

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang tidak ada habisnya sejak dari ada dan berkembangnya manusia di muka bumi ini hingga akhir zaman nanti. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia; keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang (Isna Ari Kusuma : 2018). Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena di mana pun dan kapan pun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia atau memuliakan manusia. Untuk terlaksananya pendidikan dengan baik dan tepat, diperlukan suatu ilmu yang mengkaji secara mendalam bagaimana pendidikan itu harusnya dilaksanakan. Ilmu yang menjadi dasar tersebut haruslah yang telah teruji kebenarannya dan keampuhannya. Ilmu tersebut adalah ilmu pendidikan. Pendidikan tanpa ilmu pendidikan akan menimbulkan kecelakaan pendidikan (Rosmita Sari, dkk. : 2021). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh usaha sadar manusia melalui proses yang dilakukan di sekolah maupun luar sekolah di sepanjang hayat hidupnya dan pendidikan akan terus berlangsung hingga akhir zaman nanti.

Membaca, menulis, berhitung (calistung) adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar kelas rendah. Penguasaan calistung akan dipergunakan siswa untuk mengamati, mempelajari, memahami dan menyerap ilmu yang diberikan oleh pendidik (guru). Kemampuan calistung juga digunakan untuk mengembangkan keilmuan siswa pada tingkat pendidikan selanjutnya. Berbagai kajian tentang waktu pasti anak diajarkan membaca, menulis dan berhitung (calistung) setiap pakar tentunya memiliki

pandangan yang berbeda-beda. Sebelum membahas lebih lanjut tentang waktu yang tepat, Muhammad Fauzi Adhim dalam bukunya (dikutip oleh Ahmad Mushlih, dkk. 2018) membuat anak gila membaca menceritakan tentang kegiatan belajar di negara-negara maju sebagai berikut:

“Anak-anak yang belajar di Australia, Inggris dan Jepang mulai belajar membaca secara formal ketika mereka masuk sekolah dasar, artinya saat memulai pendidikan di sekolah dasar, mereka belum mampu membaca, mampu saja belum, apalagi terampil. Pada masa sekolah dasar, sekolah menekankan betul kemampuan literasi (baca-tulis). Sekolah membentuk kecintaan dan gairah anak terhadap membaca, memperoleh pengalaman mengesankan pada keterampilan membaca di usia dini.”

Cuplikan cerita di atas, Negara-negara maju mengajarkan membaca dan tidak terlepas pula dari menulis dan berhitung, diajarkan pada jenjang formal anak bersekolah di sekolah dasar.

Kemudian mereka (Ahmad Mushlih, dkk. 2018) menambahkan, bahwa belajar calistung pada anak usia dini, perlu diketahui hal terpenting dalam memberikan pra calistung pada anak yaitu orang tua perlu menumbuhkan minat belajar calistung bukan hanya kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan berhitung. Anak yang belum mampu membaca saat dirinya masuk dalam sekolah dasar, tetapi belum memiliki minat besar dalam membaca, maka akan jauh lebih baik daripada pada saat anak masih dalam masa *preschool* anak selalu dituntut belajar calistung tetapi belajar bukan karena keinginannya sendiri. Sehingga waktu yang tepat anak belajar calistung (membaca, menulis, berhitung) yaitu ketika anak muncul minat dan keinginan untuk belajar membaca, menulis dan berhitung. Kesiapan dan minat tersebut tentunya perlu adanya stimulasi yang dilakukan baik di lingkungan maupun di sekolah.

Secara umum proses belajar membutuhkan banyak komponen yang harus diperhatikan. Membudayakan dan menginternalisasi kebiasaan membaca pada anak akan memberikan peluang kesuksesan pada masa depannya dengan persentase yang lebih besar (Jill Barr Walker, 2016; kutipan dari Udin Syaefudin Sa'ud, dkk. 2019). Dalam buku “*Melahirkan Duta Baca*” (Siti Rochajati, 2020: 2) yang dikutipnya dari (Sudarso, 1991: 4) menjelaskan bahwa membaca adalah suatu hal yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak sekedar menghafalkan tulisan, tapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Selain itu dalam membaca juga tidak sekedar membaca kata demi kata,

melainkan untuk bisa memaknai arti dari bacaan tersebut. Masih dalam buku yang sama, yang dikutip dari Iskandar Wassid dan Dadang Sunendar (2008: 246) mengatakan bahwa membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Untuk keperluan tersebut, selain menguasai bahasa yang dipergunakan, seorang pembaca perlu juga mengaktifkan berbagai proses mental dan sistem kondisinya. Ada 2 faktor yang berperan dalam proses membaca, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berupa faktor intelegensi, minat, sikap, bakat, motivasi, tujuan membaca, dan sebagainya. Faktor eksternal bisa dalam bentuk sarana membaca, teks bacaan, faktor lingkungan atau faktor latar belakang sosial ekonomi, sosial dan tradisi membaca.

Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca dan menulis permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut di tingkat yang lebih tinggi. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, kemampuan membaca harus benar-benar mendapat perhatian guru. Sebab kemampuan membaca itu pada dasarnya kurang perhatian dari guru, maka mengakibatkan pada tahap membaca lanjut siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat mempelajari bidang yang lainnya. Padahal dengan membaca siswa dapat memperluas pengetahuan, pertajaman daya pikir dan penalaran, dan mempercayai kemajuan seiring dengan perkembangan zaman. Membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbasis tulis yang reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seorang akan dapat meningkatkan daya pikir, mempertajam pandangan dan memperluas wawasan. Begitu pentingnya kegiatan membaca tersebut, dan sehingga pembelajaran membaca di sekolah mempunyai peranan yang sangat esensial dan sangat penting. Membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh semua anak, karena melalui membaca anak dapat belajar banyak tentang berbagai bidang. Oleh karena itu, membaca merupakan keterampilan yang harus diajarkan sejak anak masuk Sekolah Dasar. Apabila anak memiliki kesulitan belajar membaca, maka kesulitan itu harus segera diatasi. Dengan mengetahui kesulitan-kesulitan anak dalam membaca maka, guru lebih mudah menentukan strategi yang akan ditetapkan pada sisiwa (Sri Sunarti). Kern (2000) yang dikutip oleh Udin Syaefudin Sa'ud, dkk. (2019) mengemukakan bahwa membaca adalah jantung pendidikan (*reading is the heart of education*). Bagi orang Islam, Allah Swt. telah memberikan perintah pertama kepada Nabi Muhammad Saw. berupa perintah untuk membaca (*iqra'*). Seperti yang terdapat dalam surah Al-Alaq 1-5 yang berbunyi:

- ١ - اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ
 ٢ - خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ
 ٣ - قُرْأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
 ٤ - الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
 ٥ - عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “*Bacalah dengan (Menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajarkan (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya*”. (QS. Al-Alaq: 1-5)

Melalui membaca, anak akan terbiasa mendengar berbagai kosakata baru. Ini akan memperkaya mereka dalam memahami berbagai kata yang ada disekitar mereka. Hal ini juga merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk membuat otak anak dirangsang untuk memperkaya bahasa mereka. Dalam buku Katalog Dalam Terbitan (KDT) (Meliyawati, 2016: 2) menjelaskan bahwa membaca memiliki arti penting bagi siapapun, dengan memabaca seseorang dapat memperoleh informasi dan bahkan menambah pengetahuannya. Membaca merupakan salah satu diantara empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh setiap pemakai bahasa. Oleh karena itu, upaya untuk mengajarkan kepada anak itu sangat penting. Membaca dapat pula dianggap sebagai suatu proses untuk memahami yang tersirat dan yang tersurat, melihat pikiran yang terkandung dalam kata-kata yang tertulis. Tingkatan hubungan antara makna yang hendak dikemukakan oleh penulis dengan interpretasi pembaca turut menentukan ketepatan membaca. Makna bacaan tidak terletak pada pikiran pembaca. Dan pentingnya sebagai guru untuk menyampaikan kepada murid betapa pentingnya belajar, hingga mereka harus bisa membaca. Seperti ayat Alquran dalam surah Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا
 فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, ‘berilah kelapangan di dalam majelis-majelis’, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ‘berdirilah kamu’, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan”*. (QS. Al-Mujadalah: 11).

Seiring berputarnya waktu dari masa ke masa hingga sampai di era modern seperti saat ini. Ilmu pendidikan dan teknologi terus berkembang pesat sehingga perlahan-lahan menunjang pembaharuan. Dan tak dapat dipungkiri peranan teknologi sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat termasuk negara-negara berkembang. Pemanfaatan teknologi berkembang dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi menggunakan media pembelajaran dalam rangka menunjang kegiatan pendidikan yang lebih efisien. Karena media pembelajaran untuk saat ini sangat berpengaruh pada sistem kegiatan belajar mengajar. Media sudah menjadi salah satu kebutuhan pembelajaran untuk masa sekarang dan masa yang akan datang. Perubahan bidang pendidikan dari masa ke masa juga semakin terlihat mengenai pembelajaran, dimana pada sebelumnya sistem pembelajaran dilakukan dengan konvensional dan kini sistem pembelajaran sudah dilakukan secara modern sesuai perkembangan zaman. Pembelajaran saat ini sudah tidak berpusat pada guru, melainkan pada peserta didik itu sendiri. Dalam K-13 peserta didik harus lebih aktif dibandingkan dengan guru. Peserta didik juga lebih bebas untuk memperoleh sumber belajar atau sumber informasi agar pengetahuan siswa menjadi lebih luas. Guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah untuk kegiatan pembelajaran. Dengan media pembelajaran guru diharapkan agar lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Isna Ari Kusuma (2018: 2) dalam Skripsinya menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam Skripsinya Nita Zahara (2019: 2) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat berperan dalam proses belajar pembelajaran. Disamping itu media juga merupakan bahan ajar yang diperlukan pada siswa untuk memahami inti dari pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis pada siswa.

Media juga sangat berpengaruh dalam mengembangkan teknik yang digunakan oleh seorang guru. Selanjutnya mengembangkan kognitif anak didik, yang berkaitan dengan perkembangan kognitif seperti baca tulis, mengenal angka, sains, konsep pengelompokan, dan meningkatkan kreativitas peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media sangat berpengaruh pada sistem belajar mengajar, terutama pada proses belajar baca tulis siswa.

Media merupakan salah satu alat bantu bahan ajar guru untuk meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa untuk memahami inti dari pembelajaran. Seperti yang kita ketahui, jenis-jenis media pembelajaran (Santrianawati: 2018) ada beberapa macam, seperti: a) media visual; foto, gambar tempel, gambar, komik, dll. b) Media audia; musik dan lagu, radio, alat musik, dll. c) Media audio visual; film, pementasan, media drama, VCD, dll. Dan d) Multimedia, yaitu semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya internet, belajar dengan menggunakan media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mencari, memilih dan menggunakan sumber media belajar dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran tersebut. Menurut Arief S Saiman (2006 hlm.11-12) dalam jurnal Tika Surtika, dkk. (2019: 106) menjelaskan, proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Fungsi dari media pembelajaran tersebut adalah sebagai daya tarik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik, siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, serta materi yang disampaikan pun dapat diserap oleh siswa dengan baik.

Dari beberapa fakta lapangan yang ditemui adalah bahwa permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan khususnya kelas rendah itu masih kerap terjadi kesulitan siswa dalam membaca (mengetahui huruf). Salah satunya dari salah satu jurnal yang ditulis oleh Masda Satria Kurniawan, dkk (2020) mengatakan bahwa “hasil penelitian menunjukkan bahwa problematika yang dihadapi guru adalah peserta didik kelas rendah masih kesulitan dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Guru memiliki beberapa strategi dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Guru melakukan pendekatan langsung kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dan menyimak, berbicara, membaca dan menulis, dengan cara

membimbing apabila ada peserta didik yang kesulitan dalam membaca atau menulis sampai peserta didik tersebut lancar”.

Kemudian Fauzi (2018) mahasiswa IAIN Purwokero dalam jurnalnya juga menjelaskan bahwa “Dalam kenyataan di lapangan, ditemukan masih banyaknya siswa kelas rendah yang belum memiliki kemampuan membaca dengan baik dan benar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji kompetensi dasar membaca, menulis, dan berhitung pada kelas rendah Sekolah Dasar masih ditemukan anak-anak yang capaian kemampuan membacanya belum mencapai standar dan masih mengalami kesulitan belajar membaca dengan kondisi kemampuan membaca yang sangat tidak memuaskan”.

Berdasarkan fakta lapangan yang ada, peserta didik yang sudah duduk di bangku kelas II SDN 0211 Pangirkiran, pun masih ada yang belum bisa membaca. Dan hal ini dikarenakan masa mereka mulai memasuki bangku Sekolah Dasar sistem pembelajaran masih Daring (Dalam jaringan) sehingga peserta didik yang langsung masuk ke jenjang SD tanpa TK terlebih dahulu akan lebih lama proses belajarnya. Dikarenakan waktu belajar hanya beberapa jam saja dengan fasilitas yang kurang memadai, hingga menimbulkan kurangnya minat peserta didik dalam belajar. Selain itu, peran orang tua yang kurang dalam memberikan pelajaran tambahan (bimbingan) yang menambah minat belajarnya anak. Kini, sistem pembelajaran yang sudah tatap muka dengan jam belajar yang belum normal menjadi kendala bagi guru untuk memberikan pelajaran yang maksimal kepada peserta didik. Tambah lagi dengan penggunaan media, sarana dan prasarana dari sekolah yang kurang, ada baiknya jika di masa yang seperti ini guru harus lebih kreatif khususnya untuk guru kelas rendah. Guru yang hanya berpatokan pada buku tangan siswa dan buku guru saat melakukan pembelajaran. Sebelum menutup pelajaran guru hanya memberikan siswa PR dengan harapan siswa mau mengulang dan mengerjakan PR-nya.

Namun, fakta yang kita temui sangat bertolak belakang dengan yang diharapkan. Bagaimana tidak, kebanyakan dari siswa yang mengerjakan PR-nya adalah orang tua, abang/kakak dari siswa tersebut, hal itu disebabkan karena kurangnya minat siswa dalam belajar. Dan mungkin juga guru yang merasa kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran yang bisa menarik minat peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk merangsang minat dan motivasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Terutama jika dikaitkan dengan usia anak SD yang memang masih dalam usia bermain, maka media yang berkaitan dengan kegiatan permainan sangat dibutuhkan. Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pembelajaran, bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran yang menjadikan si anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media itu akan lebih menyenangkan mereka, dan sudah tentu pengajaran lebih bermakna (Apri Damai Sagita Krissandi, dkk. 2017).

Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. *Puzzle* juga melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi *puzzle* yang berbentuk akan melatih nalar siswa. Saat bermain *puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut (Risky Sani Nur Faizah, 2019). Hal ini juga senada dengan pendapat Lintang Febryarum (2021: 12) dalam skripsinya yang menjelaskan bahwa permainan *puzzle* dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat dan membina semangat dalam bermain, dengan menggunakan media *puzzle* huruf pada anak mampu mengingat berbagai huruf dikarenakan anak berperan aktif dalam pembelajaran karena dilakukan sambil bermain. Kemudian ia menambahkan lagi yang ia kutip dari Madyawati bermain dengan menggunakan *puzzle* huruf merupakan salah satu pendekatan

yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak sehingga termotivasi mengasah keterampilan berbahasanya. Dan disisi lain, perihal media juga dibahas dalam Alquran salah satunya dalam surah Al-Maidah ayat 16 dan An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ ۚ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ ۖ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya: “*Dengan Kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan Kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan ke jalan yang lurus*”. (QS. Al-Maidah: 16).

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “*(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Ad-Dzikir (Alquran) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan*”. (QS. An-Nahl: 44).

Adapun kelebihan dari media *puzzle* itu sendiri adalah: 1) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, 2) Memperkuat daya ingat, 3) Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan, 4) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya). Disamping itu, kelemahan dari media *puzzle* antara lain: 1) Membutuhkan waktu yang lebih panjang, 2) Menuntut kreatifitas pengajar, 3) Kelas menjadi kurang terkendali, 4) Media *puzzle* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar (Devi Wahyu Dayanti, dkk. 2020).

Dan dapat kita simpulkan bahwa tujuan penggunaan media *puzzle* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, menghilangkan rasa bosan saat belajar dan rangsangan kegiatan pembelajaran berlangsung, dan membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat. Dan sistem pembelajaran ini disebut juga dengan bermain sambil belajar.

Hal ini juga yang menjadi salah satu media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan minat belajar membaca anak didik adalah media *puzzle*. Tika Surtika, dkk. (2019) yang dikutip dari Soemiarti Patmonodewo (1995, hlm. 83) “kata *puzzle* dapat diartikan dengan bongkar pasang”. Menurut Kamus pintar Inggris Indonesia *puzzle* berarti teka-teki. Bermain *puzzle* hal yang sangat menarik yang merangsang anak untuk berfikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* sehingga menjadi urutan yang utuh. Mengingat menyusun *puzzle* akan sangat efektif apabila diterapkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik karena menarik rasa penasaran mereka. Agar peserta didik lebih kenal dan mudah diingat oleh mereka hal ini bisa dengan cara mereka menyebutkan dan menulis pada awal kata.

Media *puzzle* ini juga biasanya digunakan guru dalam berbagai mata pelajaran. Karena fungsi media *puzzle* sangat banyak, sesuai dengan yang diinginkan dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik masing-masing. Bisa untuk beberapa tingkatan jenjang kelas seperti SD/MI dan juga SMP/ sederajat dan SMA dengan pelajaran, seperti Matematika, Geometri, IPA, IPS, PPKn, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan juga mata pelajaran lainnya. Dan hal itu juga membutuhkan kreativitas guru tersebut, tidak membingungkan siswa dan bisa menyenangkan mereka saat melakukan pembelajaran dan ditambah lagi dengan membuat mereka lebih mudah dalam memahami pelajaran. Begitupun dengan peneliti yang juga membawakan metode *puzzle* dengan mata pelajaran Tema yang berfokus pada materi “Ayo membaca” pada tema 6 sub tema 1 pembelajaran 3.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka diharapkan dapat membantu peserta didik secara maksimal dalam meningkatkan minat belajar dan membaca untuk memperoleh hasil yang maksimal maka peneliti melakukan penelitian dengan meningkatkan media dan memilih judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Kualitas Membaca Siswa pada Kelas II di SDN 0211 Pangirkiran”**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

- Pentingnya belajar membaca bagi peserta didik terutama bagi kelas rendah
- Kurangnya penggunaan media di sekolah

- Pentingnya media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar dan minat baca peserta didik.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Media pembelajaran menggunakan media *puzzle*.
- 1.3.2 Diaplikasikan di kelas II SDN 0211 Pangirkiran.
- 1.3.3 Materi yang akan dibahas adalah “Ayo membaca” pada tema 6 sub tema 1 pembelajaran 3.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan oleh peneliti, maka disusunlah rumusan masalah yang berkaitan dengan judul guna membatasi lingkup penelitian, yaitu:

- 1.4.1. Bagaimana pengembangan media *puzzle* yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas membaca siswa pada kelas II SDN 0211 Pangirkiran?
- 1.4.2. Bagaimana kevalidan pada kualitas membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* saat melaksanakan pembelajaran pada kelas II SDN 0211 Pangirkiran?
- 1.4.3. Bagaimana keefektifan media *puzzle* yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas membaca siswa pada kelas II SDN 0211 Pangirkiran?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.5.1. Mendeskripsikan pengembangan yang dihasilkan yaitu berupa media *puzzle* untuk meningkatkan kualitas membaca siswa di kelas II SDN 0211 Pangirkiran.
- 1.5.2. Mendeskripsikan kevalidan pada kualitas membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* saat melaksanakan pembelajaran di kelas II SDN 0211 Pangirkiran.
- 1.5.3. Mendeskripsikan keefektifan media *puzzle* yang akan digunakan untuk meningkatkan kualitas membaca siswa pada kelas II SDN 0211 Pangirkiran.

1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media *puzzle*. Media digunakan dalam pembelajaran di kelas II SDN 0211 pangirkiran dengan materi “Ayo Membaca” pada tema 6 sub tema 1 pembelajaran 3. Media ini merupakan media *puzzle* huruf berbahan dasar *styrofoam* yang dibentuk seperti huruf A-Z secara acak yang masing-masing huruf akan dipisah dengan warna yang berbeda-beda. Disajikan dalam bentuk huruf yang belum tersusun ke tempatnya masing-masing. Dari huruf-huruf yang ada nanti akan dikaitkan dengan materi “Ayo Membaca” pada tema 6 sub tema 1 pembelajaran 3.

1.7. Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan media *puzzle* ini dianggap penting karena diharapkan dapat:

- 1.7.1. Menjadi media pelajaran alternatif bagi siswa dalam mengenal huruf dan dapat meningkatkan kualitas membaca siswa.
- 1.7.2. Mempermudah siswa dalam mengenal huruf dan belajar dengan lebih menyenangkan.
- 1.7.3. Dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran membaca.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1. Asumsi penelitian pengembangan.

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah:

- 1.8.1.1. Tingginya minat siswa terhadap permainan karena karakteristik siswa SD yaitu masih bermain khususnya kelas rendah.
- 1.8.1.2. Media *puzzle* diharapkan dapat menumbuhkan minat dan kualitas membaca siswa terutama untuk siswa yang belum bisa membaca.
- 1.8.1.3. Dan diharapkan juga dengan media *puzzle* ini dapat melatih keterampilan, sosial, pengetahuan dan ketelitian dalam menggunakan media untuk mencapai proses akhir pemanfaatan media *puzzle*.

1.8.2. Keterbatasan pengembangan.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1.8.2.1. Media *puzzle* ini adalah hanya memuat materi tentang mengenal huruf A-Z dan akan disesuaikan dengan pelajaran mengenai materi “Ayo Membaca” pada tema 6 sub tema 1 pembelajaran 3.
- 1.8.2.2. Media ini digunakan untuk kelas II mata pelajaran tema 6 sub tema 1 pelajaran 3.
- 1.8.2.3. Media visual berupa *puzzle* yang bisa digunakan, dipegang dan dipraktikkan oleh peserta didik secara bergantian maju kedepan kelas untuk menyusun huruf-huruf yang belum tersusun.

1.9. Defenisi Istilah

Beberapa istilah dalam penelitian pengembangan yaitu:

- 1.9.1. Pengembangan media, yaitu pembuatan media pembelajaran yang dilakukan dengan menambahkan atau merubahnya dengan tampilan yang disajikan dengan model tampilan yang baru.
- 1.9.2. Media pembelajaran adalah suatu yang bersifat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi siswa agar terjadi proses belajar.
- 1.9.3. Media pembelajaran berupa *puzzle* merupakan huruf berbahan dasar styrofoam yang dibentuk seperti huruf A-Z secara acak yang masing-masing huruf akan dipisah dengan warna yang berbeda-beda yang diharapkan mampu mengembangkan minat belajar terutama minat membaca siswa. Dan mampu mengaplikasikannya ke pelajaran dengan materi “Ayo membaca” pada tema 6 sub tema 1 pembelajaran 3.
- 1.9.4. Kualitas membaca diharapkan lebih baik setelah menerapkan/mengaplikasikan media *puzzle* saat melaksanakan pembelajaran. Hingga terlihat perbedaan dari kualitas membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle*.