

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian integral dari kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan darinya. Pendidikan sangat penting bagi perkembangan suatu masyarakat Indonesia, menghasilkan individu yang berpengetahuan luas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Sesuai dengan Pasal 1 Ayat (1) UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dapat mengembangkan potensi dirinya". Tujuannya untuk meningkatkan kehidupan berbangsa dan mendorong tumbuhnya penduduk Indonesia yang bertaqwa dalam ketaqwaannya kepada Tuhan Yang Maha Esa, jujur secara moral, ingin tahu secara intelektual, dan kompeten secara profesional. Mengajar bukan hanya metode yang didominasi oleh guru. Namun, siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran lebih mampu membangun pengetahuannya secara sendiri. Pembelajaran adalah proses interaksi guru dengan siswa dan materi pengajaran dalam lingkungan belajar. Secara nasional, pendidikan dikonseptualisasikan sebagai proses yang melibatkan tiga komponen utama siswa, guru, dan materi pembelajaran yang berlangsung di dalam lingkungan belajar tertentu.

Menurut Muhammad (2020) bahasa adalah alat komunikasi sebagai makhluk sosial baik secara lisan maupun tertulis, manusia membutuhkan cara untuk berinteraksi dengan orang lain dalam masyarakat melalui bahasa, kebudayaan suatu bangsa dapat dibentuk dibina, dan dikembangkan, serta dapat diturunkan kepada generasi generasi berikutnya.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).

Media pembelajaran adalah salah satu alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik, agar dalam penyampaian suatu materi siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran sangat efektif untuk siswa karena mendapatkan gambaran secara nyata atau konkrit. Pada media pembelajaran dapat berupa berbagai macam bentuk, baik benda fisik maupun digital.

Puzzle adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Namun permainan *puzzle* memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan

pemikiran yang inovatif di dalam diri manusia. Sebab, manusia dipaksa untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyelesaikannya (Hidayati, E. W., 2018).

Media *puzzle* adalah suatu alat bantu pembelajaran yang terdiri dari potongan-potongan kata, huruf atau gambar. Media *puzzle* sangat efektif untuk membantu siswa kelas I dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Dengan penggunaan media *puzzle* yang tepat dalam proses belajar membaca akan menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan, karena setiap aspek kehidupan tidak luput dari kegiatan membaca. Oleh karena itu keterampilan membaca harus dikuasai oleh para siswa di Sekolah Dasar karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di Sekolah Dasar. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pembelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar lainnya, akibat kesulitan membaca tersebut kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Membaca permulaan berada ditahap awal proses membaca, merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi, yaitu anak mengenal huruf sebagai lambang bunyi melalui proses visualisasi. Membaca permulaan adalah

kemampuan siswa dalam mengidentifikasi bentuk simbol-simbol bahasa (huruf), yang terlihat secara visual dengan lafal atau bunyi huruf menjadi kesatuan bunyi suku kata, kata, sampai menjadi kalimat. Kemampuan membaca permulaan adalah 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., 2020:139).

Pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas I sangatlah dibutuhkan untuk mempersiapkan pada tahap membaca lanjutan. Pembelajaran membaca permulaan hendaknya dilaksanakan dengan metode dan media yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa terbenai dan tertekan dalam belajar membaca. Kelancaran dan ketepatan anak membaca pada tahap belajar membaca di sekolah dipengaruhi oleh keaktifan siswa dan kreatifitas guru yang mengajar di kelas I, guru juga memegang peranan penting dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, peranan penting tersebut menyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran, berbicara mengenai materi yang hendak disampaikan, diperlukan adanya media untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada awal bulan Oktober 2024 pada siswa kelas I UPT SDN 4 Makale Selatan diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih rendah. Dari 18 siswa hanya 8 siswa yang

mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu 65, dan 10 siswa belum mencapai kriteria. Rendahnya kemampuan membaca permulaan disebabkan karena masih ada siswa yang masih sulit membedakan huruf-huruf pada abjad seperti huruf b dan d, kemudian huruf p dan q, dan hanya beberapa siswa yang sudah bisa membaca. Dengan adanya masalah dalam membedakan huruf tersebut maka akan membuat siswa sulit dalam membaca. Hal ini disebabkan oleh guru, karena metode pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi dan kesulitan membimbing siswa dalam membaca karena waktu yang singkat, sehingga siswa tidak ada keinginan dalam membaca khususnya pada membaca permulaan.

Dari masalah tersebut, maka guru perlu mengambil tindakan yang efektif, tindakan tersebut seperti menggunakan media *puzzle*. *Puzzle* merupakan media pembelajaran yang menggunakan potongan-potongan kata, huruf atau gambar, kemudian disusun sesuai dengan bentuknya. Media *puzzle* yaitu media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang, melalui media ini siswa diperkenalkan terlebih dahulu bagaimana cara penggunaan *puzzle* tersebut. Dari penjelasan diatas peneliti memberikan solusi dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa karena mengingat siswa kelas I masih dalam tahap eksplorasi dan senang bermain, media *puzzle* huruf dan kata dipilih sebagai alat yang efektif untuk memperkenalkan konsep membaca secara menyenangkan. Media *puzzle* dirancang untuk merangsang kemampuan membaca permulaan siswa dengan cara yang interaktif. Melalui kegiatan menyusun *puzzle* huruf dan kata, siswa secara bertahap dapat mengenal

bentuk huruf, membedakan kata, dan mulai menyusun kata-kata sederhana. Media *puzzle* dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan di kelas I, karena media *puzzle* dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara pikiran dan tangan. Oleh karena itu untuk menghadapi permasalahan tersebut, guru menggunakan salah satu strategi yaitu menggunakan media *puzzle*.

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I UPT SDN 4 Makale Selatan?”

2. Pemecahan masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut dilakukan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media *puzzle*. Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas tersebut, sesuai dengan masalah yang telah diobservasi dan penggunaan penelitian tindakan kelas sangat cocok digunakan dalam pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas I.

Pengembangan media *puzzle* ini dapat digunakan karena melihat fenomena di sekolah tersebut penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional,

guru masih berfokus pada media buku paket saja dan prestasi membaca siswa kelas I masih rendah, penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas I UPT SDN 4 Makale Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, adapun manfaat yang dapat ditinjau secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan manfaat yang positif bahwa pentingnya menggunakan media pembelajaran seperti media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai media *puzzle*, sehingga dapat menjadi acuan bagi penelitian berikutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk menggunakan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa.

- b. Bagi sekolah, dapat dijadikan acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran kemampuan membaca permulaan.
- c. Bagi siswa, dengan adanya media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I UPT SDN 4 Makale Selatan.
- d. Bagi peneliti, sebagai referensi dan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.