

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca memegang peranan penting selain untuk menambah ilmu pengetahuan dan dapat melebarkan wawasan bagi pembaca. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 BAB III pasal 4 ayat 5 yang mengatur tentang Prinsip-prinsip Penyelenggaraan Pendidikan salah satunya pengembangan budaya membaca bagi seluruh anggota masyarakat. Dari UU Sistem Pendidikan Nasional tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap orang harus mempunyai kemampuan dan keterampilan membaca, karena melalui membaca seseorang memperoleh pengetahuan serta informasi yang diperlukan untuk kelancaran kehidupannya.

Menurut Badan Pusat Statistik (BSP), jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2023 berjumlah 278,69 juta jiwa. Namun hal tersebut berbanding terbalik dengan minat membacanya. Menurut data United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), hanya 0,001% masyarakat Indonesia yang berminat membaca, artinya hanya satu dari 1000 penduduk Indonesia yang berminat dan aktif membaca (Balai bahasa sumut kemdikbud.go.id, 2023). Berdasarkan informasi yang diperoleh oleh Sa'diyah (2023:20) yang melakukan observasi di MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro, diketahui bahwa masih terdapat siswa kelas I yang belum bisa membaca dan mengenal huruf. Proses pembelajaran yang dipakai guru masih

monoton serta kurang memiliki inovasi dan kreativitas yang dapat menunjang pembelajaran.

Tastin (Nurfebriyani, Putri, Jamaludin, & Setiawan, 2024:1858) alasan dikembangkan media *puzzle* adalah karena melihat kenyataan di sekolah bahwa penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, guru masih fokus hanya pada buku teks dan prestasi membaca peserta didik kelas I masih rendah.

Mengingat banyaknya artikel dan temuan lapangan yang menggunakan media pembelajaran *puzzle* di sekolah dasar, maka peneliti memandang perlu untuk melaksanakan tinjauan literatur mengenai subjek tersebut: Pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar dengan tujuan sebagai berikut: Pertama: peneliti mengetahui cara membaca literatur peneliti sebelumnya tentang pengembangan lingkungan belajar berbasis *puzzle*. Kedua, menunjukkan kemampuan peneliti mengumpulkan dan merangkum apa yang sudah diketahui orang lain mengenai bidang yang diteliti. Ketiga, peneliti dapat menghasilkan ide-ide baru dengan belajar dari orang lain ataupun penelitian terdahulu. Tinjauan literatur atau pustaka yang baik dan benar ialah mengidentifikasi aspek-aspek yang masih lama dan mengajukan wawasan serta hipotesis baru untuk penelitian lebih lanjut. Keempat, peneliti dapat memahami cara penulisan kajian literatur dari adanya proses membaca kajian-kajian terdahulu milik orang lain.

Berdasarkan hasil praobservasi peneliti permasalahan yang dialami oleh sebagian besar peserta didik di SDN 14 Mengkurai di kelas 1A dan 1B,

bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 14 Mengkurai dapat diidentifikasi penyebab rendahnya kemampuan membaca permulaan yaitu banyaknya peserta didik yang tidak bersekolah TK dan langsung masuk SD. Untuk kelas 1A jumlah keseluruhan ada 15 orang sedangkan yang bersekolah TK ada 7 orang sisanya tidak bersekolah TK. Kelas 1B keseluruhan ada 15 orang sedangkan yang bersekolah TK hanya 7 orang sisanya tidak bersekolah TK.

Permasalahan selanjutnya yaitu, sulitnya membedakan huruf seperti huruf b dan d, u dan v, o dan q, dan m dan n. Dari permasalahan ini beberapa siswa tidak bisa melafalkan huruf dengan beraturan. Sedangkan permasalahan yang ditimbulkan oleh guru adalah kurangnya media nyata yang dimiliki guru kelas 1A dan 1B. Sehingga peserta didik kelas 1A dan 1B hanya menggunakan nyanyian. Kadang-kadang guru menyiapkan tempelan berupa gambar huruf abjad dan *puzzle* huruf yang dijual ditoko mainan. Tapi hal tersebut tidak menarik perhatian peserta didik kelas 1A dan 1B. Pada saat melakukan praobservasi penulis bertanya ke peserta didik kenapa tidak tertarik dan jawaban mereka karena dirumah mereka sudah ada. Tidak adanya media yang baru membuat beberapa peserta didik kelas 1A dan 1B menjadi terkendala saat membaca dan mengenal huruf terkhususnya peserta didik yang tidak bersekolah TK. Sedangkan peserta didik yang bersekolah TK menjadi bosan akan media yang guru pakai hanya itu-itu saja, sehingga ada beberapa peserta didik yang bersekolah TK menjadi malas dan bosan pada saat disuruh membaca dan mengenal huruf.

Dengan permasalahan yang telah di paparkan, peneliti ingin memecahkan permasalahan dengan menerapkan media visual berupa media *puzzle* huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan untuk siswa kelas I SD. Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas bahwa penulis menginginkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I Sekolah Dasar Negeri 14 Mengkurai ".

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka yang menjadi pertanyaan umum dari penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Negeri 14 Mengkurai”.

2. Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka yang menjadi pertanyaan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan media *puzzle* huruf melalui validator ahli media dan validator ahli materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam membaca permulaan kelas I SD Negeri 14 Mengkurai?

2. Apakah terdapat peningkatan atau tidak yang di hasilkan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan siswa dalam membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Negeri 14 Mengkurai ?
3. Bagaimana respon guru terhadap media *puzzle* huruf pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD Negeri 14 Mengkurai ?

C. Tujuan Penelitian Umum

1. Tujuan Penelitian Umum

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan “Untuk mengetahui pengembangan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Negeri 14 Mengkurai.

2. Tujuan Penelitian Khusus

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan khusus penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan hasil dari validator media dan validator materi tentang pengembangan media *puzzle* huruf mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD Negeri 14 Mengkurai.
2. Mengetahui berapa besar peningkatan kemampuan siswa dalam membaca permulaan setelah menggunakan media *puzzle* huruf pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD Negeri 14 Mengkurai.
3. Mendeskripsikan respon guru setelah diterapkannya media *puzzle* huruf pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD Negeri 14 Mengkurai.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mengkaji media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD melalui pengembangan media *puzzle* huruf.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang berdampak langsung bagi peneliti, guru, siswa, dan sekolah.

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk menambah wawasan. Selain itu, peneliti juga mendapat pengalaman baru tentang penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan.

2. Bagi Guru

Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan kemampuan siswa dalam membaca permulaan dengan penerapan media *puzzle* huruf.

3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga peserta didik menjadi lebih menguasai dan terampil dalam pembelajaran dengan penerapan media puzzle huruf sehingga pemahaman peserta didik lebih meningkatkan khususnya pada pembelajaran membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitan dengan upaya menyajikan media pembelajaran yang kreatif, menarik dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bagi siswa kelas I sekolah dasar yang berupa *puzzle* huruf untuk membantu siswa dalam membaca permulaan.

1. Spesifikasi Teknis

Komponen dalam media pembelajaran ini terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Nama media: *Puzzle* Huruf.
- b. Media *puzzle* huruf ini digunakan guru dalam proses pembelajaran.

- c. Media *puzzle* huruf yang dikembangkan adalah media yang terbuat dari kayu yang tipis untuk permainan menyusun huruf sesuai dengan urutan huruf.
- d. Media *puzzle* huruf tersebut didesain dengan sedemikian rupa, baik dari segi tampilan yang menarik, dan *puzzle* berupa huruf-huruf abjad yang sudah dipotong diberi warna-warni agar terlihat menarik perhatian siswa.
- e. Media *puzzle* huruf ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan terkhususnya di mengenal huruf.

Tabel 1.1 Komponen Media Pembelajaran yang Dikembangkan

No	Nama	Spesifikasi	Gambar
1	Kotak <i>puzzle</i> untuk menyimpan huruf-huruf <i>puzzle</i>	Bahan : Kayu Ukuran : Panjang 28,5 cm, Lebar 40 cm, Tinggi 28,5 cm Kotak <i>puzzle</i> ada dua yaitu, kotak <i>puzzle</i> huruf abjad kapital dan huruf abjad kecil	
2	Papan <i>puzzle</i> untuk menyusun huruf abjad dan menyusun kosa-kata	Bahan : Kayu Ukuran : Panjang 28 cm, Lebar 30 cm, Tinggi 27,5 cm Papan <i>puzzle</i> ada dua yaitu, papan <i>puzzle</i> untuk menyusun huruf abjad kapital dan huruf abjad kecil.	

3	Huruf abjad <i>puzzle</i> untuk menyusun <i>puzzle</i> huruf dan menyusun kosa-kata	Bahan : Kayu Jumlah keseluruhan huruf abjad yaitu : Huruf abjad kapital (A-Z) 103 huruf abjad Huruf abjad kecil (a-z) 102 huruf abjad kecil	
---	---	--	---

F. Asumsi Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi penelitian pengembang

Berikut beberapa asumsi pengembangan media *puzzle* huruf pada pembelajaran Bahasa Indonesia:

- Validator media atas hasil pengembangan media memiliki pengalaman dan kompeten dalam media pembelajaran *puzzle* huruf.
- Media *puzzle* huruf dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang berlaku.
- Validasi yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebenar - benarnya dan tanpa rekayasa, paksaan atau pengaruh dari siapapun.
- Puzzle* huruf merupakan suatu media pembelajaran yang menarik dan sederhana.

2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan produk pengembangan media *puzzle* huruf pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut :

- a. Dalam pengembangan media pembelajaran *puzzle* huruf ini terdapat keterbatasan yaitu media pembelajaran ini hanya dapat digunakan pada pembelajaran membaca permulaan Bahasa Indonesia .
- b. Dalam media *puzzle* huruf ini hanya terbatas pada materi mengenal huruf.