

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Dari bangku Sekolah Dasar lah mereka mendapatkan imunitas belajar kemudian menjadi kebiasaan-kebiasaan yang akan mereka lakukan di kemudian hari. Sehingga peran seorang guru sangatlah penting untuk dapat menanamkan kebiasaan baik bagi siswanya, bagaimana mereka dituntut memiliki kompetensi-kompetensi yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan siswanya. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dari Sekolah Dasar ini adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia.

Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar, karena pada jenjang pendidikan inilah pertama kalinya pengajaran bahasa Indonesia juga berupaya mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuh kembangkan cara berpikir logis, sistematis, dan kritis. Sasaran dari pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah siswa terampil dalam menggunakan bahasa.

Kaitannya dengan pembelajaran di Sekolah Dasar keterampilan berbahasa mencakup empat komponen yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh setiap pemakai bahasa. Maka, upaya untuk mengajarkan cara membaca kepada anak sangat penting.

Keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan, karena setiap aspek kehidupan tidak luput dari kegiatan membaca. Maka dari itu, keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh para siswa di SD karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di SD. Siswa yang

tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar lainnya, akibat kesulitan membaca tersebut kemajuan belajarnya juga lambat jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca. (Rahman, 2014).

Laporan hasil riset *Organisation for Economic Co-Operation and Development (OECD)* yang dipublikasikan tahun 2010 untuk *Programme for International Student Assesment (PISA)*, Indonesia peringkat 56 dalam uji *literacy*, antara lain membandingkan kemampuan membaca dari 65 negara. Thailand peringkat 49. Singapura peringkat 5. (Purwati dkk, 222: 1)

Sukirno (2009) membagi kemampuan membaca di sekolah dasar menjadi dua kategori: membaca awal dan membaca lanjutan. Membaca permulaan diajarkan kepada siswa di kelas I dan II, sedangkan membaca lanjutan dimulai di kelas III. Dasar konsep literasi pada anak memiliki tiga aspek yaitu membaca, menulis dan pengarsipan. Sangat penting bagi siswa untuk memperoleh keterampilan membaca awal, karena keterampilan ini akan mempengaruhi kemampuan membaca di kemudian hari. Sebagai prasyarat keterampilan selanjutnya, perhatian guru harus benar-benar dibutuhkan. Landasan yang baik memberikan kerangka bagi siswa pada tahap selanjutnya, dan ketika pondasinya buruk siswa akan berjuang untuk mengembangkan kemampuan membaca yang berkualitas.

Keterampilan membaca permulaan merupakan kemampuan anak dalam mengenal huruf, membedakan huruf, membaca gabungan kata, rangkaian huruf, mengetahui awalan huruf setiap benda, melengkapi huruf menjadi sebuah kata sederhana, membaca nama sendiri, mengenal huruf vokal, memahami hubungan antara bunyi serta bentuk, dan dapat menyusun kalimat sederhana. (Siti Futihat dkk, 2020)

Dari penjelasan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan kecakapan/kemampuan menyuarakan huruf-huruf serta memahami makna dari rangkaian huruf tersebut ataupun tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal (kelas rendah) sebagai pondasi atau dasar penentu keberhasilan siswa pada kelas selanjutnya. Karena keterampilan membaca adalah pintu untuk menguasai keterampilan dan pengetahuan yang lain. Peran guru sangat penting dalam membimbing siswa agar menguasai keterampilan membaca permulaan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 106865 Bandar Pamah masalah yang ditemukan yaitu ketika proses pembelajaran terutama dalam membaca masih ada anak yang belum bisa membaca, masih ada anak yang membaca sambil mengeja, dan rendahnya minat baca atau budaya membaca dapat disebabkan berbagai faktor. Faktor secara pribadi berkaitan dengan kurangnya motivasi atau dukungan dalam diri siswa untuk menanamkan bahwa kegiatan membaca merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat bagi diri sendiri. Faktor yang lain adalah lingkungan sekitar yang menjauh dari kegiatan dan kebiasaan membaca yang merupakan faktor yang sangat berpengaruh besar seperti penggunaan media yang tidak efektif dan masih monoton. Media pembelajaran yang terdapat di sekolah hanya sebatas gambar dan rangkaian alfabet. Media tidak digunakan oleh guru, guru mengutamakan pembelajaran secara klasikal dengan bantuan spidol dan papan tulis. Setelah diteliti lebih jauh, keadaan sekolah tersebut kurang memadai baik dari segi fasilitas maupun sarana prasarananya. Hal tersebut dirasakan kurang maksimal dilihat dari hasil belajar yang masih belum optimal yakni dalam keterampilan membaca permulaan. Apabila ini terus dibiarkan maka akan berdampak pada prestasi belajar siswa dan mengakibatkan rendahnya keterampilan membaca permulaan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan penggunaan media puzzle dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD.

Menurut Sumantri (2017), media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Secara didaktis psikologis dikatakan bahwa media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak serta memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). Piaget menyatakan bahwa usia 7-11 tahun disebut tahap operasional konkret karena anak memahami pengertian atau konsep-konsepnya lewat benda konkret. Pada masa ini siswa masih berpikir konkret dan belum mampu berpikir abstrak. Kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami konsep. Hal senada juga diungkapkan oleh Titi Sayono (dalam Purwanto dan Djenah, Alim, 1997) bahwa siswa sekolah dasar umumnya ada taraf berpikir konkret. Materi dan konsep yang diajarkan pada anak harus dikenali dengan hal-hal yang konkret. Namun, sampai saat ini guru belum memanfaatkan alat atau media pembelajaran secara maksimal dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Di era digital, menurut Muhammad Hasan dkk. (2021: 5) pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Menggunakan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap keberhasilan tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Kemp & Dayton dalam (Arsyad, 2014) menjelaskan hasil penelitian tentang dampak positif dalam menggunakan media pembelajaran yaitu dapat membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik.

Media *puzzle* menurut Tastin dkk. (2021) merupakan media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar, huruf, kata dan kalimat menjadi satu gambar yang utuh yang melibatkan psikomotorik anak dan penalarannya dalam menyusun *puzzle* tersebut. Adapun pengembangan media *puzzle* gambar dan huruf digunakan dalam penelitian ini berbasis manual karena dilihat dari fasilitas sekolah, kondisi sekolah yang belum mampu menggunakan media elektronik dalam belajar. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran *puzzle*

gambar dan huruf dapat memberikan dampak baik terhadap kemampuan siswa dalam membaca permulaan.

Adapun pentingnya media *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan ialah penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran akan menarik simpati dan partisipasi anak. Anak akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan *puzzle* juga dapat menambah variasi dalam pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton. Selain itu, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui media *puzzle*, sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa akan meningkat. Media *puzzle* ini juga akan mempermudah anak yang kesulitan dalam menerima materi yang bersifat abstrak. Hal ini dikarenakan *puzzle* merupakan benda nyata yang dapat diamati dan diraba langsung oleh anak. Apabila dilihat dari keterampilan anak, maka kemampuan motorik halus anak akan aktif dalam menggunakan *puzzle* sesuai dengan jenisnya. (Nur Islamiyah dkk., 2022)

Dari penjelasan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang mengadaptasikan konsep belajar sambil bermain menggunakan gambar dan huruf yang bertujuan tidak hanya untuk mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan akan tetapi juga melatih keterampilan membaca agar proses pembelajaran terasa menyenangkan serta tidak membosankan.

Media pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* belum ada di SD Negeri 106865 Bandar Pamah. Dengan penggunaan media *puzzle* ini siswa dapat bekerja sama dengan temannya untuk dapat menyusun potongan-potongan *puzzle* gambar tersebut menjadi satu kesatuan gambar yang utuh, kemudian saling membantu dalam menyusun huruf menjadi sebuah kata yang terdapat pada gambar tersebut. Dengan media pembelajaran tersebut diharapkan siswa akan dapat mengatasi rasa malu, takut yang selalu mengganggu kelancaran siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Adapun yang menjadi perbedaan dari penelitian sebelumnya ialah media *puzzle* ini dirancang menggunakan potongan-potongan gambar yang disusun menjadi gambar utuh dilengkapi dengan nama dari gambar tersebut berupa huruf-huruf yang terletak di bawah gambar kemudian disusun kembali menjadi sebuah kata yang cocok dengan gambar tersebut. Masing-masing gambar terdiri dari empat huruf dikarenakan siswa yang diteliti duduk di kelas rendah dan berada pada tahap membaca permulaan. Maka dalam hal ini senada dengan penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan menemukan hasil bahwa media *puzzle* memang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Sehingga media *puzzle* ini dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Penggunaan media sendiri sangat berfungsi dalam memaksimalkan pembelajaran, selain itu untuk menarik perhatian peserta didik agar tidak bosan dan jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar. Konsep dari media yang ditawarkan peneliti yaitu belajar sambil bermain yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif serta dapat memicu stimulan kemampuannya dalam berpikir. Maka peneliti akan mengembangkan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada kelas I SD.

Berdasarkan dari referensi hasil penelitian yang ada dilakukan oleh Handara Tri Elitasari dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Kata Berbasis Teknik Montessori dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan dan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas I SD”. Dari penelitian tersebut menghasilkan suatu produk berbentuk *puzzle* kata yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dan motivasi belajar siswa. Penelitian selanjutnya oleh Siti Futihat dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Permulaan”. Dari penelitian tersebut menghasilkan suatu produk *puzzle* huruf yang dapat digunakan sebagai media pendukung dalam belajar membaca.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat masalah ini menjadi sebuah judul “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Kelas I SD”. Dengan adanya gambar disertai huruf didalam media *puzzle* tersebut diharapkan dapat memberikan kesenangan kepada peserta didik pada proses pembelajaran membaca.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

- 1.2.1 Peserta didik merasa bosan dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton sehingga diperlukan media pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar.
- 1.2.2 Belum dikembangkannya media pembelajaran baru dengan konsep belajar sambil bermain (*Puzzle*).
- 1.2.3 Tingkat pemahaman membaca yang rendah sehingga dikembangkanlah media pembelajaran berbentuk *puzzle* untuk menarik minat baca peserta didik

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai penelitian yaitu:

- 1.3.1 Media pembelajaran yang peneliti kembangkan berupa *puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran. Peneliti mendesain khusus media *puzzle* yang terdiri dari gambar dan juga huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.
- 1.3.2 *Puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini berupa gambar dan juga huruf.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbentuk *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD?
- 1.4.2 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbentuk *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD?
- 1.4.3 Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbentuk *puzzle* pada siswa kelas I SD terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan sesudah penggunaan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai, diantaranya sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbentuk *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD
- 1.5.2 Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbentuk *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD
- 1.5.3 Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbentuk *puzzle* pada siswa kelas I SD terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan sesudah penggunaan

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media *Puzzle* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif sebagai media *puzzle* siswa kelas I SD. Media *puzzle* ini mengambil konsep bermain sambil belajar, sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dalam media *puzzle* ini siswa diarahkan untuk menyusun gambar sambil menyusun kata dalam kotak yang telah disediakan. Konsep seperti ini dapat menjadikan siswa mudah untuk mengenal bagaimana bentuk benda dan juga hewan karena diiringi dengan permainan sehingga siswa tidak merasa bosan. Tak hanya itu, dalam media *puzzle* ini siswa juga dilatih keterampilan membacanya sehingga tanpa disadari siswa akan mengenal gambar dan juga huruf.

Media puzzle ini terbuat dari kardus dan juga walpaper dinding dengan motif doraemon berwarna biru. Hal ini agar menarik perhatian peserta didik, karena pada dasarnya anak-anak terutama pada jenjang Sekolah Dasar menyukai yang berwarna apalagi warna cerah. Bentuknya disesuaikan dengan ukuran kardus yang telah dibentuk. Agar tampilan papan permainan terlihat lebih kokoh, maka dilapisi menggunakan kardus. Adapun panjang dan lebar kardus sama dengan ukuran walpaper dinding tersebut yaitu 58 cm x 46 cm. Selain itu, ada juga tempat untuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu dengan panjang dan lebar kotak 30 cm x 21 cm. Nah, peneliti memakai beberapa gambar berupa benda dan juga hewan. Gambar itu dipotong menjadi bentuk trapesium, persegi dan juga segitiga yang dipotong menjadi 6 bagian. Ada juga tempat untuk menyusun huruf/abjad menjadi kata yang sesuai dengan gambar yang telah disusun di atasnya dengan panjang dan lebar kotak untuk menyusun huruf berukuran 7,5 cm x 16 cm. Kata dari huruf tersebut terdiri dari 4 huruf agar peserta didik juga mudah untuk membaca dan mengingatnya. Dikarenakan siswa yang diteliti juga terbelang kelas rendah yakni kelas I SD dan masih pada tahap membaca permulaan, maka peneliti mengambil sampel yang mudah. Potongan gambar dan huruf/abjad menggunakan kertas foto agar gambar dan huruf yang dihasilkan juga lebih bagus. Selain itu, potongan-potongan tersebut dilapisi dengan kardus agar lebih tebal dan tidak mudah rusak.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pada masa kini, media pembelajaran sangat beragam demi meningkatkan kualitas pembelajaran. Terlebih sekolah menggunakan Kurikulum 2013 bahkan mulai diterapkannya Kurikulum Merdeka yang sudah terintegritas. Muatan materi yang dipadukan menjadi satu membuat peserta didik jenuh dan bosan. Maka dari itu, pendidik harus menciptakan inovasi baru dengan mengembangkan media agar peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan melakukan pembelajaran sambil bermain. Dengan menggunakan konsep belajar

sambil bermain membuat siswa tertarik untuk membaca dan tidak hanya itu, kemampuannya dalam berpikir juga akan berkembang.

Penggunaan media pembelajaran *puzzle* ini belum ada dan belum pernah diterapkan, sehingga anak-anak kurang bersemangat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Adapun dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media ini adalah peserta didik mampu untuk memahami materi dan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi. Melalui pengembangan media ini peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas I SD. Serta peneliti juga sekaligus menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk *puzzle*.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media *puzzle* ini adalah:

- 1.8.1 Media *Puzzle* terbatas hanya untuk mengenal beberapa macam benda dan juga hewan.
- 1.8.2 Media pembelajaran *puzzle* ini mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mengambil konsep belajar sambil bermain.
- 1.8.3 Media *Puzzle* ini berbentuk media cetak tidak dalam bentuk media visual.
- 1.8.4 Media *puzzle* ini bukan hanya untuk meningkatkan kemampuan membaca, akan tetapi dapat juga meningkatkan kemampuan berfikir siswa.

1.9 Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.9.1 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran yaitu suatu proses/kegiatan dalam mengembangkan sebuah produk sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran serta merangsang minat belajar peserta didik.

1.9.2 Media *Puzzle*

Media *Puzzle* merupakan bentuk permainan modern yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu kemudian menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan sehingga dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi peserta didik.

1.9.3 Keefektifan Media

Keefektifan Media merupakan produk yang akan di uji coba pada saat pembelajaran kepada peserta didik untuk mengetahui apakah penggunaannya efektif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

1.9.4 Kelayakan Media

Kelayakan Media merupakan uji coba produk apakah suatu produk yang digunakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

1.9.5 Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca permulaan merupakan indikator terhadap keberhasilan suatu produk yang di uji coba. Dalam hal ini adalah media pembelajaran yang di aplikasikan apakah mampu dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik di kelas I SD.

Dengan definisi istilah tersebut, maka yang dimaksud dengan “Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD” adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan cara menyalurkan materi menggunakan perantara agar lebih mudah dipahami materi pembelajaran yang mencakup ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia agar dapat menarik kesimpulan secara nalar untuk mengetahui apakah pantas dan lolos uji coba sebagai alat dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD.