

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman. Pendidikan harus dilaksanakan dengan baik untuk menghasilkan pendidikan yang dapat mengantarkan manusia menuju masa depan yang lebih baik dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia yang berkualitas (Ratna & Al Fath, 2023:131).

Untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dapat ditingkatkan melalui kegiatan belajar. Melalui proses pembelajaran diharapkan tercapai tujuan pendidikan dalam bentuk perubahan tingkah laku peserta didik. Tujuan pendidikan disebutkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam pasal 3 yakni “Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya 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. Sehingga, proses pembelajaran penting diterapkan oleh peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari.

Siregar dan Widyaningrum (2015:34-37) menjelaskan bahwa pembelajaran yaitu usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat terjadinya proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran ialah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Proses

pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia dan berlaku di manapun dan kapanpun.

Belajar merupakan perubahan terus menerus dalam tingkah laku, atau kemampuan untuk bertingkah laku dengan cara tertentu, yang merupakan hasil dari latihan atau pengalaman lainnya. Belajar menurut Burton dalam bukunya *The Guidance of Learning Activities*, seperti yang dikutip Aunurrahman dalam (Siregar dan Widyaningrum, 2015:6-7) adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap individu karena adanya interaksi antara individu dan antara individu dengan lingkungan, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam kehidupannya, manusia tidak lepas dari belajar. Belajar merupakan proses manusiawi dan dilakukan sepanjang hayat. Belajar membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa agar dapat mengikuti pembelajaran di sekolah dengan baik.

Membaca adalah suatu pengetahuan utama yang mengantar kita dalam proses pembelajaran. Hidayah, et al. (2021) mendiskripsikan, membaca merupakan keterampilan yang diajarkan di sekolah oleh guru kepada siswa, dengan membaca siswa dapat memperoleh informasi dan memperluas pengetahuan. Kemampuan membaca pada siswa menjadi penentu keberhasilan dalam aktivitas belajar di sekolah, karena seluruh materi pelajaran dalam dalam berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah menuntut pemahaman akan konsep dan teori yang harus dipahami melalui aktivitas membaca. Siswa yang sudah bisa membaca akan mudah mengikuti pembelajaran di sekolah dan sebaliknya, siswa yang mengalami kesulitan membaca akan sulit mengikuti pembelajaran di sekolah.

Kesulitan membaca merupakan kondisi yang berkaitan dengan kemampuan membaca yang sangat tidak memuaskan. Menurut Jamaris dalam Setyastuti, et al. (2021:34) Siswa yang mengalami kesulitan membaca mengalami satu atau lebih kesulitan dalam memproses informasi, seperti kemampuan dalam menyampaikan dan menerima informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin, bahwa keberhasilan sekolah hampir selalu

bersinonim dengan keberhasilan membaca, atau tepatnya keberhasilan siswa menguasai keterampilan membaca, siswa yang kurang lancar mengeja dan membaca dapat dikatakan memiliki kesulitan membaca. Siswa yang mengalami kesulitan membaca sering memperlihatkan adanya gerakan-gerakan yang penuh ketegangan seperti mengernyitkan kening, gelisah, irama suara meninggi, atau menggigit bibir. Anggraeni, et al. (2021:45) mendiskripsikan kesulitan membaca juga ditandai dengan siswa lambat dalam membaca dan sulit mengindenfikiasi kata sehingga memiliki pemahaman membaca yang rendah. Siswa yang tidak mampu membaca akan kesulitan dalam menerima dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai sumber seperti buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang, dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain.

Berdasarkan Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 pasal 40 (2) telah dipaparkan bahwa guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dan juga untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kesiswa untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Menurut Rohani (2019:7) media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Puspitarini, et al. (2019:55) mendiskripsikan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran. Alat bantu media dapat mewakili sesuatu hal yang tidak bisa disampaikan oleh guru dengan menggunakan kalimat dan dapat membantu siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dan prinsip tertentu serta dapat membantu melatih kemandirian belajar siswa.

Berikut ini adalah kesulitan membaca yang sering dialami siswa kelas 3 SDN 3 Kledung berdasarkan observasi pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 yaitu kesulitan membedakan huruf, siswa masih bingung dalam

membedakan huruf abjad terutama untuk membedakan huruf b dan huruf d. Pada saat siswa diminta untuk membaca masih banyak siswa yang kebingungan untuk membedakan huruf m dengan huruf n dan masih ada juga siswa yang kesulitan untuk membedakan huruf p dan q. Siswa sering menghilangkan huruf, penghilangan huruf yang dilakukan siswa yaitu pada saat membaca “seekor menjadi sekor”. Siswa masih terbata-bata dalam mengeja, sehingga perlu bantuan ketika membaca. Menurut Pratiwi, (2020:3) ada faktor yang menjadikan siswa kurang lancar membaca, hal tersebut dapat berasal dari faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar). Faktor internal yang dimaksud yaitu semua faktor yang berasal seseorang (siswa) itu sendiri, sedangkan yang dimaksud faktor eksternal yaitu faktor yang asalnya dari luar atau selain dari diri siswa. Faktor eksternal ini dapat berupa situasi dan kondisi lingkungan yang tidak mendukung terutama dalam aktivitas belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik dan mudah digunakan guru untuk mengatasi siswa kesulitan membaca yaitu, media *puzzle*. Media *puzzle* sudah banyak dipergunakan untuk memperkenalkan huruf dan angka. Penggunaan media seperti ini diharapkan dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca. Menurut Maulida dan Zulfitriya (2018:124) *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Media *puzzle* dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan huruf kepada anak. *Puzzle* dimainkan dengan cara bongkar pasang, media *puzzle* termasuk dalam media visual dua dimensi.

Jannah dan Agung (2022:167) menjelaskan melalui *puzzle*, siswa akan mencoba memecahkan masalah dengan menyusun gambar menjadi utuh. Bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. *Puzzle* juga melatih kemampuan daya ingat

dan. Saat bermain *puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut. Berdasarkan permasalahan yang terjadi peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran *puzzle* untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kelas 3 SDN 3 Kledung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Masih terdapat siswa kelas 3 yang mengalami kesulitan membaca.
2. Siswa kesulitan membedakan huruf huruf yang mirip.
3. Siswa sering menghilangkan huruf.
4. Siswa masih terbata-bata dalam mengeja, sehingga perlu bantuan guru ketika membaca.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 3 SDN 3 Kledung, Kecamatan Bandar, Kabupaten Pacitan.
2. Penelitian yang dikaji adalah kesulitan membaca.
3. Waktu penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk kesulitan yang dialami siswa dalam membaca di kelas 3 SDN 3 Kledung?
2. Bagaimana penggunaan media *puzzle* untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kelas 3 SDN 3 Kledung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa dalam membaca di kelas 3 SDN 3 Kledung.

2. Penggunaan media puzzle sebagai upaya mengatasi kesulitan membaca di kelas 3 SDN 3 Kledung.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis :

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberi referensi bagi para praktisi pendidikan, khususnya mengenai bentuk kesulitan membaca dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman membaca.

2. Manfaat praktis :

- a. Bagi peneliti

Mengetahui kesulitan membaca yang dialami siswa dalam membaca di kelas 3 SDN 3 Kledung.

- b. Bagi guru

Dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang menghambat kesulitan membaca siswa kelas 3 SDN 3 Kledung.

- c. Bagi siswa

Memberikan informasi dan pengetahuan tentang kesulitan yang mereka hadapi untuk mengatasi kesulitan tersebut.

