

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu upaya menyiapkan manusia agar mampu mandiri, menjadi anggota masyarakat yang berdaya guna untuk ikut serta dalam pembangunan bangsa. Pada era globalisasi seperti ini, pendidikan menghadapi tantangan yang sangat kompleks. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah usaha meningkatkan kualitas manusia agar bisa bersaing dengan negara-negara maju.²

Pendidikan tidak akan lepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung akan lebih banyak dipengaruhi oleh pendidik, peserta didik, bahan pelajaran, sumber belajar dan media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta pihak manajemen Lembaga

¹ <https://pusdiklat.perpusnas.go.id> UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

² Bangun, D. 2008. Hubungan Persepsi Siswa Tentang Perhatian Orang Tua, Kelengkapan Fasilitas Belajar, dan Penggunaan Waktu Belajar di Rumah dengan Hasil Belajar Dirumah dengan Hasil Belajar Ekonomi. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 5(1) 74

pendidikan tersebut.³

Didalam kegiatan belajar mengajar, anak adalah subjek dan objek kegiatan pengajaran. Inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai satu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran tentu saja akan dapat tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Pada hakikatnya belajar adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi kejenuhan peserta didik agar dapat antusias dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan merencanakan serta menggunakan media pembelajaran tradisional yang menarik. Media pembelajaran tradisional merupakan media yang tidak memerlukan fasilitas pendukung modern seperti proyektor, *sound*, laptop dan *viewer* dalam penggunaannya.

Dalam hal ini peran guru harus optimal dalam memberikan pembelajaran dikelas terutama memberikan kenyamanan bagi siswa dalam belajar. Seperti tuntutan pada kurikulum 2013 dimana siswa dituntut untuk aktif, kreatif, inovatif dalam kelas dan pembelajaran dipusatkan pada siswa.⁴ Sehingga guru harus menciptakan suasana kelas yang menarik perhatian siswa untuk belajar aktif, kreatif dan inovatif. Dalam menciptakan suasana kelas yang aktif, maka guru harus menyiapkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga siswa bersemangat dalam belajar dan tidak mudah bosan ketika belajar.

³ Widiastuti, E., & Sagoro, E, M. 2017. Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Akuntansi Indonesia*, 15 (1)

⁴ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah

Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran dan suatu strategi dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran manual ataupun berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.⁵

Dalam pelaksanaan pembelajaran membaca adalah hal yang sangat penting. Guru seringkali dihadapkan dengan siswa yang belum bisa membaca terutama membaca permulaan pada siswa kelas rendah yaitu kelas 1, 2 dan 3. Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Kemampuan membaca permulaan harus dikuasai siswa kelas rendah sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang kelas tinggi. Hal ini harus benar diperhatikan oleh guru kelas 1 dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan karena jika siswa belum bisa membaca maka siswa akan terhambat dalam proses belajar yang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 yaitu Ibu Umi Suryani pada tanggal 3 Juli 2021, menyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 masih rendah, media pembelajaran masih konvensional, guru masih menggunakan buku paket dalam pembelajaran, metode pembelajaran masih konvensional dan prestasi membaca siswa masih rendah.

Dilihat dari hasil belajar siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih permasalahan yang dialami oleh sebagian siswa/siswi SDN 77 Prabumulih di kelas 1 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diidentifikasi kendala siswa belum bisa membaca permulaan yaitu siswa belum bisa merangkai huruf menjadi sebuah

⁵ Heni Apriani Putri. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi*. Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi

kata, belum bisa merangkai kata menjadi kalimat dan sulit mengingat kata yang dibaca sebelumnya untuk digabungkan menjadi sebuah kalimat. Dan diduga guru belum menerapkan media yang tepat yang sesuai dengan materi pembelajaran membaca permulaan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan hanya berfokus pada buku pegangan siswa dan papan tulis. Untuk siswa kelas 1 yang dunianya dunia main kurang memperhatikan ketika guru memberi penjelasan dipapan tulis bahkan kerap sekali siswa bermain-main didalam kelas ketika guru sedang menulis dan menjelaskan materi dikarenakan jumlah siswa dalam satu kelas lumayan banyak.⁶

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa ketika peneliti melakukan observasi awal mengenai kemampuan siswa kelas 1 tentang membaca permulaan. Siswa kelas 1 belum mampu membaca permulaan karna sulit menyambungkan huruf demi huruf sehingga membutuhkan pengejaan ketika membaca dan ada beberapa siswa yang juga memang belum hafal huruf abjad sehingga pengejaan huruf pun belum optimal.⁷

Berdasarkan observasi dilapangan dan melihat fenomena yang ada di SDN 77 Prabumulih ini, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan media *puzzle* sebagai sarana siswa belajar dan mendukung pembelajaran agar siswa bersemangat karna belajar dengan penggunaan media bermain *puzzle*. Alasan pengembangan media *puzzle* ini karna melihat fenomena disekolah tersebut penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, guru masih berfokus pada media buku paket saja dan prestasi membaca siswa kelas 1 masih rendah serta penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

⁶ Hasil wawancara dengan Ibu U pada 3 Juli 2021, SDN 77 Prabumulih.

⁷ Hasil Wawancara dengan peserta didik untuk Penelitian Skripsi pada, 28 Juni 2021

Salah satu strategi yang peneliti ambil adalah strategi pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran *puzzle* kata yang lebih dikenal dengan istilah teka-teki silang maupun *puzzle*, dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menarik perhatian siswa tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung. Dalam pemilihan media pembelajaran dilihat juga dari karakteristik pembelajaran yang akan disampaikan, pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk teori sehingga media pembelajaran *puzzle* kata cukup efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.⁸

Media *puzzle* adalah media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar, huruf, kata dan kalimat menjadi satu gambar yang utuh yang melibatkan psikomotorik anak dan penalarannya dalam menyusun *puzzle* tersebut.⁹ Adapun pengembangan media pembelajaran *puzzle* kata digunakan dalam penelitian ini berbasis manual karena dilihat dari fasilitas sekolah, kondisi sekolah yang belum mampu menggunakan media elektronik dalam belajar. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran *puzzle* kata dapat memberikan dampak baik terhadap kemampuan siswa dalam membaca permulaan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel”**.

⁸ Siti Futihat Dkk (2020). Pengembangan Media *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(2)

⁹ Rista Dwi Permata. 2020. Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5 (2), 1-10

B. Identifikasi Masalah

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam membaca permulaan. Untuk dapat memperoleh faktor dan permasalahannya dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Prestasi membaca siswa kelas 1 masih rendah
2. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional
3. Guru masih menggunakan media buku paket
4. Media yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa didalam pembelajaran

C. Batasan Masalah

Mengenai pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan yang memiliki cakupan luas dan mendalam, maka perlu memperoleh gambaran yang lebih jelas dan akurat untuk menghindari kesalahan penafsiran tentang masalah dalam penelitian ini sangat perlu diadakan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini maka dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* huruf dibentuk secara utuh menjadi sebuah kata dengan melihat gambar media tersebut.
2. Materi pada penelitian ini fokus pada tema 1 diri sendiri muatan pembelajaran Bahasa Indonesia tentang membaca permulaan

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana pendesainan pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel?

2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel?
3. Bagaimana kepraktisan dan keefektivan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah dalam penelitian ini, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pendesainan pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel
2. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel
3. Untuk mengetahui kepraktisan dan keefektivan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih Sumsel

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan dalam disiplin ilmu pendidikan dan keguruan khususnya terkait pengembangan media *puzzle* dalam membaca permulaan
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat memperluas khazanah keilmuan dan menjadi rujukan atau referensi khususnya terkait dengan pengembangan *media puzzle* dalam membaca permulaan
2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

1) Menambah pengetahuan tentang pengembangan media *puzzle*

dalam membaca permulaan

2) Sebagai acuan guru dalam mengoptimalkan pengembangan media *puzzle*

dalam membaca permulaan

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media *puzzle* dalam membaca permulaan dan menjadi acuan pada pengembangan media yang lebih kreatif lagi.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pendidikan sehingga pengetahuan dan keterampilan yang didapat bisa dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran disekolah nantinya

d. Bagi Pembaca

Untuk memotivasi pembaca agar dijadikan acuan atau referensi dalam menyusun sebuah penelitian berupa jurnal atau skripsi terkhusus bagi calon pendidik.

G. Tinjauan Pustaka

Setelah peneliti mencari informasi, terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis kaji. Diantara judul yang dijadikan kajian sebagai berikut:

1. Heny Apriani Putri (2020) dengan penelitiannya yang berjudul “. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *Spelling Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif dan signifikan antara: (1) penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IX Putra, (2) penggunaan media pembelajaran *Spelling Puzzle* terhadap terhadap hasil belajar siswa kelas XI Putri.

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan di Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi, yang menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dan *spelling puzzle* dimana terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kooperatif tipe *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI Putra dan XI Putri Madrasah Aliyah Nurul Iman Jambi Tahun Ajaran 2020/2021. Hal tersebut terlihat pada hasil rata-rata penilaian kelas eksperimen I (Putra) yaitu 81, dan dengan melihat hasil uji t-test dengan perolehan hasil koefisien thitung $>$ tabel (20,199 $>$ 2,03693) dan pengaruh penggunaan media pembelajaran kooperatif tipe *spelling puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI Putra dan Putri Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi Tahun Ajaran 2020/2021. Hal tersebut terlihat pada hasil rata-rata penilaian kelas Eksperimen 2 (putri) yaitu 73,24 dan dengan melihat hasil uji t-test dengan perolehan hasil koefisien thitung $>$ Ttabel(9,976 $>$ 2,0639).¹⁰

¹⁰ Heny Apriani Putri. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle dan Spelling Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi*. Skripsi. (Jambi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi), 2020

Skripsi yang ditulis Heny Apriani Putri memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas tentang media pembelajaran dengan menggunakan *puzzle*. Tetapi perbedaannya pada penelitian Heny Apriani Putri berfokus meneliti jenjang Madrasah Aliyah dan metode penelitian ini kuantitatif eksperimen, berbeda dengan peneliti yang akan peneliti lakukan yaitu berfokus pada jenjang Sekolah Dasar dan metode penelitian menggunakan R&D.

2. Siti Futihat Dkk (2020) dengan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Permulaan”. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa.

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan yang menjelaskan tentang pengembangan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan bahwa peranan media *puzzle* huruf sangat memudahkan peserta didik dalam membaca permulaan dan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa media tersebut dapat dijadikan sebagai media pendukung dalam belajar membaca.¹¹

Skripsi yang ditulis Siti Futihat memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas tentang media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membacapermulaan dan sama-sama meneliti sampel pada kelas 1. Tetapi perbedaannya pada penelitian Siti Futihat

¹¹Siti Futihat Dkk (2020). Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(2)

menggunakan model pengembang *ADDIE* sebagai metode penelitian sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan *tessmer*.

3. Shinta Anggraini Rishantie Dkk (2018) dengan penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Bermain dengan Media *Puzzle* Kata pada Kelompok B PAUD Istiqomah Selupuh Rejang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui media *puzzle* kata mampu meningkatkan keterampilan membaca awal anak.

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan yang menjelaskan tentang yang menjelaskan tentang keterampilan membaca awal melalui metode bermain dengan media *puzzle* dimana setelah menggunakan media ini keterampilan membaca awal mengalami peningkatan yang mencapai kriteria keberhasilan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 3,6 dengan kriteria baik, meningkat pada siklus II yang mencapai rata-rata nilai 4,5 dengan kriteria baik.¹²

Skripsi yang ditulis Shinta Anggraini Rishantie memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas tentang media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan Tetapi perbedaannya pada penelitian Shinta Anggraini Rishantie berfokus meneliti jenjang PAUD dan metode penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas), berbeda dengan peneliti yang akan peneliti lakukan yaitu berfokus pada jenjang Sekolah Dasar dan menggunakan metode R&D.

¹² Shinta Anggraini Rishantie Dkk (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Bermain Dengan Media *Puzzle* Kata Pada Kelompok B PAUD Istiqomah Selupuh Rejang. *Jurnal Ilmiah Potensia*.3(1)