

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah kegiatan yang tidak hanya mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi juga menggunakan proses yang kompleks yaitu mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif. Tujuan kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organism atau pribadi.

Kegiatan belajar akan sangat bermakna bagi peserta didik, apabila menggunakan interaksi dan komunikasi yang baik antara guru dan peserta didiknya, artinya kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan proses bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, sehingga tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat dilaksanakan.

Pembelajaran ditingkat sekolah dasar kelas rendah menggunakan model pembelajaran tematik. Model pembelajaran tematik yang dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Model pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topic pembahasan. Abdul Majid(2017: 80) menyatakan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid.

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran memiliki arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik. Trianto (2011: 156-157) pembelajaran tematik

menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dan menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Proses pembelajaran tematik membuat siswa memperoleh pengalaman langsung dan dapat menemukan sendiri pengetahuanyang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang dipelajari dan menghubungkan konsep itu dengan konsep lain yang telah dipahami.

Proses pembelajaran memerlukan metode dan strategi yang benar-benar tepat dan bermakna, untuk memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Metode dan strategi yang digunakan dalam menyampaikan pelajaran juga harus bisa mengembangkan potensi yang dimiliki siswa.

keterampilan membaca bagi seorang siswa mempunyai kedudukan penting. Pertama penting bagi siswa saat ia mengikuti pendidikan diberbagai jenjang dan jenis sekolah. Kedua yaitu penting bagi siswa setelah ia selesai dalam mengikuti pendidikan dan bekerja dimasyarakat. Keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar bagi siswa yang harus mereka kuasai agar dapat mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam pendidikan. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi dari kemampuan membacanya. Oleh karena itu kemampuan membaca siswa harus diperhatikan dengan baik oleh guru.

Penguasaan keterampilan membaca untuk siswa kelas rendah harus dikemas dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan metode yang menyenangkan akan membuat siswa tidak merasa terbebani materi pelajaran dan membuat siswa senang belajar. Manfaat metode pembelajaran yang menarik adalah meningkatkan intensitas minat dan perhatian siswa, mendorong siswa menemukan makna dan kegunaan belajar, membuka wawasan dan peluang untuk memperdalam materi dan memelihara suasana belajar yang solid, kreatif, dinamis, menyenangkan, memiliki motivasi, semangat baelajar, sikap kebersamaan. Melalui metode pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari dan pembelajaran akan berjalan menyenangkan.

Proses belajar di SD Negeri 106810 SAMPALI, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang pada tanggal 7 sampai 14 oktober 2019, menunjukkan proses belajar mengajar belum berjalan menyenangkan. Hal itu ditunjukkan pada saat proses belajar mengajar berlangsung guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa divariasi dengan metode lain. Penggunaan metode ceramah tanpa divariasi dengan metode lain akan membuat siswa merasa bosan dengan pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan pada saat proses belajar di SD Negeri 106810 SAMPALI, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, saat siswa sudah merasa bosan dengan pelajaran dari guru, siswa tidak akan tertarik lagi dengan pelajaran yang diberikan guru. Siswa akan melakukan hal-hal yang menghilangkan rasa bosan seperti bermain saat pelajaran berlangsung, mengganggu teman, asyik melakukan hal lain diluar pelajaran dan sebagainya. Kegiatan tersebut akan mengganggu proses penyampaian materi pelajaran. Keterampilan membaca yang seharusnya sudah memiliki hasil yang baik belum bisa dikatakan baik. Dapat dilihat dari nilai Bahasa Indonesia siswa yang masih banyak dibawah KKM (75), jika dilihat nilai rata-ratanya dengan ketuntasan belajar mencapai 26,32 %. Sesuai dengan hasil wawancara dari wali kelas III yang menyatakan bahwa sebenarnya siswa dikelasnya sudah bisa membaca, namun belum bisa mengambil informasi dalam pembelajaran yang berlangsung termasuk membaca teks. Dalam hal ini guru kelas III masih bingung bagaimana meningkatkan keterampilan belajar dalam kelas tersebut karena kurangnya fasilitas seperti media pembelajaran yang disediakan di sekolah tersebut.

Pada dasarnya guru berperan utama dalam pembelajaran membaca pemahaman, keterampilan membaca pemahaman dapat tercapai jika guru memberikan proses pembelajaran yang menarik perhatian dan kaktifan siswa untuk memahami isi bacaan serta memberikan motivasi dan bimbingan pada siswa saat melaksanakan aktivitas membaca pemahaman. Dalam upaya meningkatkan upaya membaca siswa, guru perlu melaksanakan

hal-hal tersebut. Strategi yang tepat pada kegiatan pembelajaran akan mempengaruhi pemahaman siswa pada kegiatan membaca.

Aktivitas yang terjadi selama ini di sekolah pada saat proses pembelajaran berlangsung adalah siswa mau membaca buku jika diminta oleh guru. Berbagai factor yang menyebabkan hal ini terjadi karena siswa merasa bosan saat membaca buku dengan cara yang biasa saja tanpa adanya variasi pembelajaran yang diberikan.

Seperti salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Nurdia Artu yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Pembina Liang Melalui Penerapan Strategi *Survey Questions Reading Ricite Review* (SQ3R). Peningkatan keterampilan membaca pemahaman pada siklus I sebesar 66,13 dengan ketuntasan belajar mencapai 50%, siklus II nilai rata-rata mencapai 72,27 dengan ketuntasan belajar mencapai 63,63%, dan siklus III nilai rata-rata mencapai 77,95 dengan ketuntasan belajar mencapai 86,36%.

Melihat pentingnya keterampilan membaca pemahaman untuk siswa SD, maka diperlukan kemampuan khusus dari seorang guru untuk melatih keterampilan membaca pemahaman tersebut agar siswa bisa tumbuh menjadi pelajar yang sukses. Untuk melatih keterampilan membaca pemahaman siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran maka proses pembelajaran harus berlangsung menarik dan diperlukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang mengasah keterampilan belajar siswa. Model yang digunakan untuk kelas III adalah model tematik. Model ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran agar menarik dan bermakna bagi siswa.

Agar proses pembelajaran dengan model tematik dapat menarik perlu dibuat permainan yang membuat pembelajaran semakin menarik dan siswa akan aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga materi akan tersampaikan dengan baik. Bermain akan membuat siswa tertarik untuk belajar sehingga siswa akan lebih mudah menyerap materi yang dipelajari dan menambah kecepatan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Ada

banyak permainan pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk membuat siswa tertarik belajar dan bisa melatih keterampilan belajar siswa. Salah satunya adalah permainan "*Mystery Box*".

Permainan *Mystery Box* ini mampu menarik minat anak untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Permainan *Mystery Box* berisikan cerita serta pesan-pesan yang akan membuat siswa memahami isi dari satu cerita yang ada.

Guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang didalamnya berisi pesan-pesan. Pesan yang ingin disampaikan itu dapat berupa perintah, gambar atau symbol, pertanyaan, petunjuk, bonus atau sanksi yang dituliskan diatas potongan-potongan karton yang dimasukkan dalam amplop tertutup. Pesan-pesan yang disampaikan dalam *Mystery Box* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Selain itu siswa juga merasa senang saat melakukan permainan *Mystery Box* karena siswa tidak merasa terbebani dengan materi pelajaran yang harus dipelajari.

Melalui permainan *Mystery Box*, guru menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan membaca pemahaman. Penggunaan permainan *Mystery Box* dalam pembelajaran tematik membawa siswa kedalam lingkungan belajar yang menyenangkan karena guru menggunakan metode bermain. Lingkungan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Dengan demikian, permainan ini sangat baik diterapkan untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul **"Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Tematik Melalui Permainan *Mystery Box* Siswa Kelas III SD Negeri 106810 Sampali, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang T.A 2019-2020."**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Dalam penyampaian materi guru hanya menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah tanpa divariasikan dengan metode lain akan membuat siswa bosan dan tidak tertarik belajar. Hal ini ditunjukkan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa merasa bosan dengan pelajaran yang diberikan guru.
2. Siswa kurang memiliki keterampilan membaca pemahaman. Kurangnya minat baca siswa membuat mereka susah untuk memahami hasil bacaan yang sedang dibaca.
3. Kurangnya pemahaman guru dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan pada permasalahan siswa yang kurang memiliki keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran tematik terkhusus di mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan *Mystery Box* Siswa Kelas III SD Negeri 106810 Sampali, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah melalui permainan *Mystery Box* dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Siswa Kelas III SD Negeri 106810 Sampali, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah melalui permainan *Mystery Box* dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman Siswa Kelas III SD Negeri 106810 Sampali, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat dalam pendidikan secara langsung maupun tidak langsung.

Manfaatnya antara lain :

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dilakukannya penelitian ini adalah sebagai kontribusi kepada dunia pendidikan berupa konsep tentang peningkatan keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran tematik siswa melalui permainan *Mystery Box*.

2. Manfaat praktis

1) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran tematik siswa melalui permainan *Mystery Box*.

2) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi guru dalam memilih metode yang akan digunakan menyampaikan materi yang dikemas dengan model pembelajaran tematik.

3) Dunia pendidikan

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan dan melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan belajar.