu membangun hubungan antara rangsangan pendengaran, seperti gambar suara, dan kombinasi serta suara masing-masing. Selama proses perekaman, gambar suara dan kombinasinya dikenali, dikarakterisasi, dan kemudian diberi arti. Proses membaca permulaan memerlukan pemeriksaan keterampilan dan kemampuan kognitif anak. Proses keterampilan berkaitan dengan perolehan dan kemahiran dalam simbol-simbol fonem. Dalam bidang proses kognitif,

⁵ Rini Dwi Susanti, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Kudus: Nora Media Enterprise, 2011), 38-47

penggunaan simbol-simbol fonem yang sudah mapan memainkan peran penting dalam memahami makna kata atau kalimat tertentu.⁶

Guru memainkan peran penting dalam membantu siswa dengan mengidentifikasi strategi pembelajaran efektif yang memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan.⁷ Terdapat beberapa metodologi dan kegiatan pendidikan yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk memfasilitasi perolehan keterampilan membaca di kalangan pelajar pemula. Ini termasuk metode ejaan, pendekatan kata institusional, metode global, serta permainan bahasa yang dirancang khusus untuk siswa kelas empat yang terlibat dalam tahap awal pengajaran membaca.

Permainan bahasa dapat dicirikan sebagai kegiatan pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam berbagai kemampuan berbahasa, termasuk mendengarkan, berbicara, dan menulis, sekaligus memberikan pengalaman yang menyenangkan. Suatu permainan dapat digolongkan sebagai permainan bahasa jika mencakup dua komponen penting: pengembangan kemampuan berbahasa, termasuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, dan pemberian kesenangan atau hiburan. Dalam konteks kegiatan pembelajaran di kelas, setiap permainan bahasa harus dilakukan secara lugas, sehingga menjamin tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁸ Permainan merupakan bagian integral dari kehidupan siswa di berbagai kelompok umur, mulai dari bayi hingga manula. Tentu saja, ada tingkat variasi berdasarkan faktor-faktor seperti usia, bakat, preferensi pribadi, dan jenis kelamin.

Tujuan utama permainan bahasa tidak hanya untuk tujuan rekreasi, tetapi juga untuk perolehan dan pengembangan kemahiran berbahasa. Pendidik menggunakan permainan sebagai instrumen pedagogi untuk secara efektif mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya, memastikan pengalaman belajar yang menarik dan merangsang bagi siswa. Korelasi antara permainan dan pendidikan dapat memberikan pengalaman pedagogi yang signifikan dan baru bagi siswa. Selain itu, permainan mempunyai potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, seperti memori dan kreativitas, dalam konteks pembelajaran.

Salah satu sekolah dasar yang menjadi sasaran peneliti untuk mengetahui proses belajar mengajar dengan penerapan teknik permainan bahasa adalah MIS NU Salafiyah yang bertempat di desa

⁶ Sri Wahyuni, *Cepat Bisa Baca*, (Jakarta: PT Gramedia, 2010), 8.

⁷ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 15.

⁸ April Damai Sagita Krissandi dkk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*, (Bekasi: Penerbit Media Maxsima, 2018), 85.

Gondoharum Jekulo Kudus. Madrasah yang dimaksud adalah lembaga pendidikan yang didirikan pada tahun 1965, dengan Nomor Statistik Sekolah 111233190070. Pada periode tersebut, pendirian MI NU Salafiyah memanfaatkan gedung MTs yang terletak di desa Tompe untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan. Kegiatan tersebut dilakukan pada siang hari, yakni pukul 13.30 hingga 17.00 WIB. MI NU Salafiyah menerapkan kurikulum 2013 dan proses belajar mengajar. Awalnya, keadaan gedung MI NU Salafiyah cukup sederhana karena dibangun atas bantuan lembaga swadaya masyarakat. Sepanjang sejarahnya, MI NU Salafiyah telah mengalami kemajuan yang signifikan. Buktinya, pada tahun 1988, pendirian MI NU Salafiyah direlokasi dari Dusun Tompe ke Dukuh Jajar, Desa Gondoharum, dengan jarak hampir 2 km. Pembangunan gedung baru tersebut berlangsung di atas tanah wakaf milik Hj. Naimatun, dengan luas tanah sekitar 1.610 meter persegi. Bangunannya sendiri memiliki luas sekitar 420 meter persegi. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada pagi hari setelah berdirinya fasilitas baru.

Perolehan keterampilan membaca di ruang kelas empat, baik di sekolah atau madrasah, masih terbatas dalam penggunaan pendekatan gamified untuk memfasilitasi pembelajaran. Guru sebagian besar mengandalkan pengajaran berbasis buku teks tradisional, mengabaikan penggabungan teknik pengajaran yang beragam. Akibatnya, siswa sering mengalami perasaan monoton dan tidak tertarik selama sesi kelas. Penggunaan taktik permainan bahasa di kelas empat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menumbuhkan rasa semangat belajar yang tinggi. Pendekatan ini memfasilitasi kemampuan siswa untuk mudah mengidentifikasi bentuk-bentuk huruf, suku kata, dan kalimat seperti yang diberikan oleh instruktur. Penting bagi pendidik untuk memiliki tingkat kesabaran yang lebih tinggi ketika mengajar anak-anak. Penggunaan permainan bahasa dapat menawarkan beragam kesempatan belajar, memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemahiran membaca mereka dengan lancar dan akurat mengartikan kata-kata atau frase yang tidak rumit.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menunjukkan minat untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Teknik Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Di Kelas IV MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2022/2023”**

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini memusatkan perhatiannya pada topik penelitian yang diuraikan dalam uraian latar belakang di atas yaitu Penerapan Teknik Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Di Kelas IV MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2022/2023.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan penekanan penelitian tersebut di atas, maka peneliti merumuskan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan teknik permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca di kelas IV MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Apakah kendala dari penerapan teknik permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca di kelas IV?
3. Apakah solusi dari penerapan teknik permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca di kelas IV?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, tujuan dari penelitian adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan teknik permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca di kelas IV MI NU Salafiyah Gondoharum Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Mendeskripsikan kendala dalam penerapan teknik permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca di kelas IV?
3. Mendeskripsikan solusi dari penerapan teknik permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca di kelas IV?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis dan teoretis.

1. Manfaat teoretis
 - a. Penelitian memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman instruktur tentang strategi yang bertujuan untuk meningkatkan kemahiran membaca untuk mencapai hasil yang optimal.
 - b. Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan penelitian yang relevan bagi para peneliti di masa depan.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi Madrasah

Temuan penelitian ini mempunyai implikasi praktis bagi madrasah yang berupaya meningkatkan pengajaran membaca

siswa kelas empat. Dengan memasukkan hasil-hasil tersebut ke dalam praktik pengajarannya, madrasah berpotensi mengoptimalkan pengalaman belajar mengajar dalam lingkungan pendidikannya.

b. Bagi Guru

Temuan penelitian ini dapat menjadi informasi berharga dan acuan dalam penggunaan model pembelajaran, memudahkan pemahaman siswa dan memperlancar proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Temuan penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi terhadap kemajuan ilmu pengetahuan di bidang permainan bahasa dan dampaknya terhadap keterampilan membaca dini anak. Selain itu, hasil-hasil ini dapat menjadi sumber berharga untuk meningkatkan proses pembelajaran.

F. Sistematika Penulisan

Bagian ini akan menjelaskan artikel yang ditulis oleh orang yang mengerjakan skripsi ini, beserta pemeriksaan peraturan terkait. Arsitektur selanjutnya yang disajikan di atas memiliki tiga komponen berbeda, khususnya:

1. Bagian awal

Pada bagian ini terdiri dari halaman judul, nota persetujuan pembimbing, pengesahan munaqosah, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, pedoman transliterasi arablatin, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian inti

Pada bagian inti terdapat lima bab, yaitu:

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

b. BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini memuat kajian teori terkait judul yang meliputi keterampilan berbahasa, permainan bahasa, kemampuan membaca. Selain kajian teori terkait judul juga terdapat hasil penelitian dahulu, dan kerangka berpikir.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini memuat jenis dan pendekatan, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data dan teknik analisis data.

d. **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini memuat gambaran umum madrasah, deskripsi data penelitian, dan analisi dari data penelitian.

e. **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini memuat kesimpulan dari semua pembahasan data dari penelitian, saran yang berdasarkan dari perolehan hasil penelitian ini, serta penutup.

3. **Bagian akhir**

Pada bagian ini terdiri dari lampiran-lampiran.

