

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran untuk mengubah perilaku individu, meningkatkan pengetahuan, serta mengembangkan pengalaman hidup agar menjadi lebih matang, baik dalam kognisi maupun sikap melalui proses pengajaran dan pelatihan. Sedangkan Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa, dan negara”. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan kemampuan emosional, intelektual, dan motorik. Kegiatan belajar adalah salah satu metode untuk memperbaiki keterampilan tersebut yang dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok.

Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan oleh setiap orang atau kelompok yang bisa dilakukan melalui sumber belajar, belajar merupakan transformasi perilaku sebagai dampak dari interaksi antara rangsangan dan respons (Robert, 2024). Dengan begitu, pendidikan dimaksudkan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan juga menghasilkan perubahan perilaku guna mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Pembelajaran sebagai tahapan dibangun oleh pengajar yang dibangun oleh pengajar di sekolah untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dan mengkonstruksikan pengetahuan baru peserta didik.

Sekolah merupakan lokasi di mana proses pembelajaran terjadi, yang terjadi di dalam lingkungan sekolah itu sendiri. Aktivitas dan kebiasaan positif sangat berpengaruh pada karakter anak didik, apalagi dalam meningkatkan literasi anak yang perlu dilakukan secara bertahap, dan sekolah berfungsi sebagai sarana bagi anak didik untuk menjalani pendidikan formal

Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan yang ditempuh selama 6 tahun, di sekolah inilah para peserta didik diajarkan banyak hal seperti kegiatan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya bisa menerapkan keterampilan membaca, tetapi peserta didik juga harus bisa dalam menguasai membaca agar bisa mengenal setiap kata yang ada disekitar. Untuk melakukan kegiatan pembelajaran disekolah diperlukan suatu sistem yang mengatur kegiatan tersebut yang dinamakan Kurikulum.

Kurikulum adalah kumpulan rencana dan peraturan yang disusun berdasarkan kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang mencerminkan kompetensi dasar yang dimiliki oleh siswa yakni berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Agar kurikulum dapat dijalankan dengan baik dan sesuai pedoman yang ada, diperlukan peran seorang guru dalam pelaksanaannya.

Pendidik atau disebut sebagai guru merupakan anggota Masyarakat yang membantu menyelenggarakan serta menunjang pendidikan. Tugas guru dalam dunia pendidikan sangatlah penting tanpa adanya guru peserta didik akan kesulitan dalam menyimak setiap materi, guru juga tidak hanya asal mengajar, peran guru lebih dari itu karena guru harus memiliki ilmu pedagogik yang harus dikuasai sehingga peserta didik dapat mudah mengerti dan juga guru mengajar banyak hal dari segi afektif, kognitif, sampai psikomotorik peserta didik. Selain itu, guru tidak hanya berperan sebagai media dalam proses belajar, namun guru juga berperan sebagai pendorong bagi siswa-siswinya agar memiliki prestasi belajar yang baik (Manizar, 2015; Irma & Nursiwi, 2023).

Guru juga sangat berpengaruh dalam peningkatan kemampuan belajar peserta didik mencakup menulis, membaca, dan menghitung. Banyak siswa di era sekarang yang tidak cukup baik dalam menguasai keterampilan itu disebabkan oleh beberapa alasan, seperti metode pengajaran yang monoton atau konvensional yang menyebabkan peserta didik jadi malas dalam mengikuti proses pembelajaran.

Membaca adalah proses menerima informasi melalui media tulis sehingga pembaca dapat mengetahui maksud dari penulis (Wulandari et al., 2022). Karena melalui membaca, peserta bisa mengembangkan banyak hal. Menurut (Harianto, 2020) kemampuan membaca adalah suatu proses berpikir yang mencakup pemahaman, pengisahan, serta penafsiran makna dari simbol-simbol tertulis, melibatkan penglihatan, gerakan mata, dialog

internal, dan memori. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca sangat diperlukan oleh para siswa. Oleh sebab itu, dalam pendidikan di sekolah dasar, hal yang paling utama ditekankan adalah kemampuan membaca.

Keterampilan membaca merupakan kemampuan seseorang dalam membaca, memahami, dan menafsirkan kata-kata tertulis. Keterampilan membaca juga dibedakan atas dua jenis yaitu, membaca Permulaan dan juga membaca lanjut atau membaca pemahaman. Membaca pemahaman yaitu kemampuan yang diperlukan untuk mendapatkan suatu data dan wawasan melalui aktivitas membaca (Sueca, 2021; Sarah dkk, 2023). Berdasarkan hasil observasi saya masih terdapat siswa yang kurang mampu dalam membaca, isu ini adalah suatu persoalan yang sangat penting dan dikhawatirkan oleh sejumlah pengajar di sekolah. Karena membaca merupakan faktor krusial dalam proses pembelajaran yang awal. Kenyataannya masih ada peserta didik yang seharusnya sudah berada di tingkatan membaca lanjut atau pemahaman tetapi peserta didik tersebut belum lancar dalam membaca ataupun masih kesulitan dalam membaca.

Dari pembahasan oleh karena itu, diperlukan suatu model pengajaran yang mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa. Model belajar yang bisa diterapkan adalah model belajar kooperatif jenis jigsaw. Model pembelajaran kolaboratif jenis jigsaw adalah metode pengajaran yang melibatkan pembelajaran berbasis kelompok, di mana siswa bekerja sama dalam tim kecil untuk memahami dan menguasai materi pelajaran.

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mampu meningkatkan minat baca siswa. Model *jigsaw* memberikan pengaruh positif yang besar terhadap kemampuan membaca siswa, khususnya pada siswa SD. Peserta didik yang menerapkan model *jigsaw* menunjukkan kemajuan dibandingkan dengan peserta didik yang menerapkan pendekatan pembelajaran tradisional, karena model *jigsaw* sangat efisien dalam meningkatkan pemahaman membaca peserta didik. Untuk mendukung model ini, digunakan media berupa permainan teka-teki.

Media game puzzle adalah media pembelajaran yang berbentuk permainan teka-teki, yang dimana peserta didik diminta untuk menyusun, mencocokkan, atau memecahkan potongan-potongan yang tersedia untuk mencapai tujuan tertentu. Media puzzle adalah alat permainan edukatif yang dirancang untuk menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan (Fibrilla, 2020).

Media puzzle berguna untuk mengasah fokus, ketepatan, dan ketahanan, melatih hubungan antara penglihatan dan gerakan tangan, meningkatkan memori siswa, serta mengasah kemampuan berpikir matematis siswa dengan menggunakan otak kiri (Rosdijati; Fibrilla, 2020). Media game puzzle dapat meningkatkan keterampilan membaca dengan minat, motivasi, dan pemahaman membaca, serta membantu pengembangan kosakata dan keterampilan fonik pada anak-anak.

Penggunaan media game puzzle dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pada anak-anak. Penggunaan

media puzzle juga berperan dalam membantu para peserta didik mendukung peserta didik dalam memahami konsep dan pola dengan lebih mudah, sehingga nantinya dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik (Nurwita, 2019; Amin dkk, 2024).

Media puzzle huruf dapat meningkatkan minat membaca pada anak, membuat proses belajar lebih menyenangkan, selain itu dalam game puzzle dapat meningkatkan motivasi yang dapat meningkatkan keterampilan dalam membaca. Media game puzzle ini juga dipilih karena media tidak terlalu banyak mengeluarkan banyak biaya untuk membuatnya dan juga media ini berbasis teknologi yang bisa membuat para peserta didik lebih tertarik untuk mengerjakannya.

Adapun temuan riset yang mendukung, yaitu studi yang dilaksanakan oleh (Anggraini, Murniviyanti, & Pratama, 2022), hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa peserta didik dapat menguasai kosakata dengan menggunakan bantuan media *game puzzle* menggunakan model *jigsaw* ini siswa dapat mengelompokkan 4-5 siswa dalam setiap kelompok. Jadi media game puzzle dalam pembelajaran membaca memberikan manfaat yang cukup signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca, minat, dan motivasi belajar pada anak – anak. Game ini tidak hanya membantu dalam pengembangan keterampilan fonik dan kosakata, tetapi juga membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, yang bisa membuat pembelajaran lebih efektif.

Selanjutnya Penelitian dari (Dolina Saltilitas Susik, 2023) yaitu Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Tema “Makanan Sehat” Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Peserta didik Kelas IV SD Citra Bakti. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwasanya pemanfaatan model pembelajaran kooperatif jenis *jigsaw* menunjukkan kemajuan dalam pencapaian belajar siswa.

Penelitian selanjutnya dari (Dian Widiati, 2021) bahwa hasil penelitian tersebut ialah, peserta didik dapat cepat memahami pembelajaran menggunakan media puzzle secara efektif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti aktivitas selama proses pembelajaran tersebut.

Penelitian selanjutnya dari (Raudhatul Jannah, 2024) dengan hasil penelitian ialah, keterampilan membaca peserta didik meningkat jika menggunakan model pembelajaran dan media yang interaktif jadi peserta didik lebih cepat memahami dan meningkatkan keterampilan membaca peserta didik secara cepat.

Selanjutnya penelitian dari (Islami, Nulhakim, & Suhandoko, 2024) berdasarkan hasil penelitian tersebut yaitu, menggunakan media pembelajaran yang berdampak secara langsung kepada peserta didik maka dapat meningkatkan minat baca peserta didik, jadi media sangat berpengaruh dalam mendorong ketertarikan untuk membaca dan keterampilan membaca peserta didik.

Berdasarkan pengamatan dan latar belakang yang telah dijelaskan, hal ini menjadi dasar peneliti untuk menganalisis masalah tersebut dalam

penelitian yang berjudul “**Analisis Penguasaan Keterampilan Membaca Peserta didik SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media *Game Puzzle*”.**

1.2 Fokus dan Sub Fokus Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Menganalisis model pembelajaran kooperatif jenis *jigsaw* yang didukung oleh media permainan *puzzle* untuk meningkatkan penguasaan keterampilan membaca tingkat pemahaman siswa SD.

1.2.2 Sub Fokus Penelitian

Rendahnya keterampilan membaca tingkat pemahaman peserta didik SD, sehingga diperlukannya model dan media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasinya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

- a) Analisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *game puzzle* terhadap penguasaan keterampilan membaca tingkat pemahaman peserta didik SD?
- b) Bagaimana dampak penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *game puzzle* terhadap penguasaan keterampilan membaca tingkat pemahaman peserta didik SD?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan di dalam penelitian ini, yaitu:

- a) Untuk mengetahui analisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *game puzzle* terhadap penguasaan keterampilan membaca tingkat pemahaman peserta didik SD.
- b) Untuk mengetahui dampak penerapan model pembelajaran kooperatif jenis *jigsaw* dengan bantuan media permainan *puzzle* pada penguasaan keterampilan membaca tingkat pemahaman siswa SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, penelitian ini bermanfaat bagi:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai referensi yang berhubungan dengan analisis penguasaan keterampilan membaca siswa SD melalui model pembelajaran kooperatif jenis *jigsaw* dengan bantuan media permainan *puzzle*

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Untuk siswa, penelitian ini diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses tersebut menjadi lebih mudah, menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar siswa

- 2) Bagi Guru, sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *game puzzle*.
- 3) Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan kontribusinya di sekolah dalam menciptakan inovasi pembelajaran agar lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan prestasi sekolah.
- 4) Bagi Peneliti, menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *game puzzle*.