

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan salah satu tugas belajar yang sangat penting dalam kaitannya dengan pemerolehan informasi dan pengetahuan. Kemampuan membaca merupakan satu bagian yang tidak mungkin dilepaskan dari keseluruhan perkembangan kognitif, emosi, dan sosial seorang anak, yang di dalamnya dibutuhkan banyak prasyarat dan kesiapan untuk memiliki kemampuan tersebut. Kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Oleh karena itu, anak harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar. Jadi yang paling awal harus dilakukan adalah mengatasi kesulitan membacanya dahulu.

Membaca permulaan adalah suatu proses atau tahapan awal dalam membaca yang diperoleh sejak siswa masih di kelas awal. Membaca permulaan biasanya anak telah mampu mengenal huruf, membaca kata yang terdiri dari dua suku kata, tiga suku kata atau kata sulit, dan membaca kata secara utuh atau bila ada huruf yang hilang dapat dilengkapi serta membaca kalimat sederhana (Tjoe, 2013:4). Sedangkan Menurut (Halimah, 2014:17) membaca permulaan diberikan secara bertahap, yakni pramembaca, dan membaca, Pada tahap pramembaca siswa diajarkan dan dibiasakan untuk melakukan kegiatan sikap duduk yang baik waktu membaca, cara meletakkan buku di meja, cara memegang buku, cara membuka dan membalik halaman buku, melihat dan memperhatikan tulisan.

Menurut (Rikmasari, 2018:36) tujuan membaca permulaan adalah memberikan kecapan kepada anak untuk mengubah rangkaian-rangkaian

huruf menjadi rangkaian-rangkaian kata (bunyi) yang bermakna dan melancarkan teknik membaca pada anak-anak. Tujuan membaca permulaan adalah kemampuan membaca mengubah lambang-lambang tulis menjadi bunyi-bunyi bermakna disertai dengan pemahaman akan lambing-lambang tersebut. Jadi membaca permulaan adalah suatu proses atau tahapan awal dalam membaca yang diperoleh sejak siswa masih di kelas awal. Pada tahapan tersebut, membaca permulaan dikatakan sangat berpengaruh dalam membaca ketahap selanjutnya.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan di SDN Pamekaran II hasil identifikasi kesulitan membaca permulaan yang diberikan kepada anak serta informasi dari guru kelasnya maka kami menarik kesimpulan bahwa anak tersebut benar mengalami kesulitan khususnya membaca permulaan yang ditandai dengan ketidakmampuan anak membedakan huruf seperti b dan d, b dan p, m dan n, sehingga anak mengalami banyak kesulitan dalam membaca. Jika kesulitan ini tidak di tangani sejak anak berada di kelas dasar, maka akan menyulitkan murid saat berada di kelas lanjutan. Sementara di dalam kelas ketika mengikuti pembelajaran membaca maupun menulis siswa disleksia ini selalu menulis/menyalin bacaan dalam satu kalimat dan bahkan satu paragraf. Hal tersebut mengakibatkan anak kesulitan mengikuti pembelajaran membaca, bahkan cenderung menghindari kegiatan membaca maupun menulis.

Rendahnya kemampuan membaca kata sangat terkait dengan karakteristik anak berkesulitan belajar yang kapasitas belajarnya sangat terbatas, terutama dalam mempelajari hal-hal yang abstrak. Mereka mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian, pelupa, kurang mampu membuat asosiasi-asosiasi dan sifat pelajaran membaca itu sendiri yang abstrak, yang mencakup aktivitas fisik dan mental. Aktivitas fisik mencakup gerak mata dan ketajaman penglihatan. Aktivitas mental mencakup ingatan, perhatian, dan pemahaman.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, guru perlu berinovasi dalam pembelajaran membaca. Salah satunya adalah dengan menggunakan media.

Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi “ Membaca Bersama Budi “. Aplikasi “ Membaca Bersama Budi “ dapat digunakan sebagai *treatment* untuk mengatasi siswa kesulitan membaca. Karena aplikasi ini dapat berguna untuk mengatasi kesulitan membaca permulaan.

Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah game edukatif berupa multimedia berbasis android. Media game edukatif berbentuk aplikasi permainan bernama “Membaca Bersama Budi” yang dikembangkan oleh Srikestra Studio. Aplikasi game tersebut mengandung materi pengajaran membaca yang dapat diunduh salah satunya melalui layanan *play store* pada handphone layar sentuh (android). Adapun alasan peneliti memilih media game edukatif, dikarenakan subjek siswa disleksia cenderung memiliki ketertarikan dengan sebuah game. Ketertarikan yang dimaksud yaitu subjek menyukai hal-hal yang tidak monoton dan akan lebih merasa senang dengan hal-hal menarik yang dapat diperoleh melalui sebuah game. Melalui media game edukatif diharapkan siswa dapat memiliki ketertarikan dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran membaca khususnya membaca permulaan dengan senang. Selain itu penggunaan media game edukatif memakai perangkat layar sentuh dapat memudahkan siswa.

Berdasarkan alasan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan media game edukatif sebagai sarana pembelajaran membaca permulaan pada anak disleksia di SDN Pamekaran II. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui Pemanfaatan Aplikasi Membaca Bersama Budi dalam Membaca Permulaan Di SDN Pamekaran II.

B. Identifikasi Masalah

1. Kesulitan membaca.
2. Ketidakmampuan anak membedakan huruf seperti b dan d, b dan p, m dan n
3. Kesulitan mengikuti pembelajaran membaca.
4. Menghindari pembelajaran membaca.

5. mengalami kesukaran dalam memusatkan perhatian, pelupa, kurang mampu membuat asosiasi-asosiasi dan sifat pelajaran membaca itu sendiri yang abstrak, yang mencakup aktivitas fisik dan mental.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi pada satu masalah yaitu analisis pemanfaatan aplikasi membaca “ Bersama Budi ” dalam membaca permulaan di SDN Pamekaran II .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana pemanfaatan aplikasi “membaca Bersama budi” pada membaca permulaan ” ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti ingin melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui pemanfaatan penggunaan media game membaca bersama budi terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi membaca bersama budi dalam membaca permulaan pada anak disleksia, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat secara teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu informasi awal untuk masukan terhadap siswa kesulitan membaca permulaan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Subjek

Manfaat bagi subjek, diharapkan subjek dapat termotivasi mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran membaca permulaan. Subjek diharapkan mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan baik dan optimal.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menerapkan alternatif media game edukatif sebagai sebagai alat bantu pendukung kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah diharapkan dapat menggunakannya sebagai bahan penetapan kebijakan pelaksanaan kurikulum oleh guru untuk peningkatan mutu dengan memanfaatkan media yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti, diharapkan peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca permulaan pada siswa melalui media game edukatif yang dapat digunakan sebagai bekal suatu saat menjadi pengajar

