

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan penghubung komunikasi antara satu dengan lainnya. Bahasa termasuk salah satu alat komunikasi yang memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif siswa. Kemampuan bahasa siswa akan berkembang ke arah pembentukan bahasa dan menghasilkan bahasa yang kompleks.<sup>1</sup> Proses pembelajaran tidak lepas dari penggunaan bahasa. Penempatan bahasa dalam pembelajaran, untuk mengajarkan bagaimana cara kita berkomunikasi. Peran bahasa dalam kurikulum 2013 adalah menempatkan bahasa sebagai penghela ilmu pengetahuan.<sup>2</sup> Oleh sebab itu, bahasa memiliki peranan sangat penting bagi kehidupan sosial, pendidikan serta menjadi salah satu aspek bagi kemampuan bahasa siswa yang perlu dikembangkan dan diperhatikan perkembangan kebahasanya.

Kemampuan membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu dari keterampilan dasar yang dipelajari di sekolah dasar. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional yang wajib ada pada mata pelajaran yang harus diajarkan dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi (PT). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang menjadi pemegang peranan penting yaitu membaca, pembelajaran membaca di sekolah dasar mencakup pembelajaran membaca permulaan dan membaca pemahaman. Pembelajaran untuk membaca permulaan diajarkan di sekolah dasar kelas rendah, bertujuan agar siswa bisa memiliki kemampuan memahami dan dapat menyuarakan tulisan dengan intonasi yang sesuai

---

<sup>1</sup> Sa'dun Akbar dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Indonesia, 2016), 166-167.

<sup>2</sup> Sa'dun Akbar dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar...167*.

serta sebagai dasar untuk bisa membaca pemahaman. Sedangkan untuk pembelajaran membaca pemahaman diajarkan di kelas tinggi.

Membaca permulaan lebih pada proses penyandian membaca secara mekanis. Membaca permulaan yang dijadikan acuan adalah proses recording dan decoding. Membaca adalah suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis. Dalam mengamati tulisan secara visual, menjadi proses membaca yang bersifat fisik. Melalui proses recording, pembaca mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasi dan bunyi-bunyinya. Sedangkan melalui proses decoding, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Membaca permulaan yaitu suatu proses yang melihat keterampilan serta kognitif pada diri siswa. Pada proses keterampilan merujuk pada pengenalan lambang fonem serta penguasaannya. Sementara pada proses kognitif merujuk pada digunakannya lambang fonem yang telah dikenal untuk memahami arti dari suatu kata maupun kalimat.<sup>3</sup>

Kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas rendah membutuhkan bermacam-macam metode dalam pembelajaran agar siswa tidak bosan dan jenuh dalam pembelajaran di kelas. Guru memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus dapat berusaha membantu siswa dalam menggali serta mengembangkan potensi yang dimilinya. Salah satu cara guru dalam membantu siswa yaitu menentukan metode pembelajaran yang baik bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>4</sup> Berbagai macam metode dan permainan yang dapat di pilih guru untuk diterapkan pada pembelajaran membaca permulaan adalah :

---

<sup>3</sup> Sri wahyuni, *Cepat Bisa Baca*, ( Jakarta: PT Gramedia, 2010), 8.

<sup>4</sup> Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 15.

metode eja, metode kata lembaga, metode global, metode sas, serta permainan bahasa. Terdapat satu metode yang dapat diterapkan pada pembelajaran membaca permulaan untuk kelas I yaitu dengan permainan bahasa.

Permainan bagi siswa di kelas rendah merupakan suatu kegiatan sangat penting untuk menjelajah dunianya, mulai apa yang tidak diketahui hingga apa yang telah diketahui, serta dari apa yang tidak dapat dilakukan hingga dapat dilakukan. Bermain bagi siswa memiliki suatu ciri tersendiri serta nilai yang penting bagi siswa dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Bermain bagi siswa seperti halnya kebutuhan hidup terhadap kebutuhan makanan yang bergizi dan kesehatan yang baik untuk pertumbuhannya.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dapat mengintegrasikan dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema-tema dengan proses pembelajaran yang berarti dan bermanfaat bagi siswa yang disesuaikan dengan perkembangan siswa.<sup>5</sup> Pembelajaran tematik di sekolah dasar yang dilaksanakan selalu berkaitan dengan pengalaman dan lingkungan siswa. Guru dalam proses pembelajaran harus bisa mengaitkan antara satu tema dengan berbagai mata pelajaran yang lain. Pembelajaran tematik diharapkan mampu membantu siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran yang telah disajikan oleh guru. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa tidak jenuh dan bosan dalam belajar.

Permainan bahasa adalah permainan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) siswa dan untuk memperoleh kesenangan. Sebuah permainan dikatakan sebagai permainan bahasa, apabila dalam

---

<sup>5</sup> Sa'dun Akbar dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar...*17.

aktivitasnya memiliki dua unsur yaitu melatih melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) dan kesenangan. Setiap permainan bahasa yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas harus dilaksanakan secara langsung dan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.<sup>6</sup> Permainan hampir tak dapat dipisahkan dari kehidupan siswa, mulai dari usia balita, anak, remaja bahkan orang dewasa. Tentunya sifat dan jenis permainannya yang bermacam-macam sesuai usia, bakat, minat serta jenis kelamin.

Siswa di usia 6-8 tahun masih membutuhkan dunia bermain untuk membantu menumbuhkan pemahaman yang ada pada dirinya.<sup>7</sup> Siswa pada usia tersebut, mudah mengalami jenuh dan bosan dalam belajar di kelas, apabila mereka dijauhkan dari dunianya yaitu dunia bermain. Tujuan utama dari permainan bahasa tidak hanya untuk memperoleh suatu kesenangan saja, tetapi juga untuk belajar kemampuan berbahasa. Permainan digunakan oleh guru sebagai alat untuk menggapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Interaksi antara suatu permainan dan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat penting dan baru bagi siswa, permainan juga bisa membantu dalam meningkatkan daya ingat serta imajinasi siswa dalam belajar.

MI Muhammadiyah 2 Kudus Program Khusus adalah madrasah pendidikan Islam swasta yang berada di Kudus yang banyak mendapat respon positif dan kepercayaan dari masyarakat. Dalam program pembelajaran MI Muhammadiyah 2 Kudus

---

<sup>6</sup> Apri Damai Sagita Krissandi ddk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*, (Bekasi: Penerbit Media Maxsima, 2018), 85.

<sup>7</sup> Apri Damai Sagita Krissandi ddk, *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*...85-86.

Program Khusus sudah menerapkan full day school (FDS). Dalam proses pembelajarannya, untuk menarik minat serta perhatian siswa terhadap kemampuan membaca permulaan dalam pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia, guru harus memilih metode yang sesuai dan melengkapinya dengan media pembelajaran. Kreatifitas guru dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang sesuai, sangat menentukan kelancaran dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terutama kemampuan membaca permulaan. Perhatian dari guru dalam pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan harus diberikan kepada siswa sejak di kelas 1. Dampak dari kemampuan membaca permulaan di kelas I yaitu mendukung kemampuan membaca siswa pada tahap selanjutnya.

Kesalahan dalam membaca dan menulis masih ditemukan pada siswa saat mengikuti kegiatan membaca permulaan di kelas. Kesalahan tersebut mulai dari mengenali huruf, suku kata maupun membaca kalimat dilihat dari bunyi yang diucapkan serta tulisan. Oleh sebab itu, usaha guru di kelas I MI Muhammadiyah 2 Kudus Program Khusus dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan penggunaan beberapa metode pembelajaran yang dapat menarik siswa, salah satunya yaitu permainan bahasa.<sup>8</sup>

Pembelajaran kemampuan membaca permulaan di kelas I pada sekolah/madrasah masih sedikit yang menerapkan metode permainan untuk menunjang pembelajaran, guru masih berfokus dengan pembelajaran menggunakan buku pelajaran saja tanpa divariasikan metode belajar lainnya yang membuat siswa menjadi jenuh dan bosan di kelas. Implementasi permainan bahasa yang diterapkan di kelas I ini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran tematik

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan Ibu Partini selaku Kepala madrasah, pada tanggal 22 November 2019.

terutama untuk mata pelajaran bahasa Indonesia, siswa menjadi lebih antusias untuk belajar dengan mudah mengenali bentuk dari huruf, suku kata maupun kalimat yang disajikan oleh guru. Guru harus lebih sabar dalam mengajarkan kepada siswa. Permainan bahasa berbantu media kartu huruf, suku kata, serta bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia tersebut siswa lebih senang, lebih memperhatikan dan tidak jenuh selama proses pembelajaran. Adanya permainan bahasa yang diterapkan dapat memberikan variasi dalam pembelajaran dan siswa dapat membaca kata-kata atau kalimat sederhana dengan lancar dan tepat.<sup>9</sup>

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mencoba untuk meneliti hal tersebut dengan judul **“Implementasi Permainan Bahasa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I pada Pembelajaran Tematik Mapel Bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah 2 Kudus Program Khusus Tahun Pelajaran 2019/2020”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini menfokuskan pada implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah 2 Kudus Program Khusus pada tahun pelajaran 2019/2020

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan fokus penelitian di atas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan Ibu Partini selaku Kepala madrasah, pada tanggal 22 November 2019.



1. Bagaimana implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah 2 Kudus Program Khusus tahun pelajaran 2019/2020?
2. Apakah kendala dari implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia?
3. Apakah solusi dari implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia di MI Muhammadiyah 2 Kudus Program Kudus tahun pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mendeskripsikan kendala dalam implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia.
3. Untuk mendeskripsikan solusi dari implementasi permainan bahasa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I pada pembelajaran tematik mapel bahasa Indonesia.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoretis
  - a) Didapatkannya pengetahuan baru tentang kemampuan membaca permulaan menggunakan permainan bahasa

- b) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam penelitian-penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
  - a) Bagi Madrasah
 

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan pihak madrasah dalam proses pembelajaran membaca permulaan bagi siswa yang belajar membaca permulaan serta dapat meningkatkan proses belajar mengajar di madrasah.
  - b) Bagi Guru
 

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas serta kinerja dari guru dalam melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran.
  - c) Bagi Peneliti Selanjutnya
 

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan baru dari permainan bahasa yang digunakan dalam kemampuan membaca permulaan siswa serta dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran yang lebih baik lagi.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Pada bagian ini akan menerangkan kerangka dalam penulisan skripsi dengan tata aturan yang telah berlaku. Berikut merupakan kerangka skripsi yang terdiri dari 3 bagian, yaitu:

1. Bagian awal
 

Pada bagian ini terdiri dari halaman judul, nota persetujuan pembimbing, pengesahan munaqosah, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, pedoman transliterasi arab-latin, kata pengantar, daftar isi, daftar table, dan daftar gambar.
2. Bagian inti (utama)
 

Pada bagian ini terdiri dari 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 permulaan, pembelajaran tematik, dan mata pelajaran bahasa Indonesia. 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 analisis 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.