

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi umat manusia dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan memberi pengaruh yang besar agar manusia mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya sehingga kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi. Pendidikan pun memegang peranan penting dalam memajukan suatu bangsa, sejak zaman perjuangan kemerdekaan dahulu, para pejuang serta perintis kemerdekaan telah menyadari bahwa pendidikan merupakan faktor yang sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta membebaskannya dari belenggu penjajahan (Amaliyah, 2021). Pendidikan dijadikan media untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Amaliyah, 2021).

Pendidikan secara luas adalah upaya manusia untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan bawaan, baik fisik maupun mental, sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat dan budaya. Pendidikan dalam arti sempit merujuk pada sistem persekolahan formal, di mana siswa mengikuti pembelajaran di sekolah atau universitas. Menurut UU NO.20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terstruktur

untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri dan masyarakat (Ujud dkk.,2023).

Ada empat keterampilan dalam berbahasa, yakni menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut sebagai modal interaksi siswa dalam kehidupan sehari-hari (Agatha Kristi Pramudika Sari & Shinta Shintiana, 2023). Membaca merupakan suatu komponen pokok yang sangat penting bagi dunia pendidikan. Membaca juga menjadi sumber untuk memperoleh berbagai informasi. Siswa bisa meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan dengan membaca.

Hasil PISA 2022 untuk literasi membaca menunjukkan bahwa skor rata-rata Indonesia mengalami penurunan dibandingkan tahun 2018, sejalan dengan tren penurunan global akibat pandemi COVID-19. Meskipun demikian, peringkat Indonesia dalam literasi membaca naik 5 posisi dibandingkan PISA sebelumnya. Skor literasi membaca Indonesia tercatat lebih baik dibandingkan rata-rata penurunan skor internasional. Akan tetapi, secara umum, kemampuan membaca pelajar Indonesia masih tergolong rendah di kawasan ASEAN dan berada di tiga posisi terbawah(Solihin dkk., 2024).

Menurut Ali Mustadi., (2021:83) membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki setiap manusia. Keterampilan ini tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Keterampilan membaca merupakan keterampilan

dasar yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Semua yang diperoleh dari kegiatan membaca akan memungkinkan orang tersebut mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya.

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa tulis reseptif. Disebut reseptif, karena dengan membaca seseorang menerima informasi, informasi dan informasi, serta pengalaman baru. Segala sesuatu yang didapat dari membaca memungkinkan seseorang untuk memperkuat kemampuan berpikirnya, mempertajam pandangannya dan memperluas wawasannya. Kemampuan membaca yang diperoleh pada awal membaca sangat berpengaruh terhadap pendalaman kemampuan membaca, karena keterampilan dibalik keterampilan selanjutnya, kemampuan membaca, sangat membutuhkan perhatian guru, mulai membaca di kelas 1 SD merupakan dasar untuk pembelajaran selanjutnya (Putri Arwita dkk.,2023).

Menurut Nuraidi, (2008) membaca memiliki dua jenis, yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca nyaring adalah membaca dengan menyuarakan lambang-lambang bunyi, sedangkan membaca dalam hati adalah membaca tanpa menyuarakan bunyi-bunyi. Membaca nyaring memerlukan teknik-teknik tertentu, seperti nada, intonasi, tekanan, dan pelafalan. Contoh membaca nyaring adalah membaca cerita, puisi, dan berita. Membaca dalam hati memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami teks yang dibacanya secara lebih mendalam. Membaca dalam hati meliputi membaca ekstensif dan intensif.

Membaca ekstensif adalah membaca secara cepat tanpa mengurangi pemahaman inti bacaan, sedangkan membaca intensif adalah membaca secara mendalam untuk memahami secara lengkap isi buku atau bacaan tertentu (Suparlan, 2021) dalam hal ini, membaca permulaan dikategorikan ke dalam membaca nyaring. Membaca permulaan adalah kemampuan membaca yang berada pada tahap awal proses membaca, proses merangkai ejaan, atau proses visual. Membaca permulaan merupakan proses menerjemahkan simbol tulisan ke dalam bunyi yang berlaku bagi siswa jenjang kelas rendah (Hapsari, 2019).

Keterampilan membaca permulaan siswa merupakan masalah kompleks yang perlu diketahui penyebabnya, dengan tujuan untuk memperbaiki strategi belajar yang lebih baik. Indikator membaca permulaan anak menurut Meuller yaitu (1) anak mampu membaca secara sederhana teks yang sudah dikenal, (2) anak mampu membaca kalimat sederhana, (3) anak memiliki kemampuan untuk mengenal huruf, (4) anak memiliki kemampuan untuk memasangkan huruf dan bunyi, (5) anak mampu memasangkan dan mengenal bunyi awal dan bunyi akhir, (6) anak mampu memahami konsep tulisan kiri ke kanan dan atas ke bawah, (7) anak mampu memasangkan kata yang diucapkan secara verbal dengan kata dalam tulisan, (8) anak dapat menyebutkan macam-macam huruf konsonan. Anak dapat menunjuk dan menyuarakan huruf-huruf konsonan, (9) anak dapat menyebutkan huruf-huruf vokal (Mufidah & Maulidiyah, 2022).

Guru memiliki peran sentral dalam pendidikan, berfungsi sebagai pembentuk karakter dan penuntun siswa dalam menghadapi masalah serta mengembangkan moral positif. Guru diharapkan mampu berinovasi dan

menerapkan strategi pengajaran yang efektif, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta menunjukkan kesiapan dalam proses pembelajaran (Susandi, 2019). Guru merupakan sosok yang begitu dihormati karena memiliki sumbangan yang cukup besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan siswa untuk mencapai kemampuan optimalnya (Pratama & Musthofa, 2019).

Peran guru sebagai fasilitator berpengaruh secara positif terhadap efektivitas belajar siswa. Ini berarti bahwa setiap peningkatan peran guru sebagai fasilitator diikuti oleh peningkatan efektivitas belajar siswa (Rahmawati & Suryadi, 2019). Bahan pembelajaran merupakan unsur sebagai pendukung jalannya kegiatan belajar, seperti sumber dan media belajar, sarana dan prasarana, dan lain-lain (Irmaningrum dkk., 2021). Sumber belajar seperti media pembelajaran disini sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan efektivitas belajar siswa.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat magang PLP di SDN Tambakrigadung 2 Tikung Lamongan ditemukan salah satu siswa kelas tinggi yaitu kelas 4, tidak dapat mengikuti pembelajaran secara menyeluruh. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan siswa tersebut dalam membaca, yang kemudian berdampak pada kegiatan pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa permasalahan kemampuan membaca tidak hanya terjadi pada jenjang awal, tetapi juga dapat menghambat kemajuan belajar siswa di kelas yang lebih tinggi. Peneliti menemukan penyebab kurangnya

kemampuan membaca permulaan siswa adalah karena guru belum menerapkan media pembelajaran yang cocok sebagai alat bantu dan juga motivasi bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti pada hari Rabu, 13 November 2024 di SDN Tambakrigadung 2 Tikung Lamongan, Observasi tersebut dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, dokumentasi, dan pengamatan pada saat pembelajaran. Kegiatan wawancara dilakukan dengan mewawancarai guru wali kelas 1 yaitu Ibu Elly Rozana. Pada wawancara dan observasi kegiatan pembelajaran, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung serta beberapa siswa belum memenuhi indikator kemampuan membaca permulaan yaitu, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi suku kata dan tidak lancar saat membaca kalimat sederhana serta teks bacaan. Terdapat banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengajar.

Salah satu media yang cocok untuk membantu menaikkan keterampilan membaca siswa adalah *game* edukasi. Media *game* edukasi dapat dipahami sebagai suatu metode pembelajaran yang menggunakan permainan (*games*) dengan tujuan untuk memperlancar proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran menyenangkan bahkan meningkatkan pembelajaran yang efektif. Bentuk pembelajaran menggunakan media *game* yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sangat beragam, mulai dari yang secara offline (tanpa menggunakan perangkat pembelajaran) hingga online (berupa video

game) baik yang menggunakan Desktop maupun Android. Game edukasi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menarik perhatian seseorang yang ingin mempelajari sesuatu dengan cara yang tidak membosankan atau belajar dengan cara yang menyenangkan (Alba dkk., 2023).

Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah dengan *game* edukasi. Menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020 Alat Permainan Edukatif selanjutnya disingkat APE adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak. APE yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat beragam, salah satunya adalah dengan *puzzle*. *Puzzle* adalah permainan atau teka-teki yang dirancang untuk menguji kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan logika seseorang. *Puzzle* dapat terdiri dari berbagai bentuk dan jenis, seperti potongan gambar yang harus disusun kembali menjadi gambar utuh (*jigsaw puzzle*), teka-teki silang, Sudoku, atau teka-teki logika lainnya (Cahyani & Sudigdo, 2024).

Berdasarkan penelitian dari Listryanto dan widiono, (2023) dalam jurnal yang berjudul “Implementasi Media *Puzzle* Kata Pada Kurikulum Merdeka Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas I Di Sekolah Dasar.” Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* kata sebagai bagian dari Kurikulum Merdeka memiliki potensi yang signifikan dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas 1 SD. Media *puzzle* kata memberikan pendekatan yang bermain-main dan interaktif, yang sesuai dengan karakteristik siswa pada usia ini, sehingga membantu mengatasi hambatan

tersebut. Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengidentifikasi kata, memahami hubungan antara huruf dan bunyi serta minat terhadap aktivitas membaca, yang sangat penting untuk membentuk dasar yang kuat dalam literasi di masa depan (Listryanto & Widiyono, 2023).

Hasil penelitian ini sinkron dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maylia dan Hardjono, (2024) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Book* dengan Metode SAS Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca pada Peserta Didik Kelas 1” yang menyatakan bahwa Hasil pretest menunjukkan nilai terendah pretest yaitu 40 dan nilai tertinggi pretest yaitu 80. Rata-rata pretest 53,429. Sedangkan nilai terendah posttest yaitu 70 dan nilai tertinggi posttest yaitu 100. Rata-rata 88,571. Dengan demikian terdapat peningkatan antara pretest dan posttest. Jadi, media pembelajaran *Puzzle Book* dapat dikatakan efektif karena terdapat peningkatan nilai dari siswa. Hasil angket penilaian guru memperoleh persentase 97,9%, dengan kategori sangat praktis digunakan. Hasil angket penilaian 10 peserta didik guru memperoleh persentase 95,4% dengan kategori sangat praktis digunakan. Dari respon guru dan 10 siswa dapat dinyatakan bahwa media *Puzzle Book* sangat praktis digunakan (Maylia & Hardjono, 2024).

Berdasarkan penelitian dari Nabila dkk., (2024) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas II SDN 11 Pontianak Kota” Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan di kelas II SDN 11 Pontianak Kota.

Hal ini berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan t-test pooled varians diperoleh thitung data posttest sebesar 5,67 dan ttabel ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 29 + 29 - 2 = 56$) sebesar 1,88, karena thitung (5,67) > ttabel (2,003) maka H_0 diterima. Hasil perhitungan *effect size* sebesar 1,38 yang termasuk dalam kriteria *effect size* tergolong tinggi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan di kelas II SDN 11 Pontianak Kota dan layak digunakan (Nabila dkk., 2024).

Berdasarkan penelitian dari Assubaidi dan Ritonga, (2023) dalam jurnal yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan *Puzzle* Pada Siswa Kelas I SD.” Dapat disimpulkan bahwa Penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka. Menggunakan teknik fonetik dan memanfaatkan bahan bacaan yang menarik, siswa diajak untuk aktif mengidentifikasi bunyi-bunyi dalam kata-kata dan menghubungkannya dengan huruf-huruf yang mewakilinya melalui proses memecahkan *puzzle*. Hal ini tidak hanya memperkuat keterampilan fonetik mereka, tetapi juga memperdalam pemahaman tentang hubungan antara huruf dan bunyi, yang menjadi dasar dari pembelajaran membaca. Dengan demikian, penggunaan *puzzle* sebagai alat pembelajaran membaca permulaan menawarkan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sambil memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa (Raudhatul Jannah Assubaidi & Rudi Ritonga, 2023).

Berdasarkan dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* kata efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa SD, terutama di kelas awal. Media *puzzle* membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mengidentifikasi kata, pemahaman hubungan huruf dan bunyi, serta minat membaca siswa. Media *puzzle* juga dinilai praktis oleh guru dan siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti memiliki katertarikan untuk meneliti dengan judul **“Pengaruh Media *Puzzle* Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Tambakrigadung 2 Tikung Lamongan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dibuat dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media *puzzle* interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Tambakrigadung 2 Tikung Lamongan?”

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui adanya pengaruh media *puzzle* Interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN Tambakrigadung 2 Tikung Lamongan.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Memberikan informasi dan pengalaman baru kepada siswa dengan media *puzzle* interaktif untuk memengaruhi kemampuan membaca siswa.

2. Bagi Guru

Memberikan sebuah masukan kepada guru dalam menggunakan media *puzzle* interaktif sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan minat belajar siswa, sehingga sekolah menjadi lebih maju lagi dan bisa berinovasi lebih baik lagi.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman pernah melakukan sebuah penelitian lingkup pendidikan, dan bisa menambah pengetahuan peneliti.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini meliputi:

1. Media pembelajaran yang diteliti adalah media *Puzzle* Interaktif untuk mengetahui pengaruh kemampuan membaca permulaan siswa.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1A dan B SDN Tambakrigadung 2 Tikung Lamongan.
3. Penelitian ini dilaksanakan pertengahan semester 2 tahun pelajaran 2024/2025.