

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca merupakan suatu keinginan dan kemampuan untuk menuju kemajuan dan kesuksesan, melalui kebiasaan membaca sejak dini atau sejak duduk di bangku sekolah dasar, maka siswa akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang baru bahkan luas, dan memiliki kemampuan membaca intensif (membaca cepat) menemukan kata. Makna lain dari membaca merupakan suatu pemahaman isi dari apa yang tertulis dari buku. Membaca juga bertujuan untuk membentuk pemahaman oleh pembaca apa yang sedang dibaca. Membaca juga memperoleh pengetahuan dan ilmu baru serta mendapatkan manfaat apa yang telah dipahami isi dari tulisan dan kata-kata yang terdapat dalam bacaan (Elendiana, 2020:1).

Meningkatkan minat baca yang tinggi merupakan sesuatu yang diharapkan. Namun, pada saat ini menumbuhkan minat baca pada siswa masih sangat sulit dilakukan karena kurangnya keinginan, kemauan, dan dorongan dari diri sendiri, padahal dengan meningkatkan kesadaran diri untuk membaca, hal itu dapat menambahkan pengetahuan siswa, dilain hal siswa dapat memahami makna yang terkandung dalam kata-kata atau bahasa yang tertulis. Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar menjadi halangan untuk pengembangan potensi diri dan hasil belajar diri siswa dalam meraih cita-cita, hal itu dikarenakan kurangnya minat siswa terhadap membaca yang

seharusnya membaca dijadikan kegiatan rutin didalam kelas. siswa di kelas rendah dan tinggi ternyata banyak yang kurang suka membaca, terutama karena isi buku yang kurang menarik atau repotnya membuka buku, karena siswa menganggap membaca itu sangat membosankan. Karena anak-anak dari kalangan bawah belum mengetahui betapa pentingnya membaca. Untuk meningkatkan minat baca pada anak, peran orang tua sangat penting dalam mendidik anak membaca buku dengan penuh semangat. Orang tua akan lebih mudah dalam memberikan bimbingan pada anaknya.

Membaca adalah keterampilan untuk menerima informasi lecak atau mendapatkan pengetahuan ilmiah terkait dengan apa yang dibaca. Melalui membaca siswa dapat mengenal peristiwa, atau kejadian dari materi yang dibaca. Keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan karena semua aspek kehidupan tidak dapat dipisahkan dari membaca. Oleh karean itu keterampilan membaca harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Siswa yang tidak bisa membaca akan merasa kesulitan untuk mengikuti pembelajaran semua mata pelajaran. Siswa berjuang untuk memahami informasi yang terkandung dalam berbagai teks dan buku. (Purba, Zainuri, Syafitri, & Ramadhani, 2023:181)

Keberhasilan siswa dalam proses membaca dan belajar dikarenakan oleh peran guru yang lebih kreatif di dalam pembelajaran, menciptakan suasana baru dan menjadikan pembelajaran menyenangkan, misalnya melalui penggunaan media. Karena media merupakan alat kreatif untuk pembelajaran yang nyaman. Suasana Pembelajaran adalah upaya guru untuk membantu

siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya Kustandi (Agustina, Afifulloh, & Ertanti, 2022:322). Oleh karena itu, pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang dimediasi antara guru dan siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan. Proses pembelajaran ini menuntut siswa untuk membaca dengan lancar, memahami isi, dan memahami bagian-bagian alfabet. Selain itu, melatih siswa untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran. Untuk menunjang proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menjadikan pembelajaran menyenangkan, tetapi juga memungkinkan pembelajaran kreatif. Media mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima Sadiman (Agustina, Afifulloh, & Ertanti, 2022:322). Hal ini membangkitkan perhatian dan minat baca siswa dalam pembelajarannya serta membantu proses pembelajaran berlangsung dengan sukses.

Arsyad (Agustina, Afifulloh, & Ertanti, 2022:322) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah khususnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah puzzle huruf. Penggunaan media puzzle huruf merupakan salah satu faktor yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan membaca bagi siswa kelas 2. Media tersebut memiliki banyak manfaat khususnya dalam pembelajaran. Menurut daryanto (Agustina, Afifulloh, & Ertanti, 2022:322) menyatakan bahwa secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain : memperjelas pesan

agar tidak terlalu verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, dan menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar dan membuat suatu suasana yang menyenangkan dan menjadikan pembelajaran yang kreatif, media puzzle huruf memperkenalkan siswa berbagai macam huruf abjad dan siswa akan mudah untuk memahaminya, selain itu juga akan mengasah otak kepada siswa untuk menggabungkan sebuah abjad menjadi sebuah kata atau kalimat, disisi lain sebagai bermain juga mengasah pemahaman siswa. Selain itu, pembelajaran membaca di kelas 2 merupakan pembelajaran membaca awal atau permulaan. Kemampuan membaca yang diperoleh tersebut akan menjadi dasar pembelajaran di kelas berikutnya.

Bedasarkan pra observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 30 Januari 2025 dengan guru kelas 2 di SDN 09 Nanga Yen tahun pelajaran 2024/2025, ditemukan beberapa masalah atau gejala di dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dimana dapat dilihat dari hasil pembelajaran siswa masih banyak yang belum mencapai KKM (75) beberapa masalah yang ditemukan antara lain: rendahnya minat membaca siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana dari 13 siswa, 6 siswa belum bisa membaca dengan benar dimana siswa masih salah mengenal huruf dan salah dalam penyebutan kalimat dan 7 siswa sudah bisa membaca dengan baik, rendahnya hasil belajar siswa yang terlihat dari nilai ketuntasan siswa dimana hanya 4 orang siswa yang tuntas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan 9 orang yang tidak tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru yang masih terpaku kepada buku sehingga siswa merasa

bosan dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu sebuah media yang cocok untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama untuk menumbuhkan minat baca siswa, didalam penelitian ini peneliti menggunakan media puzzle huruf didalam proses pembelajaran di dalam kelas. Media puzzle huruf merupakan media pembelajaran yang berbentuk potongan-potongan kata atau huruf yang diacak untuk dijadikan satu rangkaian puzzle kembali, dalam proses menyusun potongan-potongan puzzle tersebut dapat membantu siswa dalam kemampuan membaca dan meningkatkan keberhasilan siswa dalam berfikir

Berdasarkan latar belakang dan hasil pra observasi di atas penulis terdorong untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul : Meningkatkan Minat Membaca Siswa Dengan Menggunakan Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN 09 Nanga Yen Tahun Ajaran 2024/2025

Penulis melakukan penelitian di SDN 09 Nanga Yen yang beralamat di Kabupaten Kapuas Hulu, Kecamatan Hulu Gurung, Desa Nanga Yen khususnya di SDN 01 Nanga Yen kelas 2 yang berjumlah 13 siswa yang terdiri dari 6 perempuan dan 7 laki-laki

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dilakukan diatas, maka fokus penelitian ini adalah kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf untuk meningkatkan minat baca siswa dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 09 Nanga Yen.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf untuk meningkatkan minat baca siswa kelas 2 SDN 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025 ?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media puzzle huruf pada kelas 2 SDN 09 NangaYen Tahun Pelajaran 2024/2025 ?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaa media puzzle huruf untuk meningkatkan minat baca siswa Tahun Pelajaran 2024/2025 ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah menyangkut arah yang ditempuh dan hasil belajar yang akan dicapai dalam suatu penelitian. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf untuk menumbuhkan minat baca siswa kelas 2 SDN 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media puzzle huruf pada kelas 2 SDN 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025.

3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media puzzle huruf untuk menumbuhkan minat baca siswa Tahun Pelajaran 2024/2025.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a) Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan pengetahuan terutama untuk meningkatkan minat baca siswa dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 09 Nanga Yen dengan menggunakan media puzzle huruf.
- b) Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran terhadap peningkatan minat baca pada peserta didik, terutama pada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media puzzle huruf.
- c) Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap media pembelajaran yang ada di sekolah, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dengan menerapkan media puzzle huruf.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Agar proses pembelajaran menjadi lebih baik dan membantu siswa agar bisa menumbuhkan minat baca dan hasil belajar dengan menggunakan media puzzle huruf sebagai media pembelajarannya.

b. Bagi Guru

Dapat diharapkan penelitian ini menjadi bahan masukan bagi guru bahwa dengan berbagai macam media pembelajaran, seperti menggunakan media puzzle huruf bisa menumbuhkan minat baca siswa dan hasil belajar, sehingga siswa menjadi lebih giat dalam belajar membaca.

c. Bagi Sekolah

Agar dapat meningkatkan kreativitas dalam mengembang media belajar yang menarik sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dengan menggunakan media pembelajaran puzzle huruf dapat memberikan kreativitas dan wawasan pda siswa untuk meningkatkan minat baca dan hasil belaja, dan peneliti berharap dengan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan dan masukan bagi peneliti laiannya.

e. Bagi Prodi PGSD

Bagi Prodi PGSD semoga dengan media pembelajaran puzzle huruf ini dapt menjadi literatur sebagai media pembelajaan yang dapat menumbuhkan minat baca dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah suatu definisi dieikan oleh peneliti dan sekaligus memberikan penjelasan tentang cara mengukur masing-masing variabel penelitian. Definisi operasional diperlukan unuk memudahkan peneliti sendiri dala menelolah dan menanalisis data penelitiannya.

1. Minat Membaca

Minat membaca merupakan keinginan, keauan dan dorongan dari diri sendiri siswa yang bersangkutan. Salain itu minat membaca merupakan minat yang mendorong kita supaya kita dapat merasakan ketertarikan dan senang terhadap aktivitas membaca dan mendapatkan pengetahuan yang luas dalam kegiatan membaca baik itu membaca buku supaya dapat memahami bahasa yang tertulis (Elendiana, 2020 :2)

Menurut Tarigan (Elendiana,2020:3) menyatakan minat baca merupakan kemampuan seseorang berkomunikasi dengan diri sendiri untuk menangkap makna yang terkandung dalam tulisan sehingga memberikan pengalaman emosi akibat dari bentuk perhatian yang mendalam terhadap makna baca. Membaca didefinisikan sebagai suatu perbuatan yang rumit dengan melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolingustik, dan metakognitif. Perhatian atau kesukaan (kecendrungan hati untuk membaca), yang mana minat akan membaca perlu pupuk, dibina,

diarahkan, dan dikembangkan dari sejak usia dini, remaja, sampai usia dewasa yang melibatkan peranan orang tua, masyarakat, dan sekolah. Setelah memahami pengertian minat baca yang didefinisikan secara singkat penulis mengartikan minat baca sebagai kecenderungan hati atau keinginan seseorang untuk melihat dan memahami, hingga akhirnya dapat melisankan dan menerapkan apa yang ditulis.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Lindaswari (Fitri, Desyandri, & Erita, 2022:2985) hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kecakapan, sikap, pengertian, pengetahuan, dan apresiasi, yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui proses belajar. Sedangkan menurut American Association of Law Libraries Dudung (Fitri, Desyandri, & Erita, 2022:2985) mengemukakan bahwa hasil belajar ini berkenaan dengan sesuatu hal serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilalui yang mengacu pada tujuan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Puzzle Huruf

Media adalah suatu alat atau bahan yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran dan media tersebut dapat membantu siswa untuk memperoleh informasi ataupun pengetahuan.

Media puzzle merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Media puzzle memungkinkan mereka bisa berpikir secara kritis dan bisa bekerja sama dalam kelompok. Media puzzle juga memungkinkan siswa untuk dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan puzzle yang semula acak menjadi utuh kembali (Gustian, Maimunah, & Raini, 2024 : 74)