

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Membaca Permulaan

Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, kemampuan yang dimiliki anak sangat penting untuk distimulasi agar kemampuan pada anak meningkat dengan baik dan membekali anak untuk masa depannya kelak. Usia sekolah dasar adalah usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh anak. Mengembangkan kemampuan dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu membaca. Membaca tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan untuk anak.

Membaca merupakan suatu kemampuan yang diperlukan untuk menyerap informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan dapat memungkinkan siswa mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya. Kemampuan membaca sangat penting dan lebih unggul dalam menyerap berbagai informasi dan ilmu pengetahuan bagi siswa. Oleh karena itu, membaca memegang peranan penting karena membaca sebagai penunjang dalam pembelajaran selanjutnya dan membaca juga perlu dikuasai agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Selain itu Dalman (2014) juga mengatakan bahwa, “Membaca merupakan proses berfikir untuk memahami isi teks yang dibaca”. Membaca memiliki peranan yang sangat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena pada setiap bidang studi tidak terlepas dari proses membaca”. Dan menurut Susanto (2011: 84),

“Membaca adalah menterjemahkan simbol (huruf) ke dalam suara dengan menggunakan kata-kata sehingga dapat dipahami”.

Dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan menurut saya adalah membaca yang diajarkan pada tahap awal di sekolah dasar. Selain itu membaca juga sebagai proses menterjemahkan simbol tulis kedalam bunyi. Siswa kelas 1 sekolah dasar harus bisa menguasai kemampuan membaca permulaan sebelum menaiki tingkat membaca lanjut di kelas tinggi.

Kemampuan membaca permulaan siswa antara lain mengenal huruf, membedakan huruf, membaca gabungan kata, rangkaian huruf, mengetahui awalan huruf setiap benda. Selain itu siswa juga dapat melengkapi huruf menjadi sebuah kata sederhana, membaca nama sendiri, mengenal huruf vokal, memahami hubungan antara bunyi serta bentuk, dan dapat menyusun kalimat sederhana.

Sesuai dengan namanya, membaca permulaan merupakan membaca tahap awal belajar membaca. Pelajaran membaca permulaan diberikan di kelas 1. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Jika anak pada usia sekolah dasar tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang study pada kelas-kelas berikutnya. Seperti yang dikemukakan oleh Mulyati, (2011: 6) bahwa “Kemampuan melek huruf harus ditingkatkan sebelum anak memasuki tahap melek wacana”.

2. Berhitung Permulaan

Matematika adalah dasar dari beberapa ilmu yang selalu dibutuhkan oleh manusia. Matematika yang memiliki cabang berhitung inilah yang selalu dipakai dalam berbagai ilmu bahkan dalam setiap aktivitas

kehidupan sehari-hari, sehingga kemampuan berhitung siswa perlu dikuasai. Seperti yang dikemukakan oleh Khadijah (2016: 143) bahwa “Matematika dibutuhkan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari”.

Tujuan pembelajaran siswa dapat tercapai apabila siswa dapat menguasai kemampuan berhitung permulaan dengan baik. Kemampuan berhitung permulaan siswa perlu dikembangkan agar siswa mampu menguasai konsep penjumlahan dan pengurangan di kelas rendah. Berdasarkan hasil penelitian Saribu dan Simanjuntak (2018: 35), yang mengatakan bahwa “Kemampuan berhitung anak yang rendah perlu ditingkatkan agar anak memiliki kemampuan berhitung yang tinggi”.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa berhitung permulaan adalah suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Berhitung permulaan memiliki peran yang sangat penting karena berhitung digunakan dalam setiap aktivitas pembelajaran bahkan dalam setiap aktivitas kehidupan sehari-hari. Jadi kemampuan berhitung siswa perlu diasah sejak dini agar nantinya siswa sudah mempunyai bekal yang baik dalam pembelajaran di tingkat selanjutnya sehingga diharapkan dalam pembelajaran berhitung permulaan setiap siswa mengalami keberhasilan.

Keberhasilan dalam mengajarkan membaca dan berhitung permulaan dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah media pembelajaran. Kemajuan teknologi dan informasi yang semakin berkembang harus diimbangi dengan kemajuan pendidikan. Perangkat-perangkat pembelajaran harusnya lebih menarik dan variatif. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan perangkat pembelajaran yang kurang memadai dan kurang efektif untuk siswa. Akibatnya, pembelajaran akan terlihat monoton, membosankan,

kurang menarik, sehingga materi pembelajaran yang diajarkan guru juga tidak akan terserap oleh siswa dengan baik.

Oleh karena itu, membaca dan berhitung merupakan keterampilan yang harus diajarkan sejak anak masuk sekolah dasar. Apabila anak mengalami kesulitan belajar membaca dan berhitung, maka kesulitan tersebut harus segera diatasi. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, maka kemampuan membaca dan berhitung permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan. Bagaimanapun guru, khususnya guru kelas 1, hendaknya berusaha dengan sungguh-sungguh agar dapat memberikan dasar kemampuan membaca dan berhitung yang memadai bagi siswa.

Karena pentingnya kemampuan membaca dan berhitung maka guru dapat mengajarkan dengan berbagai cara. Guru dapat memilih berbagai macam model, metode, media dalam pembelajaran yang sesuai untuk tujuan pembelajaran membaca dan berhitung permulaan. Media yang dapat digunakan guru untuk menunjang pembelajaran membaca dan berhitung permulaan salah satunya adalah dengan menggunakan media puzzle.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Nurrita (2018: 173) bahwa “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”.

Selain itu Indriana (2011: 15) juga mengatakan bahwa “Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar”. Media sangat membantu guru dalam memberikan materi serta membantu siswa dalam menangkap materi. Jadi, media sangat berguna dalam pembelajaran untuk mempermudah dalam penyampaian dan penerimaan informasi bagi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Miarso (2011: 457) bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pada pembelajaran”.

Media pembelajaran juga sebagai alat untuk menarik perhatian siswa dan sebagai motivasi agar siswa berminat untuk belajar. Nasution (1990: 7) mengatakan bahwa, “Media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar”. Media pembelajaran menjadi alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran dan juga membantu siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, efektif, dan efisien. Media pembelajaran juga dapat merangsang minat siswa untuk belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan pada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan

minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam penyampaian materi pembelajaran guru harus mampu mengikuti perkembangan zaman, seperti perkembangan informasi dan teknologi. Selain itu, guru juga harus mampu menyampaikan pembelajaran dengan diimbangi media pembelajaran. Media pembelajaran yang konkret akan memudahkan siswa dalam proses penerimaan informasi.

Nasution (2013: 2) menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar akan menjadi lebih baik dan menarik apabila guru dapat

memilih media dengan tepat yang akan digunakan siswa dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna ketika guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi dengan ceramah saja tetapi perlu media pembelajaran juga sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2014: 73-75) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran, diantaranya yaitu :

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Fungsi ini dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

4. Media Puzzle

Maulida dan Zulfitria (2017: 123) menyatakan bahwa “Puzzle berasal dari Bahasa Inggris = teka-teki atau bongkar pasang”. Puzzle adalah permainan teka-teki yang termasuk dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Puzzle menjadi media pembelajaran yang sederhana yang biasa digunakan di sekolah-sekolah. Permainan puzzle juga dapat melatih kesabaran serta ketekunan siswa dan dapat menjadikan pembelajaran lebih fokus dan menyenangkan.

Puzzle merupakan permainan edukatif untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Puzzle digunakan dengan cara mencari, mencocokkan atau memasangkan gambar menjadi bentuk yang diinginkan. Srianis (2014: 5) menyatakan bahwa “Puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu”

Elfawati (2012: 201) menyebutkan bahwa “Media puzzle adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual yang dapat mengembangkan kemampuan belajar anak”. Sedangkan Sari, dkk (2013: 213) menyebutkan bahwa “Puzzle terdiri berbagai macam bentuk, ada yang terbuat dari kayu dan ada juga yang terbuat dari gabus. Puzzle sudah banyak dipergunakan untuk memperkenalkan huruf dan angka”.

Berdasarkan paparan dari para ahli dapat disimpulkan bahwa puzzle adalah permainan edukatif yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan menyusun kepingan-kepingan gambar yang acak menjadi gambar yang utuh, selain itu puzzle juga meningkatkan konsentrasi peserta didik ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut.

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba sampai berhasil.

Permainan puzzle ini adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah puzzle oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. Media puzzle merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Media puzzle memungkinkan mereka bisa berfikir secara kritis dan bisa bekerja sama dalam kelompok. Media puzzle juga memungkinkan siswa untuk dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan puzzle yang semula acak menjadi utuh kembali.

Gambar 2.1 Media Puzzle



a. Tujuan Permainan Puzzle

Tujuan umum dari permainan puzzle adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.
- 2) Peserta dapat lebih konsisten percaya diri dengan apa yang dikerjakan.
- 3) Melatih kecerdasan logis matematis peserta didik.
- 4) Menumbuhkan rasa solidaritas siswa.
- 5) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- 6) Melatih strategi dalam belajar.
- 7) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.
- 8) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa, dan
- 9) Menghibur para siswa dalam kelas.

Manfaat dari permainan puzzle ini sebagai berikut:

- 1) Mengasah otak, puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel syaraf, dan memecahkan masalah.
- 2) Melatih koordinasi mata dengan tangan, puzzle dapat melatih koordinasi tangan dengan mata anak. Mereka bisa mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

- 3) Melatih nalar, puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dll sesuai dengan logika.
- 4) Melatih kesabaran, puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- 5) Pengetahuan, dari puzzle anak akan belajar. Misalnya, puzzle tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibandingkan dengan pengetahuan yang dihafalkannya. Anak juga dapat belajar konsep dasar, bidang, alam sekitar, jenis buah, alphabet, dan lain-lain.

b. Tata Cara Permainan Puzzle

Permainan puzzle ini mempunyai teknis sebagai berikut:

- 1) Guru menerangkan aturan permainan puzzle kepada seluruh siswa.
- 2) Guru menyiapkan berbagai macam puzzle.
- 3) Siapkan puzzle huruf, angka, dan gambar.
- 4) Permainan ini dibatasi dengan waktu maksimal 1 menit per siswa.
- 5) Masing-masing siswa diperintahkan untuk maju ke depan dan merangkaikan puzzle (kegiatan membaca) dan soal penjumlahan atau pengurangan yang kemudian untuk dirangkai juga dengan menggunakan puzzle beserta jawabanya (kegiatan berhitung).
- 6) Masing-masing siswa harus mengerjakan secara bergantian maju ke depan dan dengan soal yang berbeda.
- 7) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang puzzle yang telah mereka rangkai.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Puzzle

Setiap media pembelajaran pasti terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan media puzzle dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Kelebihan media puzzle sebagai berikut:
 - a) Melatih konsentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran.
 - b) Melatih berimajinasi dan menyimpulkan.
 - c) Melatih daya ingat siswa.
 - d) Meningkatkan semangat belajar siswa.
 - e) Menumbuhkan interaksi dan kerjasama antar siswa.
 - f) Mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan.
 - g) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

- 2) Kelemahan media puzzle sebagai berikut:
 - a) Membutuhkan waktu yang lama.
 - b) Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan menyusun puzzle.
 - c) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.
 - d) Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.
 - e) Menuntut kreativitas pengajar.
 - f) Kelas menjadi kurang terkendali.

d. Masalah yang Diteliti

Dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti adalah rendahnya kemampuan membaca dan berhitung pada siswa kelas 1 di UPT SDN 1 Banyu Urip.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lintang Febyarum dengan judul “Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan

Literasi Pada Anak Usia Dini Di TK IT Mekarsari Natar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia TK B di TK IT Mekarsari Natar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yang menggunakan pre test dan post test untuk mengetahui kemampuan awalan sebelum diberikanya media puzzle huruf dan kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan dengan media puzzle huruf.

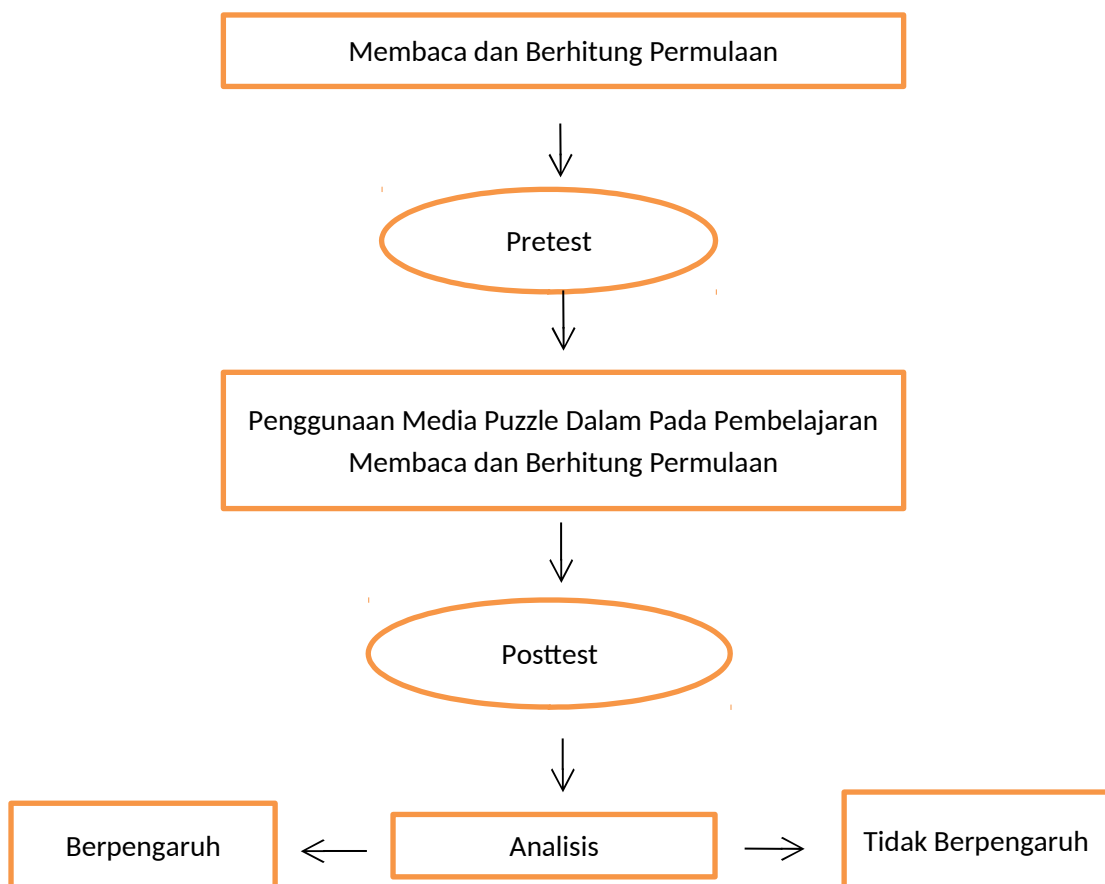
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ela Latifatul Fajriyah dengan judul “Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah Tahun 2016/2017”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V SDN 01 Sumberrejo tahun pelajaran 2016/2017 dengan menggunakan media puzzle. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Kurniawati dengan judul “Implementasi Media Puzzle Dalam Pengembangan Kognitif Di TK PGRI Bumiharjo, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif di TK PGRI Bumiharjo Lampung Timur dan untuk mengetahui factor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi media puzzle dalam perkembangan kognitif di TK PGRI Bumiharjo Lampung Timur. Jenis penelitian ini adalah kualitatif lapangan dan pengumpulan data dilakukan langsung dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

C. Kerangka Konsep

Sebelum melakukan penelitian hendaknya peneliti mengetahui terlebih dahulu kondisi awal kelas yang akan diteliti sebagai tolak ukur setelah melakukan penelitian. Setelah mengetahui permasalahan terjadi, peneliti mengambil tindakan dengan memilih penggunaan media yaitu

menggunakan media puzzle huruf dan angka. Setelah penerapan media puzzle huruf dan angka dilakukan maka, peneliti harus melihat efek dari pemecahan masalah terhadap kondisi kelas tersebut.

Gambar 2.2 Kerangka Konsep



D. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini yang berjudul Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Dan Berhitung Permulaan Di Sekolah Dasar adalah:

Ha : Ada pengaruh penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung permulaan siswa Sekolah Dasar.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung permulaan siswa Sekolah Dasar.