

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman teknologi yang semakin berkembang dan semakin canggih menuntut dukungan budaya semakin berkembang pula, begitu juga dengan budaya membaca tidak kalah penting dengan budaya-budaya lainnya. Budaya baca harus menjadi kebutuhan, kegemaran dan kebiasaan. Jadi Pada dasarnya mengajarkan membaca bagi anak usia dini itu boleh-boleh saja asalkan dengan metode yang sesuai dengan perkembangannya dimana anak diperkenalkan dengan berbagai huruf yang menarik sehingga menimbulkan rasa penasaran dan keingin tahuan. Dengan demikian menanamkan kemampuan membaca itu penting, karena membaca bagian dari perkembangan bahasa bagi anak usia dini/ anak SD kelas rendah. Dalam hal ini tentunya masalah membaca bagi anak SD kelas rendah sangat menarik untuk di bahas kaitanya dengan masalah perkembangan anak yang sangat sensitif dan harus hati-hati. Dimana anak usia 0-8 tahun masa perkembanganya sangat pesat sekali mulai dari aspek psikomotorik, kognitif, sosial, emosional, bahasa maupun agama. Menurut Prasetyono (2008:170) bahwa belajar membaca dan menulis bagi anak bersifat auto telic artinya, belajar mempunyai daya tarik bagi anak-anak kecil karena mereka ingin belajar untuk kesenangan. Belajar bukan dorongan oleh rasa takut, persaingan, atau pujian. Jadi diusahakan menghilangkan setiap tekanan yang bisa dirasakan oleh anak. Sebagaimana diketahui bahwa anak usia dini

berada pada tahap praoperasional, pada tahap ini anak sudah bisa menggunakan kata-kata utuh dalam menggambarkan suatu objek.

Menurut Jean Piaget (dalam Marinda, 2020 hal. 116) perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu tahapan tahapan yang dimaksud ialah tahap sensory motorik (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun) operasional konkrit (7-11 tahun) dan operasional formal (11-15 tahun). Dalam memahami dunia secara aktif, anak menggunakan skema, asimilasi, akomodasi, organisasi dan equilibrasi. Pengetahuan anak terbentuk secara berangsur sejalan dengan pengalaman tentang informasi-informasi yang ditemui. Menurut Piaget, anak menjalani urutan yang sudah pasti dari tahap-tahap perkembangan kognitif. Pada teori ini, anak diprediksi memiliki kematangan secara kuantitas maupun kualitas berdasarkan tahapan-tahapan yang dilaluinya. Perkembangan kognitif pada satu tahap merupakan lanjutan dari perkembangan kognitif tahap sebelumnya.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya (Briggs, 1977). Media juga seringkali

diartikan sebagai alat yang dapat dilihat dan didengar. Alat-alat ini dipakai dalam pengajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan alat-alat ini, guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap, hidup dan interaksinya bersifat banyak arah.

Menurut Rumakit (2017) media *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan- potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi''. Media *Puzzle* adalah inovasi atau variasi media-media yang sudah ada. Dengan menggunakan menggunakan media *Puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Media *Puzzle* yang digunakan peneliti adalah menyusun potongan-potongan gambar menjadi utuh. Sanjaya (2012, h. 166)) mengemukakan kelebihan media gambar antara lain: 1) gambar dan foto dapat menghilangkan verbalisme, 2) gambar dan foto dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) gambar dan foto merupakan media yang mudah diperoleh. Selain kelebihan terdapat pula kelemahan media gambar diantaranya: 1) foto dan gambar merupakan media visual yang hanya mengendalikan indra penglihatan, oleh sebab itu media ini tidak dapat memberikan informasi yang mendalam tentang suatu hal, serta hanya dapat digunakan oleh orang-orang yang memiliki indra 3 penglihatan yang normal dan sehat, 2) tidak seluruh bahan pelajaran dapat disajikan dengan media ini. Bahan pelajaran mengenai proses yang mengandung gerakan-gerakan tertentu kurang afektif disajikan melalui gambar dan foto (Sanjaya 2012, h. 167).

Kemampuan membaca merupakan kesanggupan, kecakapan, kekuatan untuk berusaha dengan diri sendiri (Mohammad Zain dalam Milman Yusdi,

2010: 10). Membaca pada tingkat awal atau membaca permulaan dapat diberikan kepada anak di Taman Kanak-kanak. Membaca awal atau permulaan merupakan proses mengenal bacaan yang dilakukan secara terprogram yang diperuntukkan untuk anak usia dini, hal ini tergantung pada kesiapan membaca anak. Tanda-tanda anak yang mempunyai kesiapan membaca menurut Dhieni (2005: 9.3) yaitu dapat memahami bahasa lisan, dapat mengucapkan kata dengan jelas, dapat mengingat kata-kata, dapat mengucapkan bunyi huruf, sudah menunjukkan minat membaca, dan dapat membedakan suara atau bunyi dan objek dengan baik

Penggunaan model pembelajaran dan media sangat membantu dalam pengajaran membaca permulaan bagi siswa kelas satu SD merupakan hal yang mutlak diperlukan, anak kelas satu SD yang pada umumnya baru berusia enam tahun masih berada pada taraf berfikir konkret, yaitu anak akan mudah mengenali hal-hal yang bersifat nyata. Disamping itu, dengan alat bantu yang digunakan oleh guru secara bervariasi akan membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Salah satu media yang memungkinkan digunakan oleh guru dalam pengajaran membaca permulaan ini adalah melalui media kartu huruf. Pembelajaran membaca permulaan di SDN Sukokerto 02 selama ini masih belum mengoptimalkan media pembelajaran yang ada di sekolah. Proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional yaitu dengan menggunakan papan tulis dan pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Hal ini menyebabkan kemampuan membaca permulaan siswa masih sangat rendah.

Setelah melakukan observasi di sekolah SDN Sukokerto 02, ternyata anak kelas 2 SD masih banyak anak yang belum bisa membaca. Menurut Ibu Dwi

Ratnawati yang merupakan Kepala Sekolah serta guru kelas di SD tersebut, siswa masih banyak yang belum bisa membaca ditandai dengan sulitnya siswa dalam mengidentifikasi ucapan suatu huruf, mempelajari huruf, dan kesulitan dalam memproses kosakata. Adapun menurut keterangan dari Ibu Dwi Ratnawati, di kelas 2 SD terdapat 5 orang siswa yang masih belum bisa membaca.

Dalam hal ini, saya tertarik untuk melakukan penelitian, karena siswa tersebut merupakan anak yang berada pada tingkat akhir usia dini. Sehingga, proses belajar membaca itu seharusnya masih dilakukan dengan pendekatan yang berdasarkan indera pengelihatannya. Jadi, anak tersebut masih belum bisa menangkap Bahasa simbol yang ditampilkan dalam bentuk huruf-huruf yang dirangkai menjadi kata atau kalimat. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan kemampuan pengembangan media yang mendukung untuk membantu siswa tersebut dalam mengenal kata, dan memudahkan siswa dalam belajar membaca.

Berdasarkan uraian di atas maka diperoleh suatu media pembelajaran berbasis bermain yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca awal pada siswa kelas 2 SD Sukokerto 02. Dari latar belakang yang dipaparkan di atas terdapat rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan *puzzle* kubus kata kreatif untuk kemampuan membaca awal pada anak usia 7-8 tahun di SD Sukokerto 02?”

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu “untuk mengetahui bagaimana pengembangan *puzzle* kubus kata kreatif untuk kemampuan membaca awal pada anak usia 7-8 tahun di SD Sukokerto 02.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian dan pengembangan ini, hasil produk berupa bahan ajar *puzzle* kreatif berbentuk kubus untuk melatih membaca awal anak usia dini. Media pembelajaran *puzzle* ini memuat kalimat yang menggunakan SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan). Setiap sisi kubusnya terdapat satu kata yang kemudian disusun menjadi suatu kalimat dan dibacakan oleh siswa. Dengan demikian, media *puzzle* kreatif ini dapat melatih membaca awal anak usia dini.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

- a. Bagi siswa : menghasilkan pengetahuan dan keterampilan membaca
- b. Bagi guru : meningkatkan wawasan dan selalu belajar pekerjaan tidak monoton berperan penting bagi masa depan orang lain
- c. Bagi peneliti : yaitu dapat memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah berupa *puzzle* kreatif. *Puzzle* kreatif ini berbentuk kubus yang setiap sisinya diberi satu kata yang mengandung SPO. Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah anak usia dini usia 7-8 tahun yaitu kelas 2 di SDN Sukokerto

02. Peneliti membatasi masalah yang diteliti agar permasalahan yang diteliti tidak menjadi luas. Sehingga peneliti membatasi masalah tersebut antara lain :

- a. Peneliti mengembangkan produk yang dihasilkan berupa *puzzle* kreatif berbentuk kubus dengan beberapa warna.
- b. Kalimat yang disajikan merupakan kalimat dengan tema liburan.
- c. Uji coba produk dilakukan kepada anak usia dini berusia 7-8 tahun dan masih kesulitan untuk membaca.
- d. Produk yang dikembangkan *puzzle* kreatif untuk membaca awal yang penyajiannya masih dalam skala lapangan terbatas yaitu untuk Lembaga Pendidikan, dalam hal ini adalah SDN Sukokerto 02.
- e. Produk yang dikembangkan hanya diuji kevalidan dan kepraktisannya.

1.6 Definisi Operasional

- a. Media *Puzzle*

Merupakan suatu alat atau media yang berbentuk potongan-potongan kubus berukuran 5 x 5 cm dengan tulisan yang bertema liburan untuk bisa dipasangkan menjadi satu kalimat tertentu.

- b. Membaca Awal

Tahapan kemampuan anak membaca dengan mengenal lambang-lambang bunyi Bahasa berupa abjad, rangkaian abjad dengan abjad menjadi suku kata, dan rangkaian suku kata menjadi kata.