

BAB II

Tinjauan Pustaka

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk atau model baru, serta menguji keefektifan dan kelayakannya melalui proses yang sistematis dan terencana. Menurut Waruwu et al. (2024), penelitian dan pengembangan adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan secara terstruktur berdasarkan analisis kebutuhan guna menciptakan inovasi yang bermanfaat dan dapat dibuktikan efektivitasnya secara ilmiah. Sementara itu, Borg dan Gall (1983) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai proses untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan agar dapat digunakan secara luas. Dalam konteks pendidikan, penelitian pengembangan digunakan untuk menciptakan media, strategi, atau model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik

Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan salah satu metode penelitian yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar. Produk yang dimaksud dapat berupa media pembelajaran, bahan ajar, model pembelajaran, maupun perangkat pembelajaran lainnya yang dikembangkan melalui serangkaian tahapan penelitian secara sistematis.

Menurut Okpatrioka (2023), penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat digunakan secara efektif dalam bidang pendidikan. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan inovasi pembelajaran melalui proses pengembangan, uji coba, serta penyempurnaan produk sehingga produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Sugiyono (2020) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Melalui penelitian pengembangan, suatu produk pendidikan dapat dirancang, dikembangkan, dan diuji sehingga produk tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Borg dan Gall (1989), penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi studi pendahuluan, pengembangan produk, uji coba lapangan, revisi produk, hingga diperoleh produk yang benar-benar layak digunakan.

Menurut Seels dan Richey (1994) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu kajian sistematis yang dilakukan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, maupun produk pembelajaran sehingga memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Pendapat yang dikemukakan oleh Van den Akker (1999) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan solusi terhadap permasalahan pembelajaran melalui proses perancangan, pengembangan, serta evaluasi terhadap produk pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan, mengembangkan, serta menyempurnakan suatu produk pendidikan melalui serangkaian tahapan penelitian, pengujian, dan revisi sehingga produk tersebut memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rogahang, Santiani, Effendi, dkk. (2024), media pembelajaran berbasis digital adalah sarana atau alat bantu yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan informasi, mempresentasikan materi, dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya mempermudah penyampaian informasi,

tetapi juga memberikan pengalaman belajar interaktif dan menarik bagi siswa. Bentuk media pembelajaran digital sangat beragam, mulai dari video, multimedia interaktif, aplikasi, hingga game edukasi.

Media pembelajaran juga merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami.

Menurut Sapriyah (2019) dalam jurnal media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Sapriyah (2019) juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru menjelaskan materi secara lebih jelas serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Dengan adanya media pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat, mengamati, dan memahami materi secara lebih nyata. Hal ini tentu akan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Melalui penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

A. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sapriyah (2019), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk dan cara penyampaiannya dalam proses belajar

mengajar. Setiap jenis media memiliki fungsi dan kelebihan masing-masing dalam membantu guru menyampaikan materi kepada siswa.

1. Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang mengandalkan indra pendengaran sebagai saluran penyampaian pesan. Contoh media ini antara lain radio, rekaman suara, dan podcast pembelajaran. Media audio berfungsi untuk membantu siswa memahami materi melalui bunyi, lagu, atau narasi yang merangsang kemampuan mendengar dan mengingat. Menurut Fadilah (2019) dan Hamzah Pagarra (2022), media audio dapat meningkatkan konsentrasi serta memperkaya pengalaman belajar dengan menghadirkan unsur suara yang menarik perhatian siswa.

2. Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara. Jenis media ini meliputi gambar, foto, poster, grafik, bagan, peta, model tiga dimensi, dan media berbasis komputer seperti Canva. Media visual berperan penting dalam pembelajaran karena mampu memperjelas penyajian pesan dan memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Arsyad (2014) menyatakan bahwa media visual efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, terutama bagi siswa sekolah dasar yang cenderung belajar melalui pengamatan dan warna. Dalam konteks penelitian ini, media puzzle edukatif berbasis Canva termasuk dalam kategori media visual interaktif, karena menggabungkan unsur gambar, teks, warna, dan bentuk menarik untuk membantu siswa memahami materi membaca dengan cara yang menyenangkan.

3. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang melibatkan dua indra sekaligus, yaitu penglihatan dan pendengaran. Contohnya adalah video pembelajaran, film pendidikan, animasi interaktif, serta presentasi berbasis multimedia. Menurut Saleh (2023) dan Hasibuan (2022), media audiovisual efektif karena mampu menyajikan informasi secara lebih hidup dan nyata, sehingga meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar siswa. Media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena dapat

menghadirkan konteks komunikasi yang lebih realistis melalui kombinasi teks, suara, dan visual yang menarik.

4. Media Digital Interaktif

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, muncul jenis media pembelajaran baru yaitu media digital interaktif. Media ini memanfaatkan perangkat digital seperti komputer, tablet, dan smartphone dengan aplikasi pendukung seperti Canva, Wordwall, Kahoot, dan Genially. Menurut Habibah dkk. (2025), media digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Aplikasi Canva, misalnya, memungkinkan guru merancang media pembelajaran yang menarik seperti puzzle, poster, infografik, dan lembar kerja interaktif. Hal ini sejalan dengan tuntutan era digital yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

2.1.3 fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rahayuningsih dkk. (2022), media pembelajaran memiliki fungsi penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Fungsi tersebut antara lain:

- 1) Mewujudkan situasi belajar yang efektif, bukan hanya pelengkap.
- 2) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa dalam memahami isi pelajaran.
- 3) Mempercepat proses belajar, sehingga siswa lebih cepat menangkap tujuan pembelajaran.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran, karena hasil belajar yang diperoleh lebih tahan lama.
- 5) Meletakkan dasar yang konkret untuk berpikir, sehingga mengurangi verbalisme.
- 6) Membangkitkan motivasi belajar serta memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memperjelas penyajian materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

2.1.4 Manfaat media pembelajaran

1. Meningkatkan pemahaman konsep melalui visualisasi yang menarik dan mudah dipahami.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
3. Membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan efisien.
4. Menumbuhkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, khususnya dalam membaca permulaan.

2.1.5 Pengertian Game Edukatif

Game edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk mendukung proses belajar siswa. Menurut Idayani dan Danil (2025), game edukatif berbasis digital adalah permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui media digital seperti komputer, tablet, atau smartphone. Melalui permainan tersebut, siswa dapat mempelajari konsep atau keterampilan baru dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Dengan demikian, penggunaan game edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Nadia, Halisa, Pratiwi, Nurhudayah, dan Haslinda (2025) menyatakan bahwa game edukatif digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar melalui tantangan, narasi, dan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Prensky (2001) menjelaskan bahwa game dirancang dengan elemen seperti tujuan, tantangan, sistem poin, dan umpan balik yang dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan game edukatif dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa, termasuk keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Game edukatif merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Menurut Asma Nadia, Nur Halisa, Yuyun Pratiwi, Nurhudayah, dan Haslinda (2025), game edukatif digital dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar melalui tantangan, umpan balik instan, dan visualisasi yang menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.6 Pengertian Puzzle Edukatif

Puzzle edukatif merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang menuntut siswa untuk menyusun bagian-bagian tertentu sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh. Puzzle edukatif dirancang tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk melatih kemampuan berpikir, konsentrasi, serta pemahaman konsep tertentu, termasuk keterampilan membaca.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu guru menyampaikan pesan secara lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Salah satu bentuk media yang banyak digunakan dalam pembelajaran disekolah dasar adalah media puzzle.

Menurut Hayati dan Yamin (2023), media puzzle merupakan media pembelajaran berbasis permainan konstruktif yang mengharuskan siswa menyusun potongan-potongan gambar atau teks menjadi satu kesatuan makna tertentu. Melalui kegiatan menyusun tersebut, siswa terlibat aktif secara kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Andryani dan Rahmi (2022) menyatakan bahwa media puzzle berbasis suku kata mampu menggabungkan aspek visual, motorik, dan kognitif siswa secara bersamaan. Dengan menyusun potongan huruf atau suku kata menjadi kata dan kalimat utuh, siswa belajar membaca dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Media puzzle juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat, serta melatih kemampuan berpikir logis dan teliti.

Salmawati, Baharuddin, dan Jasmawati (2023) menegaskan bahwa penggunaan media puzzle huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca

siswa kelas II sekolah dasar. Kegiatan belajar dengan puzzle huruf membantu siswa mengenal bentuk huruf, memahami struktur kata, dan mengembangkan kemampuan membaca permulaan dengan cara yang tidak membosankan.

Olyvia (2024) menjelaskan bahwa media puzzle merupakan alat bantu pembelajaran yang memadukan elemen permainan dan edukasi. Dalam penggunaannya, siswa diminta menyusun potongan huruf atau kata hingga membentuk kata atau kalimat yang bermakna. Aktivitas ini membantu siswa memahami hubungan antara huruf, suku kata, dan makna kata secara lebih konkret

Menurut Hidayat (2020), media pembelajaran berbasis permainan seperti puzzle efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan karena melibatkan aktivitas visual, motorik, dan kognitif siswa secara bersamaan.

Media puzzle edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media untuk melatih keterampilan membaca permulaan siswa. Puzzle dapat digunakan dalam kegiatan mengenal huruf, menyusun suku kata, membentuk kata, hingga membaca kalimat sederhana secara bertahap.

Melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan potongan puzzle, siswa dilatih untuk mengenali simbol bahasa serta memahami hubungan antara huruf dan bunyi. Kegiatan ini membantu siswa kelas II dalam meningkatkan kemampuan membaca secara menyenangkan dan bermakna.

A. Pengertian aplikasi Canva

Menurut Ikaningrum, Indriani, dan Amalia (2023), Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring (online) yang membantu pengguna dalam membuat berbagai jenis rancangan visual dengan cepat, menarik, dan mudah digunakan tanpa memerlukan keahlian khusus dalam desain grafis.

Menurut Romadhoni (2024) menyatakan bahwa Canva adalah sarana pembelajaran digital yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif.

Aplikasi Canva adalah platform desain grafis berbasis digital yang dirancang untuk membantu pengguna membuat berbagai media visual secara kreatif, praktis,

dan menarik. Dalam konteks pendidikan, Canva berfungsi sebagai alat bantu dalam menyajikan materi pelajaran agar lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

2.1.7 Keunggulan Media Puzzle

Berdasarkan temuan penelitian Hayati & Yamin (2023), media puzzle memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi cerita dongeng siswa kelas II SD, antara lain:

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa

Media puzzle menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat belajar, dan konsentrasi karena menggabungkan unsur bermain dan belajar. Siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan susunan puzzle hingga utuh, sehingga tidak cepat bosan selama proses pembelajaran (Estiani et al., 2015; Sari et al., 2020).

2. Membantu pemahaman konsep bahasa secara visual

Penggunaan gambar konkret dan kata yang disusun dalam puzzle membantu siswa memahami hubungan antar kalimat dalam cerita, sehingga meningkatkan keterampilan membaca dan menulis (Bahar & Risnawati, 2017).

3. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif

Aktivitas menyusun potongan puzzle mendorong siswa berpikir logis serta melatih kemampuan memecahkan masalah (Ardyaningsih et al., 2021).

4. Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna

Melalui permainan puzzle, siswa belajar tanpa tekanan dan merasa pembelajaran sebagai kegiatan yang menghibur. Ini sejalan dengan prinsip *learning by playing* untuk siswa sekolah dasar.

5. Meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa yang belajar menggunakan media puzzle lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar tanpa media puzzle

A. Kelebihan Canva sebagai Media Pembelajaran

1. Menarik dan interaksi

Canva mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif. Berdasarkan hasil penelitian, 85 % siswa merasa lebih termotivasi belajar karena tampilan Canva yang menarik dan penuh warna.

2. Memudahkan guru mendesain media pembelajaran

Sekitar 90 % guru menyatakan Canva mempermudah mereka membuat media ajar seperti poster, presentasi, dan infografik dengan cepat tanpa keahlian desain grafis.

3. Meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa

Canva membantu visualisasi konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami; 80 % siswa merasa lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui Canva dan 70 % lebih aktif berdiskusi setelahnya.

4. Fleksibilitas tinggi dan akses mudah

Canva dapat diakses di mana saja melalui web atau ponsel, menyediakan template siap pakai yang mempersingkat waktu guru dalam menyiapkan bahan ajar.

5. Mendorong kreativitas dan literasi digital

Siswa yang membuat karya dengan Canva menunjukkan kreativitas lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan media konvensional. Aplikasi ini juga mengasah kemampuan literasi digital siswa dan guru.

6. Meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran

Secara keseluruhan, penelitian menyimpulkan bahwa Canva efektif dalam meningkatkan motivasi, daya tarik, dan interaktivitas pembelajaran, sekaligus membantu guru dalam menyederhanakan konsep kompleks melalui visualisasi menarik.

2.1.8 Rancangan Pengembangan Media Puzzle Edukatif

Sebelumnya, media pembelajaran yang digunakan di kelas hanya berupa gambar-gambar sederhana hasil cetakan yang ditempel pada kertas karton atau kardus sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi pembelajaran Bahasa

Indonesia, khususnya dalam kegiatan membaca. Media tersebut sebenarnya sudah membantu guru dalam menyampaikan materi, namun masih memiliki beberapa keterbatasan, seperti ukuran yang relatif kecil, tampilan yang kurang menarik, serta sifatnya yang statis sehingga membuat peserta didik cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti merancang pengembangan media puzzle edukatif berbasis Canva yang dibuat dengan desain lebih menarik, berwarna, dan interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Media ini dikembangkan dengan memadukan gambar, kata, serta kalimat sederhana yang disusun dalam bentuk potongan puzzle. Peserta didik diminta untuk menyusun potongan-potongan puzzle tersebut hingga membentuk kata atau kalimat yang utuh sehingga dapat melatih kemampuan membaca siswa secara bertahap.

Dengan adanya media puzzle edukatif ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca. Spesifikasi rancangan pengembangan media puzzle edukatif berbasis Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa diuraikan pada bagian berikut.



Gambar 2.1 Rancangan Pengembangan Media Puzzle edukatif Berbasis Canva

2.1.9 Langkah-Langkah Penggunaan Media Puzzle Edukatif untuk Keterampilan Membaca

Penggunaan media puzzle edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Adapun langkah-langkah penggunaan media puzzle edukatif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan media puzzle edukatif

Guru terlebih dahulu menyiapkan media puzzle edukatif yang telah dirancang menggunakan aplikasi Canva dan dicetak dalam bentuk potongan-potongan puzzle yang berisi huruf, kata, gambar, maupun kalimat sederhana.

2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

Guru menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu untuk melatih dan meningkatkan keterampilan membaca melalui kegiatan menyusun puzzle kata atau kalimat.

3. Guru memperkenalkan media puzzle kepada siswa

Guru menunjukkan media puzzle edukatif kepada siswa serta menjelaskan cara penggunaan media tersebut agar siswa memahami langkah-langkah yang harus dilakukan dalam permainan puzzle.

4. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan melatih kerja sama antar siswa.

5. Guru membagikan potongan puzzle kepada siswa

Setiap kelompok diberikan beberapa potongan puzzle yang berisi huruf, kata, atau kalimat yang masih tersusun secara acak.

6. Siswa menyusun puzzle

Siswa diminta untuk menyusun potongan-potongan puzzle tersebut hingga membentuk kata atau kalimat yang benar. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan membaca dan pemahaman siswa terhadap kata atau kalimat.

7. Siswa membaca hasil susunan puzzle

Setelah puzzle berhasil disusun, siswa diminta untuk membaca kata atau kalimat yang telah mereka susun secara bersama-sama atau secara bergantian.

8. Guru memberikan umpan balik

Guru memberikan penjelasan dan umpan balik terhadap hasil kerja siswa serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca atau menyusun puzzle.

9. Guru memberikan kesimpulan pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan penguatan terhadap keterampilan membaca siswa.

2.1.10 Keterampilan membaca

Membaca menurut Hodgson yang dikutip oleh Tarigan adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata –kata/ bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata – kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, maka pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau di pahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

Menurut Anderson dari segi linguistik, membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (*a recoding dan decoding process*), berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian (*encoding*). Sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan/ cetakan menjadi bunyi yang bermakna.

Membaca adalah keterampilan reseptif bahasa tulis. Keterampilan membaca dapat dikembangkan secara tersendiri, terpisah dari keterampilan mendengarkan dan berbicara.

Pengertian membaca menurut Mulyati, dkk (2010: 4.4-4.5), membaca merupakan proses mengontruksi arti dimana terdapat interaksi antara tulisan yang dibaca anak dengan pengalaman yang diperolehnya. Tahap pertama dalam membaca adalah dengan melihat tulisan dan memperbaiki maknanya. Tahap kedua dalam membaca adalah memastikan arti tulisan yang diperoleh sebelumnya sehingga diperoleh keputusan untuk melanjutkan bacaan berikutnya meskipun terdapat kemungkinan kesalahan dalam memprediksi. Tahap ketiga adalah mengintegrasikan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya. Pemahaman anak dalam membaca sangat dipengaruhi oleh kualitas prediksi contoh tulisan, dan pengetahuan anak.

A. Pentingnya Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar

Membaca di sekolah dasar merupakan landasan bagi tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Sebagai kemampuan dasar, membaca perlu mendapat perhatian khusus dari pendidik. Jika dasar membaca tidak kuat, maka pada jenjang pendidikan berikutnya peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memperoleh dan menguasai pengetahuan. Dengan demikian, membaca bukan hanya sekadar keterampilan sederhana, melainkan sebuah **seni** yang melibatkan penguasaan kata-kata serta pemahaman makna dalam rangkaian ide yang diutarakan penulis.

2.1.11 Materi Perasaan

Kata Perasa dalam Bahasa Indonesia

Kata perasa merupakan kata yang digunakan untuk menyatakan atau menggambarkan perasaan, emosi, dan keadaan batin seseorang terhadap suatu peristiwa, pengalaman, atau situasi tertentu yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Kata perasa sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena membantu siswa untuk mengungkapkan apa yang dirasakan secara jelas, baik melalui lisan maupun tulisan.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering mengalami berbagai macam perasaan, seperti senang, sedih, marah, takut, kecewa, bangga, dan terharu. Perasaan-perasaan tersebut dapat diungkapkan dengan menggunakan kata perasa

agar orang lain dapat memahami keadaan emosi yang sedang dialami oleh seseorang. Oleh karena itu, penggunaan kata perasa yang tepat akan membuat kalimat menjadi lebih hidup dan bermakna.

Kata perasa biasanya muncul dalam kalimat yang menceritakan pengalaman pribadi, cerita, percakapan, maupun teks bacaan. Dengan menggunakan kata perasa, pembaca atau pendengar dapat mengetahui suasana hati tokoh dalam cerita serta memahami isi pesan yang ingin disampaikan oleh penulis atau pembicara. Hal ini menunjukkan bahwa kata perasa memiliki peran penting dalam keterampilan membaca dan menulis.

Contoh kata perasa antara lain senang, gembira, sedih, takut, marah, kecewa, bangga, dan terharu. Kata-kata tersebut dapat digunakan dalam kalimat untuk menjelaskan perasaan seseorang terhadap suatu kejadian. Misalnya, Ani merasa sangat senang karena berhasil membaca cerita dengan lancar di depan kelas, *atau* Budi merasa sedih ketika mainan kesayangannya rusak.

Setiap anak memiliki berbagai macam perasaan dalam kehidupan sehari-hari. Perasaan tersebut dapat muncul ketika anak bermain, belajar, atau berinteraksi dengan teman dan keluarga. Perasaan yang ada di dalam diri seseorang dapat diungkapkan melalui kata-kata yang disebut **kata perasa**.

Kata perasa adalah kata yang digunakan untuk menyatakan apa yang dirasakan oleh seseorang. Dengan menggunakan kata perasa, kita dapat menceritakan keadaan hati kita kepada orang lain dengan jelas. Kata perasa membantu kita agar orang lain dapat memahami perasaan yang sedang kita alami.

Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak sering merasakan perasaan senang, sedih, marah, takut, dan bangga. Perasaan senang biasanya muncul ketika mendapatkan pujian dari guru atau berhasil mengerjakan tugas dengan baik. Perasaan sedih dapat dirasakan ketika kehilangan barang kesayangan atau tidak bisa bermain bersama teman. Perasaan marah muncul saat keinginan tidak terpenuhi, sedangkan perasaan takut dirasakan ketika berada di tempat yang gelap atau saat melihat sesuatu yang menakutkan. Selain itu, perasaan bangga muncul ketika berhasil melakukan sesuatu dengan baik.

Kata perasa sering digunakan dalam kalimat cerita atau percakapan sehari-hari. Dengan membaca kalimat yang menggunakan kata perasa, kita dapat mengetahui suasana hati seseorang. Oleh karena itu, penggunaan kata perasa sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk melatih kemampuan membaca dan memahami isi bacaan.



Gambar 2.2 Jenis-Jenis Perasaan

Macam-Macam Perasaan

Setiap anak memiliki berbagai macam perasaan dalam kehidupan sehari-hari. Perasaan tersebut dapat muncul ketika anak sedang belajar di sekolah, bermain bersama teman, atau berada di rumah bersama keluarga. Perasaan yang dirasakan oleh setiap anak bisa berbeda-beda, tergantung pada pengalaman yang dialaminya.

Ketika seorang anak mendapatkan nilai yang baik atau berhasil menyelesaikan tugas dengan benar, ia akan merasakan perasaan senang karena merasa bahagia dan puas atas usahanya. Namun, perasaan sedih dapat muncul ketika anak kehilangan barang kesayangannya atau tidak dapat bermain bersama teman-temannya, sehingga hatinya menjadi kurang bersemangat.

Selain itu, perasaan marah juga dapat dirasakan oleh anak ketika mainannya direbut oleh teman tanpa izin atau ketika keinginannya tidak terpenuhi. Perasaan marah membuat hati menjadi kesal dan tidak nyaman. Ada pula perasaan takut yang dirasakan anak ketika berada di tempat yang gelap atau saat melihat sesuatu yang belum pernah dialami sebelumnya, sehingga anak merasa cemas dan khawatir.

Di samping perasaan tersebut, anak juga dapat merasakan perasaan bangga ketika berhasil meraih prestasi, seperti menjadi juara lomba atau mendapatkan pujian dari guru dan orang tua. Perasaan bangga membuat anak merasa senang dan lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

Dengan memahami berbagai macam perasaan, anak dapat belajar mengenali perasaan yang ada dalam dirinya dan orang lain. Hal ini membantu anak untuk bersikap lebih baik, saling menghargai, serta mampu mengungkapkan perasaannya dengan menggunakan bahasa yang sopan dan benar.

Tabel 2.1 Macam-Macam Perasaan

Tabel 2.1 1Macam-Macam Perasaan

No	Nama Perasaan	Arti Perasaan	Contoh Kalimat
1	Senang	Perasaan bahagia yang dirasakan ketika mengalami kejadian yang menyenangkan.	Ani merasa senang karena dapat bermain bersama teman-temannya di sekolah.
2	Sedih	Perasaan tidak bahagia karena mengalami kejadian yang tidak menyenangkan.	Budi merasa sedih karena mainan kesayangannya rusak.
3	Marah	Perasaan kesal karena merasa terganggu atau diperlakukan tidak adil.	Rani merasa marah karena bukunya diambil tanpa izin.
4	Takut	Perasaan cemas atau khawatir saat menghadapi sesuatu yang menakutkan.	Dito merasa takut ketika berada di tempat yang gelap.
5	Bangga	Perasaan puas dan senang karena berhasil melakukan sesuatu dengan baik.	Sinta merasa bangga karena mendapat pujian dari guru.
6	Terharu	Perasaan senang dan sedih yang muncul bersamaan karena suatu kejadian.	Andi merasa terharu saat diberi kejutan ulang tahun oleh keluarganya.

No	Nama Perasaan	Arti Perasaan	Contoh Kalimat
7	Malu	Perasaan tidak nyaman ketika melakukan kesalahan di depan orang lain.	Lina merasa malu karena lupa membawa buku pelajaran.



Gambar 2.3 Contoh-Contoh Perasaan

Melalui pengembangan media puzzle edukatif berbasis Canva menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Media yang dikembangkan memungkinkan siswa belajar membaca secara aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan kelancaran membaca serta pemahaman bacaan siswa.

2.2 Penelitian yang Relevan

1. Rahma Ayu Novianti (2025) Pengaruh Media Puzzle Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Ayu Novianti, Asyraf Suryadin, dan Yorenza Meifinda (2023) bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle digital terhadap keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian ini

menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, yang diterapkan pada siswa kelas rendah sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle digital memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan membaca siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal huruf, membaca suku kata, serta memahami kata dan kalimat sederhana setelah diterapkannya media puzzle digital dalam pembelajaran. Media puzzle digital juga mampu meningkatkan keaktifan dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menekankan pada penggunaan media puzzle digital sebagai sarana pembelajaran serta bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Perbedaan penelitian terletak pada media yang digunakan, di mana penelitian ini mengembangkan media puzzle edukatif berbasis Canva, serta pada subjek penelitian, yaitu siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas.

2. Tastin dkk (2021) Pengembangan Media Puzzle pada Membaca Permulaan Siswa SD

Penelitian yang dilakukan oleh Tastin, Hani Atus Sholikhah, dan Sulastri (2021) berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle pada Materi Membaca*". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran puzzle yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Tessmer, yang meliputi tahap *self evaluation*, *expert review*, *one to one*, *small group*, dan *field test*. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri 77 Prabumulih dengan jumlah 25 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle yang dikembangkan tergolong sangat valid, dengan hasil validasi ahli desain sebesar 92, ahli materi 98, dan ahli bahasa 95. Selain itu, media puzzle juga dinyatakan sangat

praktis, dengan skor kepraktisan rata-rata 98, serta sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 54 menjadi posttest sebesar 89 setelah penggunaan media puzzle dalam pembelajaran membaca permulaan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama berfokus pada pengembangan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar, khususnya pada tahap membaca permulaan. Perbedaan penelitian terletak pada bentuk media, di mana penelitian ini mengembangkan media puzzle edukatif berbasis Canva, serta pada tingkat kelas, yaitu siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dan memperkuat dasar teoritis penelitian yang dilakukan

3. Amin Mustajab, Puji Rahmawati, dan Kristina Yenda (2024) berjudul Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa kelas I sekolah dasar. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi tes membaca, lembar observasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan peningkatan signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan siswa. Pada siklus I tingkat keberhasilan membaca siswa hanya mencapai 55,56%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 82,5%, dan pada siklus III mencapai 95,05%. Selain itu, penggunaan media puzzle juga meningkatkan aktivitas guru dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menitik beratkan pada penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada jenis media yang dikembangkan, di mana penelitian ini mengembangkan media puzzle edukatif berbasis Canva, serta pada tingkatan kelas, yaitu siswa kelas II SD Negeri 106813 Amplas.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran di kelas II SD Negeri 106813 Amplas pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam kegiatan membaca, masih mengalami beberapa permasalahan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 106813 Amplas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti buku teks dan gambar-gambar yang dicetak pada kertas karton dengan ukuran yang relatif kecil. Media tersebut memang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi, namun masih bersifat pasif karena hanya menampilkan gambar dan penjelasan singkat sehingga interaksi siswa dalam pembelajaran masih terbatas. Kondisi ini menyebabkan minat dan antusiasme siswa dalam kegiatan membaca belum maksimal.

Permasalahan tersebut dibatasi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis puzzle edukatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Media puzzle edukatif ini dibuat menggunakan desain yang menarik dan berwarna sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui media puzzle ini, siswa diajak untuk menyusun potongan-potongan huruf, kata, maupun kalimat sederhana sehingga mereka dapat belajar membaca secara bertahap.

Media puzzle edukatif ini memungkinkan materi pembelajaran disampaikan secara lebih bervariasi, misalnya melalui kegiatan menyusun huruf menjadi kata, serta menyusun kata menjadi kalimat sederhana. Selain dapat meningkatkan keterampilan membaca, media ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas permainan yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development / R&D*) dengan model rancangan Richey and Klein (PPE). Langkah-langkah penelitian meliputi tahap perencanaan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap perencanaan dilakukan analisis kebutuhan dan perancangan media puzzle edukatif. Pada tahap produksi dilakukan pembuatan media puzzle edukatif berbasis Canva. Selanjutnya pada tahap evaluasi dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, serta pengumpulan tanggapan melalui

angket dari guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, serta mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa.

