

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya *medium*, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Pengertian media menurut Munadi (2012), media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Asyar (2011), media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Media telah menjadi instrument atau alat yang berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Jika dalam penyampaian materi pembelajaran kekurangannya media yang digunakan besar kemungkinan menyebabkan siswa kurang paham dalam menyimak apa yang disampaikan oleh pendidik. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk kreatif dan pandai dalam penggunaan berbagai teknologi sebagai media untuk pembelajaran dengan begitu siswa mampu memahami apa yang disampaikan gurunya, disamping itu seorang

guru tetap harus mampu menyesuaikan media yang sesuai dan cocok untuk digunakan pada materi tertentu sesuai kebutuhan dan karakter siswa (Aisyah Fadilah., dkk., 2023:2).

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar (Agustiyani, D., ddk., 2024).

Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar, media merupakan salah satu yang sangat baik dan bermanfaat, karena dimana sebagai sesuatu yang bisa menjadi penghubung komunikasi antara pendidik dan siswa (Fadilah, 2006).

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Wahyudi (2024) media pembelajaran adalah sumber daya atau metode yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses belajar. Media pembelajaran dapat berupa objek, foto, suara, dan video, serta teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer dan internet. Beberapa jenis media pendidikan yang umum digunakan di dalam kelas untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa, mempercepat proses pembelajaran, dan meningkatkan kecepatan belajar, yakni: 1) Buku teks dan modul, 1) Gambar dan poster, 3) Video pembelajaran, 4) Papan tulis dan spidol, 5) Alat peraga seperti model, benda nyata

dan media lainnya, 6) Presentasi power point dan slide lainnya, dan 7) Komputer dan internet.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dipaparkan oleh Susanti, dkk, (2020) antara lain:

1) Media Audio

Media audio juga dikenal sebagai media dengar yang merupakan jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan inovatif dan diterapkan dengan menggunakan Indera pendegaran saja, karena media ini hanya berupa suara.

Media audio dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Kelebihan media audio adalah :

- a) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas
- b) Mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar
- c) Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata, bunyi dan arti dari kata/bunyi itu
- d) Sangat tepat untuk mengajarkan musik dan bahasa, laboratorium bahasa tidak lepas dari media ini terutama untuk melatih listening
- e) Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalui musik latar dan efek suara.

Kekurangan media audio

- a) Media audio visual terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut
- b) Pembuatan dan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran terutama dinegara kita masih sangat minim (sedikit), hal ini karena media audio visual ini masih tergolong mahal atau memakan biaya yang tinggi.

2) Media Visual

Media visual adalah alat atau sumber belajar yang berisi pesan, informasi, khususnya materi pelajaran, dan digunakan dengan indera penglihatan yang kua, karena media visual hanya dapat digunakan melalui indra penglihatan serta tidak dapat digunakan oleh orang umum lebih tepatnya media ini tidak dapat gunakan oleh para tunanetra.

Kekurangan Media Visual

- a) Biaya pembuatan cukup (lumayan mahal) dikarenakan apabila pembuatanya menggunakan media cetak, pembuat harus lebih dulu menyetak dan mengirim sebelum dipamerkan atau ditampilkan untuk dinikmati banyak orang
- b) Visual yang sangat terbatas
- c) Lambat dan kurang praktis
- d) Tidak Adanya audio, dikarnakan pembuatan hanya menggunakan media gambar atau tulisan yang tidak bisa didengar orang.

Kelebihan Media Visual

- a) Peningkatan perhatian dan daya tarik bagi orang banyak
- b) Dapat memberikan minat dan keinginan baru
- c) Dapat menanamkan konsep yang benar
- d) Dapat memberikan interaksi terhadap peserta didik serta lingkungan di sekelilingnya
- e) Media Visual Bisa mengatasi masalah keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik
- f) Analisa sangat tajam, bisa membuat banyak orang tidak mengerti maksud dari isi beritanya
- g) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media pembelajaran atau sumber belajar yang menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan inovatif menggunakan indra penglihatan dan pendengaran, yang terdiri dari foto dan suara yang terbagi menjadi dua yaitu media audio visual dan media audio visual tidak murni.

Rafni Fajriati (2023) mengemukakan bahwa meskipun media audio visual sangat membantu dalam proses pembelajaran, namun masih terdapat kekurangan.

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media audio visual.

Kelebihan media audio visual:

- a) Gambar yang ditampilkan dapat mengatasi ruang dan waktu. Tidak semua objek benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dengan adanya media audio visual maka segala hal menjadi mungkin, dengan membawa objek tersebut melalui media tersebut
- b) Bisa menampilkan gambar, grafik, diagram, ataupun cerita
- c) Menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, kartun tiga dimensi, empat dimensi, dan sebagainya
- d) Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang, dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik.

Kelemahan media audio visual:

- a) Jalan film terlalu cepat, tidak semua orang dapat mengikutinya
- b) Biasanya pembuatannya memerlukan biaya tinggi dan peralatan mahal
- c) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan selagi film diputar
- d) Karna dapat digunakan oleh semua peserta didik, maka media yang digunakan akan cepat rusak
- e) Tidak mudah dibawa kemanamana, dan membutuhkan listrik
- f) Memerlukan keahlian khusus.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran bermanfaat bagi siswa, karena dapat membantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar, memungkinkan guru menjelaskan materi dengan lebih mudah kepada siswa dan membuat siswa lebih mudah memahami

konsep. Media pembelajaran juga dapat membantu guru membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran bermanfaat bagi siswa karena membuat pelajaran lebih mudah dipahami, dan dapat menarik minat siswa untuk belajar (Muslim, 2020).

Adapun manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sujono (2022) yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas pengajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar merangsang proses dan motivasi belajar siswa
- 2) Siswa lebih mudah memahami materi dengan berbagai bentuk dan metode belajar yang berbeda
- 3) Membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi dengan urutan sistematis
- 4) Meningkatkan motivasi minat belajar siswa untuk belajar. sehingga siswa memiliki kemampuan untuk berpikir dan bahan bacaan rumah jenis membaca yang digunakan tidak terkait dengan jenis tertentu.

a. Pengertian Media *Puzzle*

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang menggunakan potongan-potongan kata, huruf atau gambar, kemudian disusun sesuai dengan bentuknya. Media pembelajaran *puzzle* yaitu media sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Media ini merupakan media belajar yang menggunakan teknik permainan teka-teki guna mengasah otak. *Puzzle* terdiri dari papan dan beberapa

kepingan yang mana kepingan itu jika disusun akan menutupi bagian papan yang sedikit menonjol kedalam dan akan menjadi suatu bentuk tertentu. Tujuan penggunaan media pembelajaran ini sendiri yaitu agar memudahkan siswa dalam menguasai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Ermawati dkk., 2022). Media *puzzle* sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran, selain itu dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan (Ermiana, I., dkk., 2020).

Media *Puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah *puzzle* ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. 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 (Siti Futihat., dkk., 2020).

1) Manfaat Media *Puzzle*

Media *puzzle* merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang sangat efektif untuk membantu siswa kelas I dalam mengembangkan kemampuan

membaca permulaan. Dalam penggunaan media *puzzle* dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi, media *puzzle* juga membantu siswa untuk mengenal huruf, gambar ataupun kata, dan dapat membantu meningkatkan minat membaca bagi siswa. Dengan adanya media *puzzle* dapat membantu siswa yang kesulitan membaca karena pada media *puzzle* terdapat potongan-potongan huruf, gambar dan kata, kemudian siswa menyusun huruf tersebut menjadi sebuah kalimat, kemudian setelah tersusun sebuah kalimat, siswa kemudian diajar untuk mengeja kalimat tersebut. Pada media *puzzle* ini peserta didik di ajak untuk belajar sambil bermain (Lusiana, 2018).

Menurut Khasanah (2021) permainan *puzzle* memiliki beberapa manfaat untuk anak usia dini, diantaranya:

- a) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan *puzzle* yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b) Melatih koordinasi mata dan tangan, permainan *puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
- c) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- d) Melatih kesabaran. Aktivitas permainan *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.

- e) Memberikan pengetahuan, permainan *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia, dan lain-lain.

2) Tujuan Media *Puzzle*

a) Tujuan Kognitif

Piaget (2007:240) mengatakan bahwa perkembangan kognitif adalah “istilah umum yang mencakup segenap model pemahaman yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran”. Kemampuan kognitif dapat dikategorikan menjadi perkembangan kognitif pengetahuan umum dan sains, perkembangan kognitif konsep bentuk, warna, ukuran dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf

b) Tujuan efektif

Dengan menggunakan media *puzzle*, maka dapat meningkatkan minat membaca siswa, melalui elemen permainan dalam *puzzle* membantu proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik (Ating, dkk., 2018).

c) Tujuan Psikomotorik

Puzzle merupakan media yang tepat untuk membantu siswa kelas I dalam membaca permulaan. Dalam penggunaan media *puzzle* siswa melatih koordinasi antara mata dan tangan, dalam media *puzzle* siswa melatih untuk mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan saat mengambil, memutar, dan menyusun potongan-potongan *puzzle*, kemudian meningkatkan ketelitian dan presisi dalam melakukan gerakan (Andriana, 2011).

Kemudian media *puzzle* juga melatih kemampuan motorik halus siswa, seperti mengembangkan kekuatan dan koordinasi otot-otot kecil pada jari dan tangan dan membantu siswa dalam melakukan aktivitas sehari-hari yang membutuhkan keterampilan motorik halus, seperti menulis dan menggambar (Nurwita, 2019).

3) Langkah-Langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas digunakannya sebagai alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle* (Aftika, 2020).

Menurut Nita Azhara (2019), langkah-langkah penggunaan media *Puzzle*, yaitu sebagai berikut:

- a) Guru mempersiapkan *puzzle* huruf, gambar dan kata dengan berbagai bentuk dan ukuran yang menarik
- b) Pilih kata-kata sederhana dan sesuai dengan kosakata yang sudah dikenal siswa
- c) Kemudian memperkenalkan *puzzle* kepada siswa
- d) Menjelaskan kepada siswa cara penyusunan *puzzle* tersebut. Selanjutnya siswa diberi tugas untuk menyusun *puzzle* huruf menjadi kata-kata yang sudah dijelaskan

- e) Setelah menerapkan media *puzzle* kepada siswa, kemudian amati perkembangan kemampuan membaca siswa secara berkala
- f) Kemudian memberikan umpan balik yang positif kepada siswa atas usaha dan kemajuan yang telah mereka capai.

4) Kelebihan Dan Kekurangan Media *Puzzle*

Menurut Arsyad (2020), kelebihan dan kekurangan pada media *puzzle* yaitu:

Kelebihan

a) Meningkatkan Motivasi Belajar

Puzzle dapat menarik perhatian siswa karena bentuknya yang menarik dan sifatnya yang interaktif. Hal ini meningkatkan motivasi siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain.

b) Memudahkan Pemahaman Materi

Media ini membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih konkret, terutama dalam mengenal huruf, kata, atau angka melalui potongan-potongan yang perlu disusun.

c) Melatih Keterampilan Kognitif dan Motorik

Proses menyusun *puzzle* melibatkan kemampuan berpikir logis dan analitis, sekaligus melatih koordinasi tangan-mata siswa.

d) Belajar Sambil Bermain

Media *puzzle* mendukung pendekatan pembelajaran aktif di mana siswa belajar sambil bermain, yang sesuai dengan perkembangan psikologi anak.

Kekurangan

a) Persiapan yang Memakan Waktu

Guru membutuhkan waktu lebih lama untuk membuat atau mempersiapkan media *puzzle* yang sesuai dengan materi pembelajaran.

b) Rentan Hilang atau Rusak

Media *puzzle* terutama yang berbentuk fisik, sering kali mudah rusak atau hilang jika tidak dikelola dengan baik.

c) Kurang Efektif untuk Materi yang Kompleks

Media *puzzle* lebih cocok untuk materi pembelajaran yang sederhana. Untuk konsep yang lebih abstrak atau kompleks, media ini memiliki keterbatasan.

d) Efektivitas Terbatas pada Kelas Besar

Dalam kelas dengan jumlah siswa yang besar, penggunaan media *puzzle* dapat menjadi kurang efektif karena sulit untuk memastikan setiap siswa terlibat secara optimal.

b. Pengertian Membaca

Membaca berasal dari kata dasar baca, yang artinya memahami arti tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di Sekolah Dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Susanto, 2013). Membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca, sehingga membaca lebih berupa kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca (Dalman, 2014).

c. Jenis-jenis Membaca Permulaan

Wahyudi (2024) mengungkapkan ada beberapa jenis-jenis membaca permulaan, antara lain:

1) Membaca nyaring (bersuara)

Individu yang melakukan kegiatan membaca nyaring harus dapat menstimulasi penglihatan mereka dengan cermat, menyimpan data atau pesan dengan cara yang dapat dibaca dengan baik. Mayoritas pembaca tidak mampu melakukan tugas literasi dengan benar dan efektif, bahkan tidak tahu cara membaca dengan benar dan cepat, dan tidak tahu cara memprediksi kecepatan dan ketepatan kegiatan membaca. Aktivitas membaca nyaring memerlukan kecepatan penglihatan yang tinggi dan jangkauan pandangan yang luas ini termasuk melisankan teks atau mengucapkannya dengan suara yang lantang atau keras sehingga orang yang menyimak dapat mendengarkan kita.

2) Membaca diam atau tanpa suara

Membaca diam merupakan istilah lain yang biasa dikenal dengan membaca dalam hati. Pada saat membaca dengan menggunakan memori visual mata dan (pandangan; penglihatan) ingatan tetap aktif. Pada saat anak-anak mampu membaca secara mandiri, mereka memperoleh keterampilan membaca yang tulus.

3) Membaca sekilas (*skimming*)

Membaca ini dilakukan ketika mata kita bergerak cepat tanpa menoleh ke kanan atau ke kiri.

4) Membaca dangkal (membaca secara *superficial*)

Membaca dangkal adalah jenis kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami teks secara keseluruhan tanpa menyelidik detailnya. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Membaca jenis artikel ini hanya untuk menghabiskan waktu. Untuk mengisi waktu luang banyak orang menyukai membaca konten sederhana ini. Novel, cerpen, komik, cerita rakyat dan sebagainya termasuk dalam kategori membaca dangkal. Agar terbiasa membaca, guru kadang-kadang memberikan tugas kepada siswa atau untuk membaca novel atau cerpen yang mereka pilih sendiri, paling penting adalah keinginannya untuk membacanya.

2. Pengertian Membaca Permulaan

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 (Siti Futihat., dkk., 2020:139).

Sesuai dengan namanya, membaca permulaan merupakan membaca tahap awal belajar membaca. Pelajaran membaca permulaan diberikan di kelas I dan II. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut (Sagita Krissandi, 2017).

Kadir (2020) menyatakan bahwa kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru; sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca lanjut siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki kemampuan membaca yang memadai.

Keterampilan membaca pada kelas rendah dan kelas tinggi terdiri dari dua jenis yaitu keterampilan membaca permulaan dan keterampilan membaca lanjutan. Keterampilan membaca lanjutan sebagai tindak lanjut dari keterampilan membaca permulaan. Keterampilan membaca lanjutan mulai diajarkan pada kelas III sampai dengan kelas VI di sekolah dasar. Sedangkan keterampilan membaca yang diajarkan pada kelas rendah yaitu kelas I dan kelas II merupakan keterampilan membaca pada tahap awal atau tahap permulaan (Lusiana, 2018:32).

a) Indikator Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahapan proses pembelajaran membaca pada tahap awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis. Melalui tulisan itulah siswa dituntut dapat menyuarakan lambang-lambang bunyi bahasa tersebut (Melisya., dkk., 2023).

Menurut Syafi'ie dikutip Nahjiah, Iwan & Rahmani (2020:135-136) mengemukakan tiga istilah yang sering digunakan untuk memberikan komponen dasar dari proses membaca permulaan yaitu:

- (1) *Recording* yang dimaksudkan merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian diolah dengan bunyi-bunyi yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. Proses recording ini berlangsung pada kelas-kelas rendah karena pada tahap ini tahap bagaimana pelafalan dan pengenalan rangkaian huruf dengan bunyi-bunyi bahasa.
- (2) *Decoding* merupakan proses penerjemahan rangkaian grafis kedalam kata-kata.
- (3) *Meaning* merupakan proses memahami makna, meaning ini lebih diletakan pada kelas-kelas tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dimaknai bahwa indikator atau komponen dasar membaca permulaan adalah ketepatan, pelafalan, intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara dalam membaca, dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) Ketepatan dalam menyuarakan huruf, kata dan kalimat dengan tepat
- (2) Melafalkan huruf, kata, dan kalimat sederhana
- (3) Membaca kata dan kalimat dengan intonasi yang tepat
- (4) Membaca kata dan kalimat dengan lancar
- (5) Membaca kata dan kalimat dengan jelas.

Menurut Puspita (2020), ada beberapa cara menilai kemampuan membaca permulaan yaitu:

1. Tes membaca lisan, siswa diminta untuk membaca tes sederhana dengan lantang. Penilaian bisa meliputi kenyaringan, intonasi, pengucapan dan kecepatan membaca.
2. Tes pemahaman membaca, setelah membaca teks sederhana siswa dapat diberikan pertanyaan tentang isi teks tersebut untuk menilai pemahaman mereka.
3. Observasi, mengamati siswa saat mereka membaca buku cerita atau teks bacaan lainnya bisa memberikan wawasan mengenai minat dan kebiasaan membaca mereka.
4. Inventori kata, menilai seberapa banyak kata-kata yang dapat dibaca dan dipahami oleh siswa bisa dilakukan dengan daftar kata yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas 1 SD.
5. Penilaian huruf dan suara, menguji kemampuan siswa dalam mengenali huruf dan suara bisa menjadi komponen awal dalam menilai kemampuan membaca.

b) Pengertian Standar Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah dalam Kurikulum Merdeka

Standar kemampuan membaca permulaan siswa kelas rendah dalam Kurikulum Merdeka merupakan acuan yang menggambarkan tingkat penguasaan keterampilan membaca dasar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa di jenjang pendidikan dasar. Berbeda dengan KTSP yang lebih preskriptif, Kurikulum

Merdeka memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Dalam Kurikulum Merdeka, fokus utama pembelajaran membaca permulaan adalah:

- (1) Membangun minat baca: Menumbuhkan rasa senang dan keingintahuan siswa terhadap bacaan.
- (2) Memahami makna teks: Membantu siswa memahami isi bacaan dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.
- (3) Menerapkan kemampuan membaca dalam berbagai konteks: Membekali siswa dengan keterampilan membaca yang dapat digunakan dalam berbagai situasi.

B. Kerangka Pikir

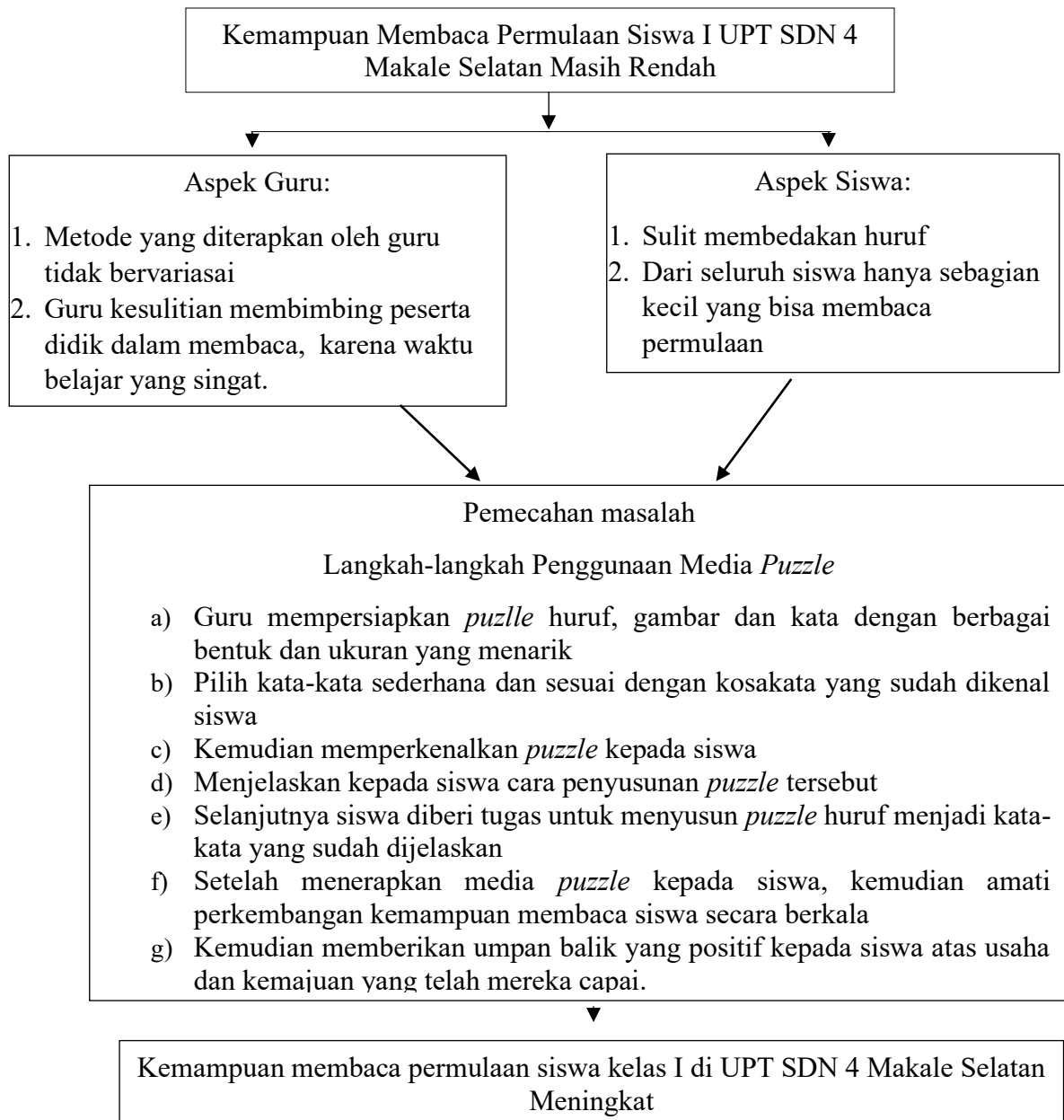
Pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas I sangatlah dibutuhkan untuk mempersiapkan pada tahap membaca lanjutan. Pembelajaran membaca permulaan hendaknya dilaksanakan dengan metode dan media yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa terbenai dan tertekan dalam belajar membaca. 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, 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*.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian Tindakan Kelas

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustakan dan kerangka pemikiran yang telah di jelaskan di atas, maka hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap masalah yang diajukan dan dirumuskan sebagai berikut: “Jika menggunakan media *puzzle*, maka kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di UPT SDN 4 Makale Selatan meningkat”.