

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Menyadari peran yang demikian, pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan masyarakat Indonesia (Depdiknas, 2006:231).

Dalam kebijakan pendidikan kita, Bahasa Indonesia diajarkan sejak anak usia dini. Hal ini disebabkan pengajaran tersebut dapat memberikan kemampuan dasar berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Salah satu aspek pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yang memegang peran penting adalah membaca, khususnya membaca permulaan. Membaca permulaan merupakan kegiatan awal untuk mengenal simbol-simbol fonetis (Arifin, 2004:11). Pada sisi lain, pentingnya pengajaran membaca permulaan pada anak diberikan sejak usia dini ini juga bertolak dari kenyataan bahwa masih terdapat dua belas juta lebih anak Indonesia dengan usia 7-15 tahun tercatat masih buta huruf menurut data Badan Pusat Statistik Indonesia tahun 2016.

Untuk mendapatkan hasil nyata yang saat ini terjadi dilapangan, penulis telah melakukan penelitian dengan metode observasi dan wawancara terhadap beberapa pengajar pada beberapa Sekolah Dasar (SD) di wilayah Lampung. Hasilnya, masih ada beberapa siswa di kelas 4, 5, dan 6 (kelas tinggi) yang membacanya masih dengan cara mengeja. Hal ini tampak pada nilai siswa pada aspek membaca yang tidak mencapai standar kelulusan. Padahal, pada tingkatan kelas tersebut seharusnya kemampuan membaca siswa tidak lagi hanya mengenali tulisan tapi mulai memaknai dan memahami arti tulisan, sebagaimana dikatakakan Slamet (2007:42) bahwa siswa yang duduk di kelas 4 sampai dengan kelas 2 SMP membaca tidak lagi pada pengenalan tulisan tetapi pada pemahaman.

Informasi dari data yang telah diperoleh menyatakan bahwa kegagalan ini disebabkan karena kurang maksimalnya metode yang diterapkan untuk pelajaran membaca. Pada saat proses belajar, guru langsung mengajak siswa untuk membaca buku teks. Menurut pengamatan peneliti, pelajaran monoton yang mengajak anak membaca teks secara langsung mengakibatkan siswa kurang tertarik dan kurang menyukai kegiatan belajar membaca. Metode pembelajaran semacam ini dianggap kurang efektif yang berujung pada hasil belajar siswa kurang maksimal.

Dalam pembelajaran membaca permula, ada beberapa metode yang dapat digunakan, antara lain: (1) metode SAS, (2) metode abjad dan metode bunyi, (3) metode kupas rangkai suku kata, (4) metode kata lembaga, dan (5) metode global (Slamet, 2007:62). Berpijak pada keberhasilan metode-metode tersebut peneliti mencoba menerapkan metode baru yang dikembangkan oleh Stephanie Mueller untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak usia belajar.

Metode ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca permulaan karena dapat meningkatkan kemampuan motorik, intelegensi, dan kemandirian anak. Menurut Mueller (2006:7), pengajaran membaca permulaan sebaiknya diajarkan sejak dini dengan cara mengenalkan tulisan-tulisan yang konkret yang sering ditemukan dalam dunia anak. Metode ini akan dikemas dalam bentuk aplikasi android yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar membaca.

Setelah memaparkan latar belakang dan mendapati permasalahan yang sedang terjadi saat ini, penulis mengajukan usulan berupa "*Perancangan Game Edukasi upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Belajar dengan Metode Mueller Berbasis Android*" untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak usia belajar.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi *Games* edukasi berbasis android dan difokuskan pada pembelajaran membaca pada anak sekolah kelas 1 sampas kelas 3 SD.
2. Bagaimana menghasilkan sebuah media belajar mengenal dan menghafal huruf abjad yang menarik minat belajar anak.
3. Apakah penggunaan metode Mueller akan membantu meningkatkan kemampuan membaca pada siswa usia belajar?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam melakukan penelitian, penulis menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. *Games* ini ditujukan untuk siswa sekolah kelas 1 sampai kelas 3 SD.
2. Obyek penelitian dilakukan di SDN 2 Beringin Raya.
3. Aplikasi yang dibuat ini materinya hanya mencakup pengenalan huruf a sampai z dan pengenalan huruf vokal.
4. Materi yang disampaikan menjelaskan tentang bagaimana cara membaca.
5. Data yang digunakan untuk menerapkan metode Mueller pada *Game* ini akan diambil dari materi pembelajaran yang sudah ada, sesuai dengan apa yang telah diberikan oleh pemerintah Republik Indonesia sebagai standar pendidikan resmi.

#### **1.1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun "*Perancangan Game Edukasi upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Belajar dengan Metode Mueller Berbasis Android*".

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Mempermudah dalam menarik minat siswa untuk mengikuti dan mendapatkan pelajaran dalam sebuah permainan yang menarik.
2. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik didalam proses KBM atau sebagai media pembelajaran mandiri.
3. Sebagai media untuk belajar membaca siswa SD dan juga dapat digunakan sebagai sarana meningkatkan kemampuan membaca bagi yang membutuhkan.