

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, karena menjadi fondasi bagi keberhasilan dalam mempelajari berbagai mata pelajaran. Kemampuan membaca yang baik akan membantu siswa memahami informasi, meningkatkan daya pikir, serta menunjang keberhasilan belajar secara keseluruhan. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar masih tergolong rendah. Sebagian siswa belum mampu membaca dengan lancar dan masih mengalami kesulitan memahami bacaan sederhana. Kondisi ini menjadi hambatan dalam proses pembelajaran karena siswa sulit menangkap materi yang disampaikan melalui teks.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas II SD Negeri 106813 Amplas, rendahnya keterampilan membaca berdampak langsung pada kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran lainnya, karena hampir seluruh pembelajaran di sekolah dasar berbasis teks. Siswa yang belum lancar membaca cenderung mengalami hambatan dalam mengikuti instruksi, memahami soal, serta menyerap informasi secara mandiri. dan ditemukan bahwa banyak siswa masih terbata-bata dalam membaca, kurang tepat dalam melafalkan kata, serta belum mampu memahami isi bacaan sederhana. Pada saat kegiatan membaca berlangsung, siswa terlihat kurang fokus, kurang percaya diri, dan cenderung pasif ketika diminta membaca secara bergantian. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa masih memerlukan perhatian dan latihan yang lebih intensif.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru masih menggunakan media yang terbuat dari kardus dan karton, dimana media tersebut akan cepat rusak bila terkena air dan media juga relatif kecil membuat murid kesulitan untuk melihat media dan materi yang di paparkan oleh guru di depan kelas.



Gambar 1.1 Media awal Puzzle

Media awal tersebut menjadi salah satu alasan penting perlunya pengembangan media baru. Oleh karena itu, peneliti berupaya menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan interaktif agar dapat menambah variasi dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan melalui digital, sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempermudah pemahaman mereka dalam membaca.

Maka dari permasalahan tersebut peneliti akan mengembangkan media Game edukatif yang terbuat dari kertas karton dan kardus. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar berpartisipasi aktif, serta merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat membantu siswa belajar yang interaktif.

Kesulitan membaca yang dialami siswa menyebabkan mereka mengalami hambatan dalam memahami materi pelajaran lain karena hampir seluruh pembelajaran di sekolah dasar disampaikan melalui teks. Siswa yang belum lancar membaca cenderung kurang percaya diri, pasif dalam kegiatan belajar, serta mengalami keterlambatan dalam memahami instruksi dan soal pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran membaca di kelas masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada buku teks tanpa didukung media pembelajaran

yang menarik. Guru belum menggunakan media yang variatif dan interaktif sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar membaca.

Menurut Hendrayani (2017), rendahnya kemampuan membaca siswa dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah media puzzle. Puzzle merupakan media permainan edukatif yang melibatkan aktivitas menyusun potongan huruf, kata, atau gambar sehingga dapat melatih keterampilan membaca secara aktif. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran membaca agar siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi untuk belajar.

Seiring perkembangan teknologi, media puzzle dapat dikembangkan dalam bentuk digital menggunakan aplikasi Canva. Media puzzle berbasis Canva memungkinkan siswa belajar membaca melalui tampilan visual yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan dunia anak yang menyukai permainan. Penelitian Rini dan Sukartiningih (2021) juga membuktikan bahwa media puzzle berbasis digital memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Keterampilan membaca pada siswa kelas rendah tidak hanya berperan sebagai kemampuan akademik dasar, tetapi juga menjadi indikator kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang selanjutnya. Siswa yang belum memiliki kelancaran membaca akan mengalami kesulitan dalam memahami instruksi, materi pelajaran, maupun soal evaluasi. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar dan kurangnya kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pada usia sekolah dasar, khususnya kelas II, siswa berada pada tahap belajar konkret dan sangat menyukai aktivitas bermain. Oleh karena itu, pembelajaran membaca perlu disesuaikan dengan karakteristik tersebut agar siswa lebih tertarik dan aktif. Penggunaan media yang bersifat visual dan berbentuk permainan terbukti mampu membantu siswa memahami huruf, suku kata, dan kata dengan lebih mudah. Media puzzle merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat

merangsang kemampuan berpikir, melatih konsentrasi, serta meningkatkan keterampilan membaca melalui kegiatan menyusun huruf dan kata secara langsung.

Puzzle tidak hanya melatih kemampuan membaca, tetapi juga mengembangkan keterampilan psikomotorik siswa melalui kegiatan menyusun huruf dan kata secara aktif. Media puzzle dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap belajar melalui aktivitas konkret dan permainan. Melalui kegiatan menyusun huruf dan kata, siswa dilatih membaca secara aktif sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Namun, media puzzle yang digunakan di sekolah umumnya masih berbentuk konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital. Padahal, penggunaan media berbasis digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Putri dan Dafit (2023) menyatakan bahwa media puzzle suku kata memiliki tingkat validitas sangat tinggi dan efektif meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah sekolah dasar.

Selain penggunaan media yang masih konvensional, perkembangan teknologi dan maraknya hiburan digital seperti permainan dan tayangan audiovisual juga memengaruhi minat membaca siswa. Siswa cenderung lebih tertarik pada aktivitas bermain dibandingkan membaca teks, sehingga diperlukan media pembelajaran digital yang mampu mengintegrasikan unsur permainan dan pembelajaran membaca secara seimbang.

Perkembangan teknologi informasi dan hiburan digital yang semakin pesat memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya pada kebiasaan belajar siswa sekolah dasar. Kemajuan teknologi telah menghadirkan berbagai bentuk hiburan digital seperti permainan daring (game online), video animasi, dan aplikasi interaktif yang mudah diakses melalui gawai. Kondisi ini menyebabkan siswa lebih tertarik menghabiskan waktu untuk bermain dibandingkan melakukan aktivitas membaca.

Menurut Anggraeni (2020), penggunaan gawai yang tidak terkontrol pada anak usia sekolah dasar cenderung menggeser kebiasaan membaca ke aktivitas hiburan digital yang bersifat instan dan visual. Anak lebih tertarik pada tampilan gambar

bergerak dan permainan interaktif dibandingkan teks bacaan, sehingga minat membaca siswa mengalami penurunan .

Pratiwi dan Puspitasari (2019) menyatakan bahwa dominasi hiburan digital membuat siswa kurang memiliki ketertarikan terhadap kegiatan membaca karena membaca dianggap sebagai aktivitas yang membosankan dan membutuhkan konsentrasi lebih tinggi. Akibatnya, kemampuan literasi dasar, khususnya keterampilan membaca pada siswa kelas rendah, belum berkembang secara optimal.

Suryadi (2021) mengungkapkan bahwa rendahnya minat membaca siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh kurangnya inovasi dalam pembelajaran serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan siswa sulit beradaptasi dengan materi pembelajaran berbasis teks.

Canva sebagai aplikasi desain digital dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media puzzle membaca yang lebih variatif, mudah digunakan guru, serta menarik bagi siswa karena memiliki tampilan warna, gambar, dan bentuk yang sesuai dengan dunia anak. Dengan demikian, pengembangan media puzzle berbasis Canva diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar. dan Canva dipilih karena mudah digunakan oleh guru untuk merancang media puzzle digital secara kreatif tanpa memerlukan keahlian khusus dalam bidang teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Edukatif Berbasis Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 106813 Amplas Tp 2025/2026”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar masih tergolong rendah.
2. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan membaca seperti terbata-bata, kurang tepat dalam melafalkan kata, serta belum mampu memahami bacaan sederhana.
3. Siswa kurang fokus, kurang percaya diri, dan cenderung pasif ketika diminta membaca di depan kelas.
4. Proses pembelajaran membaca masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada buku teks.
5. Guru masih menggunakan media pembelajaran sederhana yang terbuat dari kardus dan karton sehingga mudah rusak dan kurang menarik bagi siswa.
6. Media pembelajaran yang digunakan belum memanfaatkan teknologi digital yang lebih interaktif.
7. Minat membaca siswa menurun karena siswa lebih tertarik pada hiburan digital seperti permainan dan video.
8. Belum adanya pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis digital yang dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis Canva.
2. Media pembelajaran digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan membaca.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas.
4. Penelitian difokuskan pada peningkatan keterampilan membaca melalui penggunaan media puzzle berbasis Canva.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses perencanaan (Planning) dalam pengembangan media puzzle berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas?
2. Bagaimana proses pembuatan atau pengembangan (Production) media puzzle berbasis Canva dalam pembelajaran membaca siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas?
3. Bagaimana hasil evaluasi (Evaluation) terhadap media puzzle berbasis Canva yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses perencanaan (Planning) dalam pengembangan media puzzle berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas.
2. Untuk mengetahui proses pembuatan atau pengembangan (Production) media puzzle berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas.
3. Untuk mengetahui hasil evaluasi (Evaluation) terhadap media puzzle berbasis Canva yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas.

1.6 Manfaat Penelitian

1.1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam bidang pengembangan media berbasis digital yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif dalam mengajarkan keterampilan membaca di sekolah dasar.
- Bagi Siswa: Membantu siswa meningkatkan minat dan keterampilan membaca melalui kegiatan belajar yang menyenangkan berbasis puzzle digital.
- Bagi Sekolah: Mendukung pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
- Bagi Peneliti: Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

