

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 2.1 Model Yang Sudah Ada (Existing Model)

Model yang sudah ada ini merupakan model pengembangan media yang sudah pernah dibuat dan dilaksanakan lembaga atau perorangan. Berikut ini adalah model dari beberapa peneliti terdahulu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Futihat, Eko Wahyu Wibowo, Imas Mastoah. Dalam jurnal “Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan”. Tahun 2020 dalam jurnal Kependidikan Dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan. Pengguna dalam pengujian ini adalah siswa SD kelas I di SDN Citerep yang berjumlah 15 siswa, pengujian dilakukan dengan menggunakan tes. Hasil yang telah diperoleh dari tes membaca permulaan siswa SD kelas 1 dengan menggunakan rumus *N-gain* adalah 0,75 berdasarkan kriteria termasuk dalam kategori tinggi. Dalam hal ini media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam belajar membaca permulaan (Futihat et al. 2020:147).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Danang Pratama Listryanto dan Aan Widiyono. Dalam jurnal “Implementasi Media *Puzzle* Kata Pada Kurikulum Merdeka Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar”. Tahun 2023 dalam Jurnal of Primary Education. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan membaca siswa dengan menggunakan media *puzzle* kata pada kurikulum merdeka menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* kata dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas 1 SDN 5 Sekuro,

mereka menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengidentifikasi kata serta minat terhadap aktivitas membaca (Listryanto et al 2023:75).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Islamiyah, Sitti Aida Azis, Tarman, Nadira, Aziz Thaba. Dalam jurnal “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar” tahun 2022. Ini merupakan penelitian eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian ini adalah murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih. Penerapan model pembelajaran kooperatif *scramble* berbantuan media *puzzle* dalam proses pembelajarannya. Mengalami peningkatan dari perbedaan persentase ketuntasan hasil tes murid yaitu pada tes kemampuan awal hanya 32% murid yang dinyatakan tuntas. Namun, setelah dilakukan eksperimen, ketuntasan meningkat menjadi 89%. Artinya ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih (Islamiyah et al. 2022:128).

Perbedaan yang didapat dari penelitian sebelumnya ialah tujuan penelitian ini untuk mengatasi kesulitan membaca yang dialami siswa disekolah dasar, serta memiliki perbedaan dari segi bentuk media, penelitian ini menggunakan media *puzzle alphabet* yang terbuat dari bahan kayu triplek disajikan dengan bantuan gambar serta tempat pengejaan. Persamaan yang digunakan peneliti sebelumnya dan penelitian saya bahwa mengaplikasikan media *puzzle alphabet* ini diaplikasikan kepada siswa sekolah dasar.

## **2.2 Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dapat diartikan sebuah proses yang sistematis dalam menentukan saran atau sebagai proses yang seharusnya ada dalam pengamatan yang ada dilapangan. Analisis kebutuhan merupakan suatu cara yang dilakukan pendidik untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik sehingga pendidik mampu memenuhi kebutuhan tersebut (Magdalena, 2021:154).

Penelitian ini membutuhkan analisis kebutuhan saat dilapangan untuk mengidentifikasi apa kebutuhan peserta didik seperti:

### **1. Observasi**

Observasi atau pengamatan merupakan langkah mengumpulkan data penelitian atau informasi yang dilakukan berdasarkan apa yang diamati selama penelitian. Observasi juga sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan yang sedang berlangsung, yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek (Padua et al., 2023:223).

### **2. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan ketika peneliti bertujuan untuk melakukan eksplorasi awal untuk menentukan masalah penelitian atau ketika mereka mencari pemahaman lebih dalam mengenai subjek tertentu, terutama ketika ukuran sampel terbatas atau kecil. Teknik wawancara merupakan cara sistematis untuk memperoleh informasi-informasi dalam bentuk pernyataan-pernyataan lisan mengenai suatu obyek atau peristiwa pada masa lalu, kini, dan akan datang (Ida Bagus Gde Pujaastawa, 2016:4).

### **3. Validasi**

Validasi berfungsi sebagai mekanisme untuk mengukur korelasi antara data yang melekat pada suatu objek serta data yang dapat dikumpulkan peneliti. validasi oleh validator bertujuan agar instrumen yang diberikan sesuai dengan indikator variabel secara konten (Fadlilah h, 2017:66). Validitas eksternal penelitian mempersoalkan derajat kesesuaian antara generalisasi hasil penelitian dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan validasi ahli media dan validasi ahli materi.

#### 4. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dipakai untuk menyampaikan serangkaian pernyataan tertulis kepada responden, yang kemudian mereka berikan respons atau tanggapan tertulis (Fadlilah h, 2017:65). Angket merupakan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dengan demikian kita dapat mengetahui keberhasilan penggunaan media *puzzle alphabet* untuk mengatasi kesulitan membaca siswa.

#### 5. Non Tes (Observasi)

Nontes berarti melaksanakan penilaian dengan tidak menggunakan tes. Tetapi melakukan penilaian secara sistematis terhadap pengamatan yang dilakukan. Instrumen nontes yang digunakan adalah lembar observasi siswa. Bertujuan untuk mengetahui ke efektifan media *puzzle alphabet* dalam mengatasi kesulitan membaca siswa, sesuai dengan tahapan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam pengisiannya observasi memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian.

### 2.3 Materi Yang Dikembangkan

Materi yang dikembangkan dengan media *puzzle alphabet* menggunakan Buku Tematik Tema 7 Kebersamaan di kelas II SDN . Materi yang dibahas pada Subtema 4 Pembelajaran 3 Ayo Membaca pada judul gajah dan tikus.

#### GAJAH DAN TIKUS

"Bunga ini sangat harum, Tuan! Sangat pantas untuk pengharum ruangan," kata Tikus mempromosikan dagangannya.

"Bunga apa ini?" tanya Gajah.

"Ini adalah sebuah bunga yang sangat ajaib!" jawab Tikus.

"Apakah bunga ini wangi?" tanya Gajah.

"Tentu saja! Bunga ini sangat harum " jawab Tikus.

"Boleh aku mencobanya?" tanya Gajah penasaran dengan wanginya. "Tentu saja Tuanku! Silakan."

Gajah pun perlahan-lahan menjulurkan belalainya yang panjang. Ia pun menghirup wangi bunga ajaib itu. Benar sekali yang dikatakan Tikus. Bunga tersebut sangat wangi. Namun, tidak lama kemudian hidungnya terasa geli dan gatal tidak bisa tertahan. Hidungnya tiba-tiba akan bersin. Tetapi ia terus menahannya karena tidak baik bersin di depan orang lain. Namun, hidungnya terus saja terasa geli, ia terus mencoba menahannya. Akhirnya, tanpa disadari Gajah mengambil ancang-ancang untuk bersin. Ia menghirup udara kuat-kuat melalui mulutnya yang besar. Begitu besar angin yang masuk ke dalam mulutnya. Bahkan, tangkai bunga pun tersedot keluar dari tangkainya.

Melihat ancang-ancang Gajah, Tikus pun bersiap untuk pergi meninggalkan tempat tersebut. Ia berpikir akan terjadi angin topan. Tiba-tiba, Gajah pun bersin dengan sangat hebat. Akibat bersinnya yang hebat itu rumah-rumah menjadi rusak, gentingnya berterbangan seperti dilanda angin topan. Tikus pun terpelanting sangat jauh hingga puluhan meter. Bunga dagangannya pun berserakan ke mana-mana. Karena bersinnya yang sangat hebat, Gajah pun terjatuh ke tanah bahkan mengeluarkan air mata. Ia melihat semua yang di hadapannya rusak akibat bersinnya tersebut. Ia merasa sangat bersalah dan menyesal. Namun, itu semua bukan keinginannya. Gajah hanya diam sambil menatap semua kerusakan. Tiba-tiba, datanglah seekor Badak, ia bertingkah seperti seorang polisi dan melihat kejadian tersebut. Melihat Badak datang, Tikus pun timbul keberaniannya. Ia segera berlari-lari menghampiri Gajah.

"Hei, Tuan! Kau harus mengganti kerugianku. Lihatlah! Bunga-bunga daganganku semua berhamburan dan hancur. Aku akan adukan kau kepada Badak!" bentak Tikus marah. Gajah hanya diam. Ia merasa sangat bersalah.

"Tenanglah, aku akan mengganti semua kerugianmu," kata Gajah dengan lembut.

Badak pun mengampiri Gajah dan Tikus. "Lihat akibat perbuatanmu!" bentak Badak dan menunjuk ke arah rumah-rumah yang rusak. "Iya, itu salahkan!" kata gajah mengakui kesalahannya.

"Bunga-bungaku semuanya rusak. Aku meminta ganti rugi," bentak Tikus.

Sebenarnya Gajah sangat marah kepada Tikus. Karena bunga yang ia jual, akibatnya malah kacau balau. Tetapi ia menahan kemarahannya.

"Apa benar yang dikatakan Tikus?" tanya Badak.

"Tidak! Saya tidak merusaknya dengan sengaja!" jawab Gajah.

"Bagaimana rumah itu bisa hancur? Dan bunga-bunga yang Tikus jual berserakan ke mana-mana?" tanya Badak "Saya hanya bersin, Tuan!"

"Bersin? Hanya karena bersin, rumah-rumah ini hancur?" tanya Badak tidak percaya.

"Saya hanya mencium bunga yang dijual Tikus," jawab Gajah sambil menunjuk bunga-bunga yang berserakan. "Hmm, bunga siapa itu?" tanya Badak.

"Itu adalah bunga Tikus!"

Badak pun melihat ke arah Tikus. Tiba-tiba, Tikus berubah menjadi gelisah. Badak pun mengerti bahwa ini bukan kesalahan Gajah. seorang. Akhirnya, Badak yang bertingkah menjadi polisi tersebut menengahi Gajah dan Tikus. Akhirnya, Tikus pun meminta maaf karena sudah menjual bunga ajaib yang menjadi malapetaka tersebut. Gajah pun merasa bersalah, karena bersinnya tersebut mengakibatkan kerusakan yang sangat besar dan merugikan orang lain. Badak pun melanjutkan perjalanannya setelah menjadi polisi. Mereka berdua mengakui kesalahannya. Semenjak itu, Gajah dan Tikus berteman baik. Semua itu berkat bunga ajaib.

Materi yang akan dikembangkan peneliti dalam proses pembelajaran ialah kata yang diambil dari cerita gajah dan tikus tersebut, untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan membaca seperti kata gajah, tikus, maupun bunga ajaib.

#### **1.4 Pendekatan Yang Digunakan**

Penelitian dan Pengembangan, atau yang lebih dikenal dengan singkatan R&D, merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan pengetahuan baru, memecahkan masalah, atau mengembangkan produk, proses, atau layanan. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien (Prof Dr. Sugiyono, 2012:28). Dengan demikian peneliti menggunakan pendekatan R&D untuk mengembangkan suatu media *puzzle alphabet* dalam mengatasi kesulitan membaca siswa.

Pada penelitian ini, diterapkan data kuantitatif dan kualitatif. Adapun data kuantitatif yang digunakan adalah deskriptif, Data dikumpulkan dalam bentuk angka dan dianalisis oleh peneliti untuk mendapatkan nilai khusus. Data ini didapat dari lembar validasi dan angket yang disusun, serta dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli-ahli ini menilai validitas Media *Puzzle Alphabet* yang telah dibuat untuk menentukan kesesuaian penggunaannya dalam penelitian. Sementara itu, data kualitatif melibatkan tanggapan dari para validator, yang berupa kritik dan saran untuk perbaikan. Saran-saran ini kemudian menjadi dasar bagi peneliti untuk merevisi dan menyempurnakan media yang telah dibuat.

## **2.5 Model Teoritis**

### **A. Pengembangan**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. (UU No18-2002,2006:2) Pertumbuhan menggambarkan suatu proses menuju peningkatan melalui perubahan, sementara perubahan menunjukkan transformasi

menuju tingkat kesempurnaan yang lebih baik.

Mencapai tujuan pendidikan yang optimal, perencanaan yang cermat sangatlah penting, termasuk perencanaan yang terstruktur dan evaluasi terus-menerus terhadap program-program yang dilaksanakan, serta pelaksanaan program-program yang diperlukan. Pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian) (Prof Dr. Sugiyono, 2012:30).

Gustafson dan Branch menunjuk makna pengembangan sebagai aktivitas yang merupakan kategori: pertama, menganalisis kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang ada; kedua, mendesain sekumpulan detail atau fitur dari lingkungan belajar yang efektif, efisien dan berkesesuaian; ketiga, mengembangkan semua aspek yang terkait dengan peserta didik dan pengelolaan bahan materi; keempat, implementasi bahan atau materi yang telah dikembangkan; serta kelima, melakukan evaluasi formatif dan sumatif terhadap hasil (Muhammad Yaumi, 2018: 83).

Dari beberapa definisi ataupun makna dari pengembangan, maka dapat kita pahami bahwa pengembangan adalah upaya menghasilkan kembali sesuatu yang sebelumnya sudah dirancang dengan karakteristik, fitur ataupun detail yang didapatkan dari analisis kebutuhan di sekitar kita. Sehingga suatu produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan sesuai memenuhi kebutuhan. Pengembangan bertujuan untuk menguji teori ilmiah dan menerapkan prinsip untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dari ilmu pengetahuan yang sudah ada.

## ***B. Media Puzzle Alphabet***

### **1. Media**

Kata media berasal dari bahasa latin 'medius' yang bermakna 'di antara'



atau 'perantara'. Kemudian diartikan sebagai perantara pengantar pesan dari pengirim pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Andina H, 2021:1) . Media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa, untuk memperoleh keberhasilan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran yang ditetapkan. Penggunaan media dapat membantu pendidik dalam memperjelas pesan pembelajaran, informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila pendidik kurang cakap dalam menjelaskan materi, disinilah peran media digunakan, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran.

Ketika ingin memilih media yang akan digunakan, hal yang dilakukan adalah tidak hanya mempertimbangkan kompleksitas media, akan tetapi yang lebih penting adalah peran dan kegunaanya dalam memfasilitasi proses pembelajaran (Nurdiana et al.,2023:1789), sehingga media pembelajaran merupakan hal penting dalam kegiatan atau proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa ketika belajar. Untuk itu, seorang pendidik harus menciptakan media pembelaran yang kreatif, inovatif, dan variatif sehingga proses pembelajaran akan sangat menyenangkan. Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing, maka dari itulah kita diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

## **2. *Puzzle Alphabet***

### **a) *Pengertian Puzzle Alphabet.***

Media *Puzzle Alphabet* merupakan sebuah media permainan untuk menyatukan pecahan keping dalam membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah Media *Puzzle* ini dikenal oleh masyarakat Indonesia sebagai permainan bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Melalui penggunaan media *puzzle alphabet*, siswa dirangsang

untuk membuat kata dari huruf-huruf yang disediakan. Dengan penggunaan Media *puzzle* dapat memungkinkan siswa bisa berpikir secara kritis dan dapat menguatkan memori ingatan alfabet.

Penggunaan media *puzzle alphabet* dalam pembelajaran akan menarik simpati dan partisipasi anak. Anak akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media *puzzle* juga akan menambah variasi dalam pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton. Dengan begitu anak-anak belajar mengenal huruf agar bisa mengeja huruf, yang kemudian merangkai huruf menjadi kata tertentu dan anak bisa melafalkan huruf yang diterakan dengan semangat yang tinggi.

#### **b) Manfaat media *puzzle alphabet***

Manfaat media *puzzle alphabet* pada pembelajaran yaitu meningkatkan ketrampilan kognitif, meningkatkan ketrampilan halus, melatih kemampuan nalar dan melatih daya ingat, menambah pengetahuan, serta meningkatkan kemampuan sosial. Manfaat media *puzzle alphabet* dirincikan sebagai berikut:

1. Mengasah otak. *Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak peserta didik melatih sel-sel saraf dan memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata. Mereka harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan *puzzle* dapat membantu peserta didik untuk mengenal bentuk.
3. Melatih nalar. *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika.
4. Melatih kesabaran. *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran peserta didik dalam menyelesaikan tantangan.

#### **c) Tujuan Media *Puzzle Alphabet***

Media *puzzle alphabet* mempunyai tujuan mengenalkan peserta didik beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah, melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah, dan menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah. Tujuan dari media *puzzle alphabet* dirincikan sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.
2. Melatih kecerdasan logis peserta didik.
3. Menghibur para peserta didik di dalam kelas sehingga peserta didik tidak merasa pembelajaran dilakukan secara monoton.

**d) Langkah-langkah Pembuatan Media *Puzzle Alphabet*.**

Pembuatan media *puzzle alphabet* terdapat beberapa langkah yang dilakukan, seperti berikut ini:

1) Menyediakan Alat dan Bahan

Alat : Gergaji kecil, kertas pasir, penggaris, gunting

Bahan : Kayu triplek, keranjang plastik, pensil, lem fox, kertas bertulisan huruf A-Z, kertas bergambar benda-benda.

- 2) Pada bagian huruf: Kayu triplek diukur menggunakan penggaris sebesar 4cm x 4cm sebanyak 26 potongan.

Pada bagian gambar: Kayu triplek diukur menggunakan penggaris dengan lebar 8cm dan Panjang 12 cm sebanyak 6 potongan.

Pada bagian pengejaan: kayu triplek diukur menggunakan penggaris sebesar 4cm x 4 cm 24 potongan.

Pada bagian bingkai: kayu triplek diukur menggunakan penggaris

sepanjang 42cm dan lebar 2cm sebanyak 2 potongan, dan 28cm x 2cm sebanyak 3 potongan.



***Gambar 2.1 Mengukur Kayu Triplek***

- 3) Memotong kayu triplek berbentuk persegi 4cm x 4cm sebanyak 26 potongan.

Memotong kayu triplek dengan ukuran 12cm x 8cm sebanyak 6 potongan.

Memotong kayu triplek dengan ukuran 4cm x 4cm sebanyak 24 potongan.

Memotong kayu triplek dengan ukuran sepanjang 42cm dan lebar 2cm sebanyak 2 potongan, dan 28cm x 2cm sebanyak 3 potongan.



***Gambar 2.2 Memotong Kayu Triplek***

- 4) Merapikan sisi kiri, kanan, atas dan bawah kayu yang sudah dipotong menggunakan kertas pasir.



***Gambar 2.3 Merapikan Sisi Potongan Kayu Triplek***

- 5) Menempelkan bingkai kayu triplek yang sudah dipotong pada dasar triplek dibagian samping kanan, kiri, atas dan bawah. Menempelkan 1 potong bingkai kayu triplek pada bagian huruf dan gambar sebagai sekat.



***Gambar 2.4 Penyesuaian Serta Menempelkan Bingkai/Frame***

- 6) Menggunting potongan huruf A-Z serta gambar.



***Gambar 2.5 Menggunting potongan huruf dan gambar***

- 7) Menempelkan huruf A - Z pada masing-masing potongan kayu triplek 4cm x 4cm dengan lem fox.

Menempelkan gambar benda pada masing-potongan kayu triplek 10 cm x 5cm dengan lem fox.



***Gambar 2.6 Menempelkan potongan huruf dan gambar***

- 8) Mengumpulkan seluruh potongan huruf yang sudah diberi tanda A - Z pada bagian atas papan alphabet.

Mengumpulkan seluruh potongan gambar pada bagian bawah papan alphabet.

Menggumpulkan seluruh potongan huruf ejaan yang sudah diberi tanda A-Z didalam keranjang palstik



***Gambar 2.7 Mengumpulkan seluruh potongan huruf dan gambar***

9) Media *puzzle alphabet* siap dipakai.



*Gambar 2.8 Media Puzzle Alphabet siap dipakai*

### C. Kesulitan Membaca

#### a) Membaca

Membaca adalah salah satu bagian dari aspek keterampilan berbahasa yang harus dimiliki setiap manusia terutama seorang siswa. Adapun empat keterampilan yaitu berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Jika seseorang banyak melakukan kegiatan membaca, otomatis akan menambah penguasaan kata, menambah pengetahuan, melatih alat ucap, melatih daya nalar terhadap isi bacaan yang dibacanya. Membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh semua anak karena melalui membaca anak dapat belajar banyak tentang berbagai studi.

Membaca harus diajarkan sejak anak masuk SD, jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya untuk belajar. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Membaca adalah suatu proses mengenali dan memahami makna yang terkandung dalam bahasa tulis



sebagai interaksi untuk memperoleh informasi atau pesan yang hendak disampaikan si penulis. Dengan lancar membaca membuat anak terdorong untuk senantiasa selalu membaca buku pelajarannya.

#### **b) Kesulitan Membaca**

Kesulitan membaca sering disebut juga disleksia (dyslexia). Perkataan disleksia berasal dari bahasa Yunani yang artinya “kesulitan membaca”. Bryan dan Bryan mendefinisikan disleksia sebagai suatu sindroma kesulitan dalam mempelajari komponen-komponen kata dan kalimat, mengintegrasikan komponen-komponen kata dan kalimat, dalam belajar segala sesuatu yang berkenaan dengan waktu, arah, dan masa (Nurfadhillah et al., 2022). Jadi, dapat disimpulkan kesulitan membaca adalah kesulitan mengenali kata dan menyembunyikan komponen-komponen kalimat.

Setiap sekolah pasti menghadapi murid yang tidak mampu membaca. Terlepas dari siapa siswa yang tidak mampu membaca, tetapi yang jelas masalah tersebut merupakan masalah yang dihadapi oleh setiap sekolah. Sebagai suatu masalah, tentu saja hal ini menimbulkan dampak negatif baik bagi siswa yang bersangkutan maupun bagi sekolah pada umumnya. Murid yang tidak mampu membaca tentu saja akan ketinggalan dari temannya- temannya dalam pelajaran yang kadang-kadang mengakibatkan kesulitan ataupun kegagalan pada murid yang bersangkutan.

Kesulitan membaca di tingkat sekolah dasar berkaitan juga dengan berbagai faktor seperti rendahnya tingkat literasi awal siswa, kurangnya dukungan dan dorongan membaca dari lingkungan rumah, kurangnya latihan membaca yang memadai di sekolah, kesulitan konsentrasi dan perhatian saat membaca, kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap membaca, kurangnya pemahaman isi kalimat dan struktur teks, keterbatasan kosakata sehingga diperlukan strategi yang beragam untuk membantu siswa dalam mengatasi kesulitan mereka. Indikator kesulitan siswa dalam membaca menurut (Murni, 2015) diantaranya: (1) Siswa tidak mengenali huruf. (2) Siswa sulit membedakan huruf. (3) Siswa kurang

yakin dengan huruf yang dibacanya itu benar. (4) Siswa tidak mengetahui makna kata atau kalimat yang dibacanya.

Dengan demikian indikator kesulitan membaca yang dialami siswa menurut peneliti ialah:

- Siswa tidak dapat mengenali bentuk huruf alphabet.
- Siswa tidak dapat mengurutkan huruf alphabet sesuai urutannya.
- Siswa tidak lancar dalam membedakan pelafalan huruf alphabet.
- Siswa tidak dapat mengeja kata.
- Siswa tidak dapat mengeja kata yang memiliki huruf gabungan Ng, Ny.
- Kejelasan dan ketepatan menyuarakan kata.