

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan salah satu lembaga yang dapat melaksanakan berlangsungnya proses pendidikan yang dituntut untuk meningkatkan mutunya dalam memberikan pengajaran yang tidak hanya mengedepankan pengetahuan tetapi juga media dan metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak sekolah sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan dan hasil belajar yang sesuai. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran sesuai.<sup>1</sup>

Pada jenjang pendidikan sekolah, kegiatan membaca diajarkan sejak siswa masih dikelas rendah. Siswa diajarkan dari mulai mengenal huruf sampai mampu membaca kalimat. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang dapat melaksanakan berlangsungnya proses pendidikan yang dituntut untuk meningkatkan mutunya dalam memberikan pengajaran yang tidak hanya mengedepankan pengetahuan tetapi juga media dan metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan dan hasil belajar yang sesuai.<sup>2</sup>

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, kegiatan membaca diajarkan sejak peserta didik masih di kelas rendah. Siswa diajarkan dari mulai mengenal huruf sampai mampu membaca kata hingga kalimat. Kemampuan membaca permulaan lebih diorientasikan pada

---

<sup>1</sup> Mojito, *Pembinaan Minat Baca*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2001), 61.

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Perencanaan*, (Jakarta, Kencana Prenada Media, 2012), 28.

kemampuan membaca tingkat dasar, yakni kemampuan melek huruf. Maksudnya, anak-anak dapat merubah dan melafalkan lambang-lambang tertulis menjadi bunyi-bunyi bermakna.<sup>1</sup> Membaca permulaan pada anak yaitu melakukan pembelajaran sambil bermain menggunakan media pembelajaran yang menarik.<sup>2</sup>

Dalam hal ini tentunya masalah membaca bagi anak SD kelas rendah sangat menarik untuk dibahas. Dengan dasar bahwa setiap anak istimewa maka pendidikan sudah seharusnya memberikan seluruh potensi yang dimiliki mereka. Ki Hadjar mendefinisikan pendidikan sebagai tuntunan dalam hidup tumbuh dan berkembangnya anak-anak, karena hakikat pendidikan menuntun segala potensi yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat meraih kebahagiaan dan keselamatan dalam kehidupan sebagai manusia (individu) maupun kehidupan sosial sebagai anggota masyarakat. Kegiatan membaca hal yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Hilangnya budaya membaca merupakan penyebab yang paling utama, bahkan budaya belajar di sekolah sedikit demi sedikit mulai hilang.<sup>3</sup> Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas rendah. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Uyu Mu'awwanah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*, (Serang: Media Madani, 2018), 17-18.

<sup>2</sup> Andriani, Happy Indira Dewi, Zulfitria, "Penggunaan Multimedia Aplikasi dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa", *Jurnal Interuksional Pendidikan*, (2020):23.

<sup>3</sup> Ki Hadjar Dewantara, 1977:20

<sup>4</sup> Ratih Mustika, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata (SYLABIC METHOD)* Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Nayu Barat Banjarsari Surakarta, *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, Vol.2, No 1, (Januari, 2015), 45.

Membaca merupakan keterampilan yang harus diajarkan sejak anak masuk SD. Apabila anak mengalami kesulitan belajar membaca, maka kesulitan tersebut harus segera diatasi. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan.<sup>5</sup>

Setiap individu merupakan pribadi yang kreatif. Kreatif itu dapat dimiliki oleh seseorang karena pengetahuannya atau bahkan lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhinya.

Kreatif memiliki kaitan erat dengan kreativitas. Sebenarnya, kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menggabungkan ide atau konsep yang telah ada sebelumnya dengan konsep yang baru sehingga menghasilkan gagasan yang beragam. Gagasan tersebut dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan karena pada dasarnya manusia yang hidup tidak terlepas dari suatu masalah. Permasalahan tersebut merupakan masalah yang autentik sehingga memudahkan seseorang melakukan pencarian solusi. Kemampuan berfikir kreatif ini dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran, misalnya dengan mengembangkan suatu model pembelajaran yang mampu mendorong siswa dalam kegiatan pemecahan masalah.<sup>6</sup>

Pendidikan pada anak kelas rendah pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak

---

<sup>5</sup> Dalman, (2014), *Keterampilan Membaca*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

<sup>6</sup> Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2013) Hal.129

mengeksplorasi pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Perkembangan secara optimal selama masa usia dini memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan untuk berbuat dan belajar pada masa-masa berikutnya. Anak bisa mencapai perkembangan yang optimal dengan menggunakan media dan metode dalam meningkatkan perkembangan anak, karena media merupakan salah satu sarana untuk mempermudah dalam pencapaian materi pelajaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Babakan 01 Kecamatan Tenjo Kabupaten Bogor, siswa-siswi dikelas II yang berjumlah 24 yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Diantara 24 siswa ada beberapa yang masih mengalami kesulitan dalam membaca yaitu terdiri dari 3 perempuan dan 5 laki-laki. Maka dari itu peneliti mencoba membuat media yang menarik berupa media *puzzle* kata. Mengingat tidak adanya media yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II di SDN Babakan 01 peneliti tertarik untuk membuat media yang bisa membangkitkan keceriaan siswa terhadap materi membaca pada tema 2 subtema 1.

Mengajarkan siswa membaca sejak usia dini sangat perlu dilakukan. Hal ini diperkuat oleh Burns mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar.<sup>8</sup> Fakta dilapanganpun mendukung bahwa siswa yang mengalami hambatan membaca dan kesulitan menyambung kata tersebut membutuhkan perhatian yang lebih dari guru, orang tua atau

---

<sup>7</sup>Hari Santoso, *Membangun Minat Baca pada Anak Usia Dini Melalui Penyediaan buku bergambar*: (Artikel Pustakawan Perpustakaan UM Tahun2011).

<sup>8</sup> Rahim Farida, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* (Jakarta:Bumi Aksara,2008),1.

orang dewasa yang dekat dengan siswa. Siswa yang mengalami kesulitan membaca tersebut agar segera mendapatkan penanganan yang tepat. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melakukan analisis kesulitan membaca permulaan maka akan diketahui pada aspek-aspek mana saja letak kesulitan membaca masing-masing siswa. Maka dari itu peneliti ingin membuat media *puzzle* kata untuk dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran.

Media menurut batasannya adalah perangkat lunak yang berisi pesan (informasi) Pendidikan yang lazimnya disajikan dengan menggunakan peralatan. Dikatakan lazim karena ada beberapa jenis media yang bersifat swasaji, seperti halnya gambar dan objek yang berupa benda-benda yang sebenarnya maupun benda-benda tertentu.<sup>9</sup>

*Puzzle* kata merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk hal-hal yang baru. Teka-teki atau *puzzle* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.<sup>10</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa *puzzle* kata adalah perangkat pembelajaran yang dapat mengarahkan dan memfokuskan siswa terhadap proses pembelajaran membaca.

Produk yang diharapkan dalam pengembangan ini berupa media *puzzle* kata untuk siswa kelas II SDN Bababakan 01 pada materi tema 2 subtema 1. Media yang terbuat dari kertas Bot yang ketebalan 30, dan dibentuk terlebih dahulu kotak box untuk tempat *puzzle* yang sudah dibentuk dan kemudian membentuk *puzzle* kata dari bahan kertas Bot yang sudah disiapkan yang berbentuk segi panjang dan

---

<sup>9</sup> Arief s. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatnya*, 89.

<sup>10</sup> H. Zaini, B. Munthe, dan S.A Aryani. "*Strategi Pembelajaran aktif*" Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008

dilapisi oleh kertas stiker cromo A3 yang sudah terdapat kata yang sudah disiapkan dari materi tersebut. Kemudian dilengkapi juga dengan gambar-gambar yang menarik. Setiap potongan puzzle yang terdapat kata-kata dalam materi tersebut mempunyai desain dengan berbagai macam warna sehingga dapat memudahkan siswa untuk mencocokkan huruf menjadi kata sehingga menjadi kalimat dan membangkitkan semangat agar siswa termotivasi untuk belajar membaca. Peneliti mengembangkan produk ini dengan menambahkan gambar dan warna yang berbeda. Media *puzzle* kata ini didesain sesuai dengan SK/KD pada siswa kelas II.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pengembangan media *puzzle* kata ini adalah :

1. Metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca kurang bervariasi.
2. Kurangnya media pembelajaran di sekolah.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dilakukan dengan fokus, maka peneliti membatasi penelitian ini yaitu hanya lebih fokus pada :

1. Pengembangan media *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SDN Babakan 01.
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas II SDN Babakan 01.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang akan dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur dari pengembangan media *puzzle* kata untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas II SDN Babakan 01?
2. Bagaimana kelayakan media *puzzle* kata dalam meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas II SDN Babakan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diketahui bahwa tujuan dan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *puzzle* kata untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas II SDN Babakan 01.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* kata dalam pembelajaran membaca pada siswa kelas II Babakan 01.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah dan tujuan peneliti maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - 1) Penelitian ini diharapkan sebagai sumber informasi pengetahuan siswa terhadap efektivitas penggunaan media *puzzle* kata dalam kemampuan membaca siswa kelas II SDN Babakan 01.
  - 2) Memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu berkenaan dengan pemberian efektivitas penggunaan media *puzzle* kata dalam kemampuan membaca siswa kelas II SDN Babakan 01.
  - 3) Menambah kajian tentang pembelajaran menggunakan media *puzzle* kata dalam kemampuan membaca pada siswa kelas II SDN Babakan 01.

## 2. Manfaat Praktis

### 1) Bagi peserta didik

- a) Siswa akan lebih tertarik dan terkesan dengan belajar menggunakan media *puzzle* kata.
- b) Dengan menggunakan media *puzzle* kata, siswa akan merasa lebih mudah dalam belajar membaca.

### 2) Bagi Guru

- a) Agar lebih kreatif dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan dapat menyenangkan bagi siswa.
- b) Dapat dijadikan sumber informasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *puzzle* kata.

### 3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kemudian dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama masalah penggunaan media *puzzle* kata dalam belajar membaca dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

## G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa media *puzzle* kata yaitu:

1. Produk yang akan dikembangkan berupa media *puzzle* kata di SDN Babakan 01

2. Media *puzzle* kata diperuntukan bagi siswa di SDN Babakan 01 sebagai sumber pembelajaran.
3. Media *puzzle* kata yang dibuat lebih mudah untuk dipahami siswa.

## H. Sistematika Pembahasan

Penulisan mengikuti sistematika penulisan sesuai aturan yang berlaku, secara sistematika penulis membagi BAB, yaitu sebagai berikut:

**BAB I** Adalah Pendahuluan, yang terdiri atas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan dan Sistematika Pembahasan.

**BAB II** Adalah Kajian Teori, yang terdiri atas Deskripsi Teori Media *Puzzel* Kata, Kerangka Berfikir Produk dan Penelitian Terdahulu yang Relevan.

**BAB III** Adalah Prosedur Penelitian yang terdiri atas Metode Penelitian Tahap Penelitian, Rancangan Produk, dan Tahap Pengembangan.

**BAB IV** Adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri atas Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

**BAB V** Adalah Penutupan terdiri atas Kesimpulan dan Saran.