

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Salah satu faktor yang diyakini oleh masyarakat dalam meningkatkan kelangsungan hidup manusia yang lebih baik adalah melalui kegiatan pendidikan. Karena dengan kegiatan pendidikan yang mampu menstimulus perubahan social kearah terbentuknya suatu kondisi masyarakat ideal. Pendidikan merupakan suatu sistem yang teratur dan mengembangkan misi yang cukup luas yaitu segala sesuatu yang bertalian dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, social sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan.¹

Sehingga wajar jika ada anggapan bahwa maju atau mundurnya suatu peradaban bangsa sebagian besar ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan Negara tersebut, karena dalam kegiatan pendidikan didalamnya terdapat kegiatan bimbingan terhadap perkembangan manusia menuju kearah yang lebih baik, sehingga yang menjadi pokok pendidikan adalah arah serta tujuan yang ingin dicapai.²

Tujuan pendidikan harus dinyatakan secara jelas, sehingga semua pelaksanaan dan sasaran pendidikan dapat memahami atau mengetahui suatu proses kegiatan pendidikan tersebut, jika tidak mempunyai tujuan yang jelas untuk dicapai, maka proses nya akan mengabur, karena tujuan tersebut tidak

¹DEPAG RI, *Kendali Mutu Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: DEPAG RI, 2003), 10.

²Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), 10.

mungkin dapat dicapai secara sekaligus, sehingga perlu dibuat secara bertahap.³

Untuk merealisasikan hal tersebut, maka guru harus mampu untuk menciptakan kegiatan yang efektif. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan efektif apabila seorang guru mampu menggunakan metode mengajar yang tepat. Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar.⁴ Tanpa metode yang baik, suatu materi pelajaran tidak dapat berproses secara efektif dan efisien, oleh karena itu, metode merupakan garis haluan untuk bertindak dalam usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan.⁵

Dalam dunia pendidikan, metode bermain merupakan salah satu metode yang paling digemari oleh para siswa, karena kegiatan bermain merupakan suatu metode yang dapat menyenangkan para siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mereka. Beragam macam metode bermain telah dirumuskan oleh para ahli pendidikan, salah satu diantaranya adalah metode bermain kartu kata bergambar yang bertujuan untuk menjadikan para siswa memiliki pengertian atau pemahaman yang mendalam tentang sesuatu fakta yang mereka pelajari, yang mana hal ini merupakan stimulasi kognitif mereka yang mendorong kemampuan berpikir mereka.

Dengan demikian metode bermain kartu kata bergambar ini mendorong semua siswa untuk ikut berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar mengajar hal ini merupakan suatu kegiatan yang efektif. Di samping itu, penggunaan metode bermain kata bergambar ini mempunyai maksud-maksud yang diperlukan untuk menyimpulkan atau mengikhtisarkan

³Hasbullah, "Dasar" *Loc-Cit.*,

⁴Syaiful Bahri Djamarah, et. al, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Renikacipta, 1995), 5.

⁵Ibid. 6.

pelajaran atau apa yang dibaca, dengan dibantu tanya jawab akan tersusun jalan pikirannya sehingga mencapai perumusan yang baik dan tepat, hal tersebut merupakan ranah untuk afektif dan psikomotorik seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Metode bermain kartu kata bergambar ini juga merupakan metode pengajaran yang mempunyai tujuan ingin lebih meningkatkan kemampuan berpikir dan keaktifan belajar siswa. Sehingga dengan metode ini diharapkan dapat mencapai tujuan pengajaran. Hal ini disebabkan karena titik sentral yang harus dicapai oleh setiap kegiatan belajar tujuan pengajaran.

Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurus Sholah ini, metode bermain kartu kata bergambar juga sudah biasa dilakukan, hal ini disebabkan karena guru ingin melatih keterampilan kognitif juga bertujuan untuk melatih keterampilan anak dalam berkomunikasi yang baik dengan lingkungan dan masyarakat. Dan untuk mengukur keberhasilan program dan penggunaan metode tersebut, maka peneliti menganggap perlu untuk diadakan kegiatan proses penelitian.

Metode bermain kartu ini biasanya digunakan untuk memecahkan beberapa persoalan yang sering kali terjadi di lingkungan pendidikan di MI Nurus Sholah tersebut, khususnya pada kelas II. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada siswa kelas 2 MI Nurus Sholah yang berjumlah sekitar 25 orang siswa, di mana KKM: 70, siswa yang tuntas 12 orang, sedangkan yang tidak tuntas 13 orang. dan hampir setiap kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru tidak pernah mencapai pada taraf 100%, karena masih terdapat kurang lebih 50% siswa yang belum bisa mencapai

target keberhasilan, oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi baru dari para guru untuk mengatasi persoalan-persoalan yang mereka hadapi, seperti inovasi dalam bidang metode pembelajaran, kemasan materi yang di buat lebih menarik dan lain sebagainya.

Sebagaimana kita ketahui bahwa metode merupakan hal penting dalam kegiatan belajar mengajar karena itu siswa dapat mengerti apa yang dimaksud dan apa yang hendak dicapai oleh tujuan pengajaran. Dan kegiatan belajar mengajar sebagai proses yang tidak bisa lepas dari komponen-komponen yang lain. Dari hasil uraian tentang penting nya metode dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran, maka menarik bagi peneliti untuk mengambil penelitian tentang penerapan metode bercakap-cakap dalam meningkatkan kreativitas dalam berkomunikasi, untuk itu peneliti mengambil judul ***“Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Media Permainan Kartu Kata Bergambar Pada Pelajaran BahasaIndonesia Kelas II MI Nurus Sholah Akkor Batu Labang Palengaan Pamekasan Tahun Pelajaran 2015/2016”***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana yang telah dipaparkan oleh peneliti tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagaimana berikut:

“Bagaimana peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambarpada kelas II di MI Nurus Sholah Akkor BatuLabang Palengaan PamekasanTahun Pelajaran 2014/2015”?

C. Tindakan yang dipilih

Berbagai macam persoalan dan permasalahan yang dihadapi sebagaimana di paparkan tersebut diatas, maka dalam benak peneliti tersbesit beberapa solusi alternative yang bias dilakukan, seperti melalui permainan Kartu Kata Bergambar, hal ini diharapkan bisa menjadi salah satu alternative untuk memecahkan persoalan yang dihadapi oleh para guru dan siswa yang ada di Kelas II Nurus Sholah Akkor BatuLabang Palengaan Pamekasan khususnya pada Tahun Pelajaran 2014/2015.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan kegiatan peneliti ini diantaranya adalah:

“Untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar pada kelas II di MI Nurus Sholah Akkor BatuLabang Palengaan Pamekasan Tahun Pelajaran 2014/2015”.

E. Signifikansi penelitian

Dalam dunia pendidikan, problematika pembelajaran merupakan persoalan yang sudah biasa dihadapi. Berbagai persoalanakan menjadi penghambat bagi keberhasilan pendidikan, sehingga jika lembaga pendidikan tidak di manage dengan baik, pelaksanaankegiatanpendidikantersebutjuga tidakakan berhasil dengan baik, dan tidak akan melahirkan lulusan yang juga berkualitas.

Oleh karena itu, berbagai cara dan usaha dapat dilakukan oleh para pengelola pendidikan, termasuk dalam pemaksimalan penguasaan metode para guru dalam upaya menghasilkan lulusan terbaik. Seperti ditingkat MI misalnya, seperti yang peneliti lihat bahwa para guru telah melakukan berbagai macam upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan berbagai macam cara, namun yang tampak kepada peneliti, mereka belum menemukan hal-hal yang signifikan, sehingga hal ini menjadi kegelisahan tersendiri bagi peneliti untuk dipecahkan persoalan tersebut.

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat kegiatan penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan nilai manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, secara teoritis, penelitian terkait dengan upaya guru dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar ini diharapkan akan dapat mengimplementasikan secara maksimal dalam melaksanakan tugas belajar dan mengajar, sehingga pelaksanaan kegiatan pendidikan ini akan berhasil.

Sedangkan nilai praktisnya kegiatan penelitian ini diharapkan akan memberikan nilai manfaat kepada:

1. Lembaga pendidikan MI Nurus Sholah Akkor Batu Labang Kecamatan Palengaan Pamekasan

Kegiatan penelitian terkait dengan upaya guru dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar ini diharapkan akan memberikan nilai manfaat terhadap

pengembangan lembaga pendidikan sehingga akhirnya akan menghasilkan lulusan yang baik dan program pendidikannya tergolong kepada katagori berhasil.

2. UIN SunanAmpel Surabaya

Terkait dengan penelitian yang bertemakan upaya guru dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan kartu kata bergambar yang ini juga akan memberikan nilai manfaat bagi Uniersitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya diantaranya bagi fakultas Tarbiyah.

Bagi perpustakaan, tentunya hasil kegiatan penelitian ini diharapkan akan memberikan nilai tambahan koleksi bahan refrensi sehingga akan dapat memperkaya refrensi para mahasiswa UIN sunan ampel Surabaya khususnya.

3. Peneliti

Kajian penelitian terkait dengan upaya guru dalammeningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainankartu kata bergambar ini juga akan memberikan nilai dan kontribusi yang berupa tambahan pengetahuan, sehingga akan memudah kan peneliti untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang kemungkinan akan dihadapi oleh peneliti ketika peneliti sudah terjun secara langsung di dunia praktisi pendidikan.