BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap guru yang melakukan pembelajaran di kelas menginginkan peserta didiknya dapat membaca dengan baik. Kemampuan membaca yang baik dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran lebih mudah. Kemampuan membaca disebut juga dengan kemampuan bahasa reseptif, dikarenakan pembaca menyerap informasi baru dan memperluas wawasan mereka. Segala sesuatu yang di baca dari buku membantu orang-orang dalam mengembangkan pikirannya, mempertajam perspektif mereka dan memperluas wawasan mereka. Hal ini didukung oleh pendapat Nurhadi(2016;2) “ Untuk memahami isi bacaan secara utuh perlu diperhatikan kondisi, nilai, fungsi, dan dampaknya dan ini dilakukan melalui proses membaca kritis-kreatif”.

Namun meskipun banyak manfaat membaca, kenyataannya Indonesia berada pada peringkat ke-62 dari 70 negara, yang berarti Indonesia berada dalam 10 negara dengan tingkat literasi yang rendah. Hal ini disampaikan oleh staf ahli menteri dalam negeri Indonesia (Mendagri) pada survey di program *International Student Assessment* pada tahun 2019. Dan menurut data perpustakaan nasional tingkat literasi meningkat 7,1% atau hanya sebesar 63,9%.

Nurhadi (2016;2) mengungkapkan bahwa ada beragam pengertian membaca. Pengertian membaca secara sempit dan luas. Secara sempit membaca adalah kegiatan memahami makna yang terdapat pada tulisan. Sementara secara luas membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis-kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi dan dampak bacaan itu.

Membaca dalam kamus besar Bahasa Indonesia memiliki lima makna dan maksud di antaranya; melihat serta memahami isi tulisan(dengan melisankan atau hanya dalam hati); mengeja atau melafalkan apa yang tertulis; mengucapkan; mengetahui atau meramalkan; memperhitungkan atau memahami.

Faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca ada 2, yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor *internal* yang mempengaruhi kemampuan membaca adalah sesuatu yang ada di dalam diri pembaca, seperti kesehatan fisik, terutama kesehatan mata, minat dan motivasi membaca, niat dan tujuan membaca, kebiasaan dalam membaca, dan skemata pembaca terhadap bacaan yang tersedia. Adapun faktor *eksternal* yang mempengaruhi kemampuan membaca adalah seperti bacaan yang digemari, keterbatasan wacana yang dibaca, lingkungan tempat membaca seperti kebiasaan, kenyamanan, ketersediaan alat pelengkap ruangan tempat membaca, dan cahaya matahari atau lampu ruangan. Soedjadi (2002:1) berpendapat bahwa kesulitan membaca siswa bias berasal dari banyak hal, termasuk dalam diri siswa sendiri dan keadaan lingkungannya. Di sekolah dalam ruangan kelas, guru biasanya menggunakan papan tulis untuk menunjukkan dan memberitahu peserta didik apa yang akan dibahas ataupun apa yang akan dilakukan. Lingkungan belajar terbaik adalah dimana lingkungan dapat membuat peserta didik secara aktif terlibat dalam proses memperoleh pengetahuan. Hal ini sesuai dengan ketentuan Undang-undang Pasal 40 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah : Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Pada kompetensi kemampuan membaca menurut Farida(2005:6) menjelaskan

ada 2 tingkatan kompetensi membaca pada tingkat dasar. Pertama membaca permulaan yang dilakukan pada kelas 1 sampai kelas 3. Dan yang kedua adalah membaca lanjut di kelas 4 sampai kelas 6. Pada awalnya kegiatan membaca hanya dilakukan di kelas rendah kelas 1 dan 2 sekolah dasar. Tetapi pada kenyataannya, untuk kegiatan membaca lanjut sudah bisa dilakukan di taman kanak-kanak(TK). Membaca permulaan menurut Eko Kuntarto (2018:Modul Kuliah Pembelajaran Calistung) mengatakan bahwa “Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada tingkat dasar, yaitu kemampuan melek huruf, maksudnya anak-anak dapat melafalkan lambing-lambang bunyi bermakna pada tahap ini sangat memungkinkan anak-anak melafalkan huruf”. Pada kompetensi membaca lanjut merupakan tingkatan proses dalam menguasai tulisan yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar (Akhadiah,1991/1992;31). Pada membaca lanjut menekankan pada pemahaman isi bacaan, masih perlu perbaikan dan penyempurnaan penguasaan teknik membaca permulaan.

Observasi yang dilakukan di SDN 205/IV Jambi kelas 2E. Telah mengungkapkan bahwa beberapa peserta didik masih dalam kategori rendah dalam kemampuan membaca. Beberapa bukti yang menunjukkan peserta didik rendah dalam kemampuan membaca adalah; 1. Peserta didik yang masih belum menguasai beberapa lambing bunyi huruf (membedakan huruf), 2. Peserta didik yang kurang dalam mengeja, 3. Peserta didik yang tidak dapat memahami isi pada tulisan. Contoh masalah yang ditemukan adalah, peserta didik sulit dalam menyebutkan lambing konsonan dan vocal contoh huruf’v (vi)” menjadi “ (ef)”, huruf “Q (kyu)” menjadi “(ki) untuk huruf vokal sering terjadi kesalah dalam

penyebutan huruf (*i*) yang dimana selain melambangkan bunyi huruf (*e*) dalam kata titik, kancil, dinding, dan sebagainya. Huruf (*e*) di lambangkan bunyi (*a*) dalam kata elang, empat, serang dan sebagainya. Selain itu masih beberapa peserta didik juga sulit untuk mengeja kata seperti “mengupayakan”, “berterbangan”, menggeleng”, “bangau”, “layangan”. Selain itu walaupun beberapa peserta didik dapat mengeja dengan baik. Ternyata peserta didik tidak dapat memahami isi tulisan yang dibaca.

Sejak terjadi pandemi di tahun 2020, kemampuan membaca peserta didik semakin menurun karena situasi proses pembelajaran yang dilakukan secara *online* dan kurang maksimal. Dimungkinkan untuk mengatasi masalah ini dengan beberapa cara yang berbeda. Penggunaan metode *gamification* adalah salah satu contohnya. Metode ini, yang dikenal sebagai metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, dikarenakan menyerap unsur-unsur permainan dalam sebuah proses pembelajaran. Tidak hanya itu. metode *gamification* selain digunakan dalam proses pembelajaran, untuk melihat hasil dan menentukan nilai juga dapat menggunakan unsur permainan yang digunakan. Menurut Nick Pelling (2011) *gamification as a process of changing interface to make electronic transaction more fun and game-like, but later it was expanded with the emphasis on using game elements* (Zicherman & Cunningham, 2011; Deterding et al., 2011; Burke, 2012; Werbach & Hunter, 2012) Unsur dalam permainan digunakan untuk meningkatkan motivasi, memberikan inovasi, melibatkan, serta membuat peserta didik lebih focus. Penggunaan *gamification* untuk pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik dalam lebih satu cara. Penerapan permainan yang sesuai dengan tujuan, fungsi, karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan

belajar dapat digunakan dengan baik untuk memperkenalkan konsep dan meningkatkan kemampuan peserta didik yang kurang dalam kemampuan membaca karena mereka akan terlibat langsung dalam proses belajar dari awal hingga akhir.

Berdasarkan uraian diatas, penggunaan metode *gamification* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan menerapkan unsur permainan dengan mengatur strategi, konsep, tujuan, dan fungsinya. Berdasarkan latar belakang, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “ Upaya meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dengan metode *gamification* pada kelas 2 E SDN 205/IV Jambi”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah :

- Apakah penggunaan metode *gamification* dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di kelas 2 E SDN 205/IV Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah di atas, yaitu: Untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dengan metode *gamification* di kelas 2 E SDN 205/IV Jambi.

1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah pada penelitian ini adalah penggunaan metode *gamification* dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di kelas 2 E SDN 205/IV Jambi.

1.5 Manfaat Penelitian

Sehubungan dengan tujuan yang akan dicapai, diharapkan penelitian ini akan memiliki feel positif langsung dan tidak langsung pada lingkungan akademik.

Berikut ini adalah manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu;

- a. Memberikan kontribusi yang signifikan secara ilmiah untuk pendidikan anak usia sekolah dasar dengan mengembangkan pendekatan baru untuk mendorong kemahiran membaca melalui penggunaan *gamification*.
- b. Untuk digunakan sebagai titik awal dan sumber daya dalam mengembangkan pendekatan baru dalam pengajaran membaca untuk anak-anak di kelas 2 sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Berikut ini adalah beberapa manfaat secara praktis dalam penelitian ini:

a. Bagi Penulis

Dapat memberikan informasi bermanfaat dan pengalaman langsung tentang cara menggunakan metode *gamification* untuk membantu peserta didik menjadi pembaca yang lebih baik.

b. Bagi guru

Dapat memberikan informasi dan ide bagaimana meningkatkan kemampuan membaca, khususnya melalui penggunaan metode *gamification*.

c. Bagi Peserta didik

Sebagai peserta penelitian, peserta didik yang menggunakan metode *gamification* diharapkan memperoleh pengetahuan langsung tentang kemandirian strategi ini dalam menumbuhkan pembelajaran yang aktif, kreatif,

dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.