

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia, karena dengan adanya pendidikan akan meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang dapat menjamin kelangsungan hidup suatu negara. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa 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 (Sisdiknas 2011:3).

Guru berperan penting dalam suatu proses pembelajaran. Seorang guru perlu menyiapkan siswa sebaik mungkin untuk siap menerima dan mengikuti proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru hendaknya dapat menarik perhatian siswa dan membangkitkan semangat siswa untuk selalu berpartisipasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam kegiatan literasi.

Literasi adalah hak asasi manusia yang fundamental dan pondasi untuk belajar sepanjang hayat. Literasi berhubungan dengan keaksaraan yaitu kegiatan membaca, menulis dan berdiskusi, pentingnya untuk membudayakan kegiatan literasi pada anak sekolah dasar. Apabila anak sudah terbiasa dengan membaca,

menulis dan berdiskusi maka akan berkembang baik untuk masa yang akan datang, karena dengan membaca dan menulis terdapat beberapa aspek perkembangan di dalamnya. Literasi bukan hanya sekedar kemampuan membaca dan menulis namun menambah pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang dapat membuat seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dalam berbagai konteks, dan berkomunikasi aktif, dari kegiatan membaca dan menulis akan muncul kegiatan berdiskusi.

United Nations Education, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) tahun 2012 menyebutkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001% (UNESCO, n.d.). Tingkat literasi di Kabupaten Tangerang tahun 2016/ 2017 pada kategori B, nilai tertinggi 98.0 dan nilai terendah 56.0 dengan nilai rata-rata 77.40. Pada kegiatan observasi dapat terlihat kegiatan literasi yang dilakukan di sekolah dasar berfokus kepada *teacher center* ketika anak mendengarkan cerita yang diceritakan guru atau guru hanya memberi tugas untuk membaca dan menulis, belum berfokus kepada anak yaitu *student center*.

Kegiatan ini monoton sehingga anak merasa jenuh dan bosan dengan kegiatan literasi. Pada dasarnya anak sekolah dasar awal masih termasuk pada anak usia dini dan masih pada tahap transisi, kegiatan pembelajaran masih diperlukan media penunjang tidak terfokus kepada buku paket saja. Penerapan literasi pada anak sekolah dasar alangkah baiknya dengan kegiatan yang menarik dengan menggunakan media yang menarik juga sehingga anak merasa tertarik untuk membaca dan menulis. Dalam kajian *neuro psycology* menyatakan stimulasi yang menyenangkan dapat terekam oleh *amigdala* dan

berpotensi untuk dieksekusi menjadi pengalaman yang menyenangkan. Ketika amigdala mengeksekusi hal tersebut merupakan sebuah pengalaman yang menyenangkan, maka setiap diberikan stimulus yang sama anak akan merasa hal tersebut selalu menyenangkan (Gusti yarmi, 2017).

Anak usia sekolah dasar adalah tunas yang akan tumbuh menjadi pohon yang kokoh, maka budaya literasi harus diterapkan sejak usia dasar sekolah, literasi bukan hanya kegiatan membaca dan menulis yang monoton fokus kepada buku paket saja, tetapi kegiatan literasi dapat menggunakan media penunjang yang membuat anak tertarik akan kegiatan literasi tersebut, sehingga anak merasa tertarik dan menyenangkan dengan kegiatan literasi.

Adapun jurnal dari Iva Košek Bartošová^a, Anna Plovajková^b, Tereza Podneckác yang berjudul *Development of Reading Literacy Based on the Work of Textbooks (Workbooks)*. Hasil penelitian ini yaitu buku paket yang bervariasi dapat mengembangkan kemampuan literasi anak usia sekolah dasar kelas 1-3 (Bartosovaa at all, 2015). Buku yang digunakan dan pemberian buku teks sangat bervariasi bentuknya, dan dari berbagai penerbit sesuai dengan tujuannya untuk membaca atau menulis, menciptakan kegiatan literasi yang membuat anak tertarik dapat menggunakan buku kerja yang variasi dan beragam.

Hasil penelitian Carol Taylor Schrader dengan judul *Symbolic Play as a Curricular Tool for Early Literacy Development* dari penelitian ini menemukan bermain simbolis dapat menjadi suatu kegiatan pembelajaran yang dapat menerapkan keaksaraan awal anak dengan bertujuan untuk menunjang pengembangan literasi anak. Dengan kegiatan ini anak lebih aktif mengembangkan keaksaraan anak (Carol, 1990). Dengan kegiatan bermain

simbolis dapat meningkatkan kemampuan literasi anak dan lebih aktif mengembangkan keaksaraan anak.

Penelitian dari Fathi M. Ihmeideh yang berjudul *The effect of electronic books on enhancing emergent literacy skills of pre-school children* diuraikan buku paket cetak yang diinovasikan menjadi *e-book*, anak lebih tertarik membaca buku tersebut (Ihmeideh, 2014). Dengan menginovasikan buku cetak yang sudah ada menjadi buku *e-book* anak lebih tertarik dalam kegiatan literasi, khususnya membaca, dimana anak dapat membaca buku dalam *e-book* yang dikemas menjadi berbagai variasi dengan warna dan gambar yang menarik.

Penelitian Neriman Arala, Fugen Gursayo, dan Munevver Can Yasar yang berjudul *An Invistigation Of The Effect Of Puzzle Design On Children's Development Areas* hasil penelitian ini menyatakan bahwasan *puzzle* dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak, *puzzle* dapat berpengaruh besar terhadap perkembangan kognitif, anak mendapatkan pengetahuan baru dan dengan *puzzle* anak dapat berimajinasi, mengasah kecerdasan, dan dapat menyelesaikan masalah sendiri (Neriman, 2010). *Sound-Symbolism: A Piece in the Puzzle of Word Learning* (Parault & Schwanenflugel, 2006), dalam penelitian ini *puzzle* yang digunakan yaitu berbentuk simbolik menggunakan warna yang setiap warna mengandung kata, penggunaan ini lebih efektif diterapkan kepada anak SLB tunarungu Kegiatan *puzzle* dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif, motorik dan memecahkan masalah

Pemaparan jurnal di atas dapat disimpulkan model pembelajaran literasi menjadi tertarik dan kemampuan anak terhadap membaca dan menulis meningkat dengan menggunakan beberapa buku bervariasi, bermain simbol,

menginovasi buku cetak yang sudah ada menjadi *e-book* dan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik, kemampuan memecahkan masalah dan berimajinasi.

Bermain puzzle menurut Yudha M Saputra dan Rudyanto (Yudha M Saputra, 2005) adalah kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Kegiatan ini bertujuan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak dalam menyusun kepingan *puzzle* yang terdiri dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar satu dengan lainnya sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik. Jackman memaparkan bahwa :”*Puzzle are game that help us learn and practice a multitude of skill like visual perception and analysis, finemotor control, project completion, and patience*”. Permainan puzzle adalah permainan yang membantu untuk belajar dan mempraktikkan semua keterampilan visual persepsi dan analisis, kontrol motorik halus, penyelesaian proyek , dan kesabaran (Loraine, 2012).

Mendukung pendapat Jackman, *child development principles and theories* menjabarkan bahwa:

“visual-spatial intelligence allows people to use their vision to develop mental images. People who have this type intelligence show a preference for pictures and image...They us it to the relationship of objects in space. Teachers can foster this intelligence by providing children with unstructured materials. Building bocks and puzzle strengthen possible. For example, classroom schedules, recipes, and stories can all be displayed on charts. Shelving units can be labelled with pictures cut from equipment catalogs” (Anon, 2012).

Seseorang anak yang dimiliki kecerdasan visual spasial mampu melihat dan memahami gambar-gambar visual. Anak melihat atau menemukan hubungan objek-objek dalam suatu ruangan. Guru bisa mengembangkan kecerdasan dengan memberikan anak material-material yang belum terstruktur seperti permainan membangun balok dan *puzzle*. Guru dapat membuat dan menggunakan alat bantu

visual di manapun yang memungkinkan seperti benda-benda yang sering dilihat oleh anak.

Terlebih *puzzle* pada umumnya yang digunakan fokus pada bentuk, gambar dan potongan *puzzle*, “*the puzzle application is a classic game where the aim is to place the pieces of a puzzle in the correct order*” (Anon, 2014). Permainan *puzzle* adalah permainan klasik tujuannya adalah untuk menempatkan potongan-potongan teka-teki dalam urutan yang benar. cerita didalamnya, media *puzzle* yang sudah ada di beberapa sekolah maupun di toko mainan/ gramedia sudah dikemas semenarik mungkin.

Banyak media *puzzle* yang terkandung literasi tetapi tidak begitu banyak *puzzle* yang di dalamnya mempunyai isi cerita, yang ingin dikembangkan peneliti yaitu kemampuan literasi melalui media *puzzle* yang dimaksud *puzzle* pada penelitian ini media *puzzle* yang di dalamnya mengandung isi cerita pendek dengan bahasa yang mudah dimengerti anak, dengan menggunakan jenis *puzzle Old-Fashioned Wooden Pag Puzzle* (*Puzzle* klasik yang menggunakan kayu) dan *Hidden Picture Puzzle* (*Puzzle* dengan gambar tersembunyi) (Spivey, 2012), ada beberapa media *puzzle* mengandung cerita dengan teks yang panjang dengan bahasa yang sedikit sulit dipahami untuk anak dan ada yang memakai bahasa Inggris.

Media *puzzle* disesuaikan dengan tingkat usia anak, tingkat kesulitan menyusun *puzzle* disesuaikan tingkat usia anak, belum banyak media *puzzle* yang menyediakan berbasis cerita pendek dengan tantangan pada setiap penyelesaian ketika memasang potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh, pada kegiatan literasi khususnya gerakan literasi anak membaca dan

menulis selama 15 menit sebelum kegiatan belajar mengajar (KBM) yang bertujuan menciptakan pembiasaan anak untuk membaca dan menulis, peneliti melakukan prapenelitian pada SD kelas 1 di wilayah Kabupaten Tangerang bahwasan pada kegiatan gerakan literasi umumnya guru hanya menggunakan buku cerita dan buku paket saja,

Penggunaan media *puzzle* pada umumnya belum banyak digunakan untuk kegiatan literasi, pada penelitian ini peneliti menerapkan media *puzzle* pada kegiatan literasi. Berbagai kegiatan yaitu anak dapat menyusun, menyelesaikan setiap tantangan pada setiap potongan *puzzle*, membaca cerita bersama maupun individu, menceritakan hasil susunan *puzzle* dan kemudian anak dapat berdiskusi, menulis dan menggambar cerita secara garis besar. Berdasarkan uraian diatas peneliti berharap dengan kegiatan literasi melalui media *puzzle* dapat menyenangkan dan dapat diimplementasikan sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah dasar dengan harapan terciptanya kecintaan literasi di usia sekolah dasar.

B. FOKUS PENELITIAN

Mengacu pada latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini adalah pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan literasi situasi Sekolah Dasar Kelas 1 di wilayah Kabupaten Tangerang . Selanjutnya fokus utama di atas akan diurai menjadi sub fokus yang lebih spesifik sebagai tahapan pengembangan dalam penelitian ini. Subfokus tersebut antara lain:

1. Media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan literasi belum banyak dikenalkan dan diterapkan pada Sekolah Dasar Kelas 1 di wilayah Kabupaten Tangerang

2. Penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan literasi pada gerakan literasi sebelum (KBM) Kelas 1 di Sekolah Dasar Kabupaten Tangerang
3. Efektivitas Media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan literasi pada Sekolah Dasar Kelas 1 di wilayah Kabupaten Tangerang

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Apakah media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan literasi sudah diperkenalkan dan diterapkan secara maksimal di Sekolah Dasar Kelas 1 Kabupaten Tangerang?
2. Bagaimana penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan literasi pada gerakan literasi sebelum (KBM) di Sekolah Dasar Kelas 1 di Kabupaten Tangerang?
3. Bagaimana efektivitas Media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan literasi pada Sekolah Dasar Kelas 1 di wilayah Kabupaten Tangerang?

D. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, secara spesifik dapat dijadikan landasan pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan literasi sebagai upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan secara luas dan menciptakan kegiatan gerakan literasi yang menarik dan menyenangkan.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa, guru, dan peneliti.

a. Bagi Anak

- 1) Menumbuhkan semangat dan kesiapan anak sebelum kegiatan pembelajaran, agar anak lebih aktif dan interaktif menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.
- 2) Menciptakan budaya anak untuk mencintai membaca dan menulis melalui Media *puzzle* untuk meningkatkan literasi.
- 3) Menjadi alternatif kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak dan melibatkan partisipasi anak secara penuh dalam kegiatan gerakan literasi 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran (KBM).

b. Bagi Guru

Meningkatkan kualitas dan kreativitas guru dalam menciptakan sebuah kegiatan di dalam kelas agar tidak monoton khususnya pada kegiatan gerakan literasi 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran (KBM).

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan referensi untuk keperluan pengembangan penelitian lebih lanjut.