

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengharuskan kita untuk selalu belajar. Proses belajar yang efektif adalah membaca. Dengan membaca kita akan memperoleh pengetahuan dan informasi baru yang kita harapkan. Semakin banyak kita membaca, semakin banyak pengetahuan dan informasi yang kita dapatkan.

Membaca merupakan tuntutan realitas kehidupan sehari-hari agar tidak ketinggalan. Salah satu unsur penting dalam meningkatkan diri adalah membangun kebiasaan untuk terus-menerus belajar atau menjadi manusia pembelajar yang senantiasa haus akan informasi dan pengetahuan.

Selain itu membaca juga kegiatan yang menyenangkan, karena kita bisa menelusuri wilayah mana saja yang kita inginkan karena itu membaca disebut sebagai jendela dunia.

Membaca sebagai suatu aktifitas dalam memperoleh pengetahuan dan informasi sangat penting untuk semua orang. Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam dunia pendidikan, karena proses belajar-mengajar khususnya di sekolah hampir tidak bisa lepas dari kegiatan membaca. Syafi'i dalam Sugiran (2008:54) mengatakan keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membacanya.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan upaya untuk memberi bekal kepada siswa terutama mengenai keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan membaca. Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti mengenai membaca pemahaman.

Untuk mengetahui isi bacaan diperlukan pemahaman, baik yang tersurat maupun yang tersirat. Namun, untuk memahami suatu bacaan tidaklah mudah. Observasi peneliti pada 26 Maret 2012 di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Medan menemukan fenomena pembelajaran memahami wacana belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Hasil belajar siswa kelas XI pada T.A 2010/2011 pada KD tersebut hanya berkisar 25 %.

Tarigan (1986:116) menyebutkan salah satu syarat pembaca yang baik yaitu pembaca yang memahami isi bacaannya. Hal ini menuntut pengetahuan mengenai kata-kata dan korespondensi terhadap organisasi bagian sebagai suatu keseluruhan. Mengingat pengalaman menunjukkan bahwa para mahasiswa atau pelajar yang mempunyai kosa kata yang baik dan perbendaharaan kata-kata yang memadai, tidak akan menemukan kesulitan dalam pemahaman. Pemahaman sangat dibantu oleh refleksi atau pemikiran terhadap apa yang dibaca.

Memahami isi bacaan atau wacana tidak terlepas dari penguasaan kosa kata.

Kosa kata yang dimiliki memberikan kontribusi secara terus menerus terhadap pemahaman wacana yang dibacanya. Semakin banyak atau semakin tinggi tingkat penguasaan kosa kata yang dimiliki oleh seseorang akan semakin baik pemahamannya terhadap suatu wacana. Dapat dikatakan pula bahwa salah satu kendala yang dihadapi dalam proses memahami wacana adalah penguasaan kosa kata.

Puzzle salah satu instrumen yang dapat digunakan untuk mengetahui penguasaan kosa kata karena *Puzzle* terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijdohkan menjadi kosa kata yang benar. Semakin tinggi penguasaan *Puzzle* seseorang atau siswa, maka semakin baik pula pemahaman siswa terhadap wacana.

Jadi, untuk mencapai keberhasilan siswa dalam memahami wacana sangat ditentukan oleh penguasaan kosa kata siswa yakni penguasaan *Puzzle*. Berdasarkan uraian di atas dapat diduga bahwa untuk dapat memahami wacana, siswa harus mampu menguasai *Puzzle*.

Penelitian penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran telah dilakukan oleh banyak orang di antaranya Sibuea (2012:40) menggunakan instrumen TTS, Sutopo (2009:55) menggunakan media *Puzzle Game* pada pembelajaran aplikasi multimedia menghasilkan 96,2% menyatakan bahwa media *Puzzle* sangat efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah multimedia. Syahpitri (2010:47) dalam penelitiannya menggunakan media *Puzzle* dari kertas karton yang digantung tali pada pokok bahasan siklus akuntansi menjelaskan bahwa 78,05% penggunaan media *Puzzle* pada mata pelajaran akuntansi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dewi (2010:36) pada penelitiannya menggunakan media *Puzzle* dari karton pada pokok bahasan Persamaan Dasar Akuntansi menyatakan 90,68% media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada pelajaran siklus akuntansi.

Mufidah (2007:1) melakukan penelitian menggunakan media *Puzzle* yang terbuat dari kartu dan hasilnya siswa mudah memahami pelajaran bahasa Arab.

Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penguasaan *Puzzle* dengan Kemampuan Memahami Wacana Siswa Kelas XI MAN I Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam dunia pendidikan, sementara kemampuan membaca siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan,
2. penguasaan kosa kata siswa masih rendah, padahal untuk memahami suatu bacaan kosa kata sangat berkontribusi
3. siswa kurang memahami wacana.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, terlihat begitu banyak masalah yang ditemukan untuk diteliti. Oleh karena itu perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dan terarah, maka penelitian ini dapat dibatasi pada hubungan penguasaan *Puzzle* dengan kemampuan memahami wacana siswa kelas XI MAN I Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penguasaan *Puzzle* siswa kelas XI MAN I Medan tahun pembelajaran 2011/2012?
2. Bagaimana kemampuan memahami wacana siswa kelas XI MAN I Medan tahun pembelajaran 2011/2012?
3. Apakah ada hubungan yang signifikan antara penguasaan *Puzzle* dengan kemampuan memahami wacana siswa kelas XI MAN I Medan tahun pembelajaran 2011/2012?

E. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu untuk :

1. mengetahui penguasaan *Puzzle* siswa kelas XI MAN I Medan tahun pembelajaran 2011/2012,
2. mengetahui kemampuan memahami wacana siswa kelas XI MAN I Medan tahun pembelajaran 2011/2012,
3. mengetahui hubungan penguasaan *Puzzle* dengan kemampuan memahami wacana siswa kelas XI MAN I Medan tahun pembelajaran 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Sebagai bahan informasi bagi lembaga pendidikan, khususnya sekolah yang dijadikan lokasi penelitian mengenai kemampuan siswanya dalam memahami wacana.
2. Sebagai bahan informasi bagi guru bahasa Indonesia khususnya yang mengajar di MAN 1 Medan untuk meningkatkan mutu pengajarannya.
3. Sebagai masukan bagi peneliti sebagai calon guru dalam melaksanakan tugas pada masa yang akan datang.
4. Sebagai bahan masukan atau pembandingan bagi peneliti lain yang bermaksud meneliti masalah yang sama.