

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di MI Darussalam Banjarsari Jetis Mojokerto banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengurutkan materi Rukun Islam. Mereka sering salah dalam menyebutkan urutan Rukun Islam. Artinya sering terbolak-balik urutannya. Penyebabnya adalah karena lemahnya kemampuan membaca.

Dari 32 anak, mereka memiliki kemampuan membaca yang berbeda-beda. Ada yang sudah bisa membaca dengan lancar, adapula yang masih belum paham abjad, namun sebagian besar baru bisa membaca.

Padahal membaca merupakan proses awal mula belajar bagi siswa kelas I, karena disinilah pertama kali siswa belajar dan berlatih membaca. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menciptakan cara belajar membaca yang menyenangkan.

Salah satu cara membaca yang menyenangkan anak adalah dengan melalui permainan kartu. Dengan permainan kartu dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak, selain itu memungkinkan anak untuk mempraktekan kemampuan membaca serta keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan tanpa perasaan bosan dan jenuh.

Dengan permainan kartu diharapkan siswa dengan mudah memahami materi Rukun Islam, Dapat mengurutkan Rukun Islam dengan benar dan dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Menurut Hans Daeng<sup>1</sup> permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Andang Ismail menyebutkan bahwa permainan ada 2 pengertian yaitu: (1) Permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah, (2). Permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang kalah.

Menurut Kim Praswil<sup>2</sup> permainan adalah usaha olah diri ( olah pikiran dan olah fisik ) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas.

Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan. Dengan demikian dapat membantu proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional, selain itu dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca anak.

---

<sup>1</sup>Hans Daeng yang dikutip dari Andang Ismail, *Metode Permainan Dalam Pembelajaran* [Yogyakarta: Gradien Mediatama, 2010], 2, 17.

<sup>2</sup>Kim Praswil yang dikutip dari As'adi Ahmad, *Smart Games* [Jakarta: Erlangga, 2009], 76.

Menurut Suparman, S<sup>3</sup>, yaitu bahwa bermain bisa menjadi sebuah pembelajaran. Bermain adalah hal yang paling disukai oleh anak-anak. Ketika bermain anak-anak merasa gembira, tidak ada beban apapun dalam pikiran, suasana hati senantiasa ceria. Dalam keceriaan inilah guru bisa dengan mudah menyelipkan ajaran-ajarannya. Pengalaman merupakan guru dalam proses pembelajaran yang terjadi secara alami. Jadi siapapun bisa mendapatkan pengalaman melalui bermain. Belajar dari pengalaman dengan mediasi permainan dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan.

Begitu juga menurut pendapat Suyono dan Hariyanto<sup>4</sup>, bermain diyakini oleh banyak ahli sebagai bentuk awal belajar. Anak-anak bermain, bereksperimen di dunia nyata, mempelajari aturan-aturannya dan belajar untuk saling berinteraksi. Vygotsky<sup>5</sup> berpendapat bahwa bermain amat penting bagi perkembangan anak, karena melalui bermain anak-anak membangun makna tentang lingkungannya.

Salah satu alat bermain untuk meningkatkan kemampuan membaca adalah melalui permainan kartu. Pada permainan ini, siswa di bagi menjadi lima kelompok yang mana tiap kelompok di beri tugas untuk mengurutkan kartu Rukun Islam. Dan di sesuaikan dengan urutan kelompoknya. Tiap kelompok di beri tugas untuk memilih 2 kartu yang seharusnya berpasangan. Setelah mendapatkan 1 pasang kartu siswa mendiskusikandengan kelompoknya dan antri sampai giliran kelompoknya untuk memasangkan dan menempelkannya.

---

<sup>3</sup>Suparman,S,*Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa*[Yogyakarta:Pinus Book Publisher,2010],67.

<sup>4</sup>Suyono dan Hariyanto,*Belajar dan Pembelajaran*,[Bandung:PT.Remaja Rosdakarya,2011],129.

<sup>5</sup>Vygotsky yang dikutip dalam Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*,[Bandung:Pt Remaja Rosdakarya,2011],129.

Dengan demikian, maka tepat kalau permainan kartu digunakan untuk melatih keterampilan membaca. Jadi, dalam penelitian ini di ambil judul “Penggunaan Metode Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dengan Runtut Rukun Islam Siswa Kelas I (satu) Tahun Pelajaran 2014-2015.”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah motivasi anak dalam membaca bila menggunakan metode permainan kartu ?
2. Bagaimanakah kemampuan membaca Rukun Islam melalui penggunaan metode permainan kartu ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas maka tujuan penelitian adalah :

1. Ingin mengetahui proses pembelajaran Rukun Islam dengan menggunakan metode permainan kartu ?
2. Ingin mengetahui kemampuan membaca Rukun Islam dengan menggunakan metode permainan kartu ?

### **D. Manfaat Penelitian**

Penulis mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat :

1. Memberikan informasi tentang metode pembelajaran yang sesuai dengan materi Rukun Islam.

2. Meningkatkan motivasi anak pada materi Rukun Islam.
3. Dengan adanya permainan kartu diharapkan menumbuhkembangkan membaca anak dan paham tentang materi Rukun Islam.

#### **E. Batasan Masalah**

Karena keterbatasan waktu maka diperlukan pembatasan masalah meliputi :

1. Penelitian ini hanya dikenakan pada siswa kelas I (satu) tahun pelajaran 2014-2015.
2. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2014-2015
3. Materi yang disampaikan adalah penggunaan metode permainan kartu untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan runtut Rukun Islam siswa kelas 1.