

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Keterampilan membaca menjadi salah satu keterampilan penting yang menjadi sorotan utama di Sekolah Dasar (SD). Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa dan juga merupakan keterampilan reseptif. Membaca ini juga menjadi titik fokus terpenting bagi anak sebelum ia memiliki keterampilan lainnya. Tanpa memiliki keterampilan membaca yang memadai sejak dini, maka anak akan mengalami kesulitan belajar dikemudian hari. Membaca dibagi ke dalam 2 bentuk, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan dilakukan pada siswa kelas I, II, dan III sedangkan membaca lanjut atau biasa disebut dengan membaca pemahaman dilakukan pada siswa kelas IV, V, dan VI.

Keterampilan yang harus dikuasai oleh para siswa sekolah dasar keterampilan membaca sebab secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar siswa di sekolah dasar. Siswa yang tidak mampu membaca dengan baik, akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Namun kenyataannya, keterampilan membaca siswa disekolah dasar masih ada yang kurang diperhatikan walaupun ada beberapa sekolah yang telah menerapkan tes membaca sebelum masuk sekolah. Kelancaran dan ketepatan anak membaca pada tahap membaca, dipengaruhi oleh keaktifan dan kreatifitas guru yang mengajar.

Pengajaran membaca di SD dimaksudkan untuk mengembangkan dasar-dasar kemampuan membaca. Kegiatan membaca merupakan aktivitas dalam memahami tulisan. Dua aspek keterampilan membaca yaitu keterampilan membaca bersifat mekanis dan keterampilan membaca bersifat pemahaman. Proses pembelajaran membaca harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran membaca agar dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran perlu dirancang agar siswa merasa semakin tertarik untuk belajar membaca.

Kementerian Pendidikan dan Budaya saat ini telah menerapkan kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013, materi disajikan dalam bentuk tematik. Kurikulum 2013 sering menjadikan siswa kebingungan dengan materi yang diterimanya, karena semua mata pelajaran digabung menjadi satu dengan tema-tema tertentu. Dengan adanya hal tersebut maka tugas guru adalah memfasilitasi peserta didik untuk lebih mengeksplor lingkungan sekitarnya dan tidak hanya terbatas dengan buku tematik saja. Selain itu guru juga harus memberikan materi yang luas dengan cara mencari referensi untuk memperluas pemahaman anak terhadap materi. Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam belajar.

Penerapan pendekatan tematik dalam pembelajaran akan membuka ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengalami sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna, berkesan, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran tematik, pembelajaran tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui, tapi belajar juga untuk melakukan, belajar untuk menjadi diri sendiri, dan belajar untuk hidup bersama. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk aktif selama

proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang suatu kegiatan belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dan bervariasi sehingga peserta didik tertarik dan merasa senang mengikuti proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah dan penugasan. Dengan model tersebut, maka peserta didik akan pasif dalam pembelajaran dan juga membuat peserta didik kurang memahami materi karena guru tidak melibatkan peserta didik secara aktif.

Kegiatan belajar mengajar menjadikan media mempunyai peran penting karena membuat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin secara optimal. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pendidik guna menyampaikan berbagai bahan dan materi kepada siswa agar lebih mudah disampaikan. Selain itu, peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah menangkap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dikemas secara kreatif, inovatif, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dapat memotivasi guru, serta menyampaikan materi menjadi mudah, tidak memerlukan waktu yang banyak, dan dapat mengurangi metode ceramah. Media ini juga dapat membuat siswa senang dalam belajar, sambil mereka belajar mereka dapat bermain game dan juga pembelajaran ini dapat melatih keterampilan siswa secara aktif dalam memperoleh pengetahuan dan konsep dari suatu materi yang dipelajarinya secara mandiri tanpa menghilangkan rasa bosan.

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan mengisi kotak kosong yang sudah tersedia, dan biasanya berwarna putih. Permainan ini bertujuan untuk mengasah otak agar mengingatkan suatu hal dan dapat berkomunikasi. Teka-teki silang merupakan suatu game terdiri dari kumpulan kotak-kotak berwarna putih serta dilengkapi dengan dua jalur, yaitu jalur horizontal dan jalur vertikal, yang nantinya akan diisi dengan pertanyaan yang ada. Teka-teki silang melibatkan partisipasi siswa dengan cara siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran. Dengan suasana pembelajaran yang aktif siswa akan merasa senang sehingga hasil belajar dapat lebih maksimal.

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu keterampilan membaca. Keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap manusia, karena keterampilan ini tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan membaca disebut juga dengan keterampilan berbahasa reseptif yaitu dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman yang baru. Keterampilan membaca juga menjadi sarana dalam memperoleh informasi yang ada di tulisan.

Beberapa faktor penting yang mempengaruhi keterampilan membaca yaitu gaya belajar, strategi belajar, tujuan, perasaan, motivasi, dan kecerdasan siswa. Peran guru sangat mempengaruhi hal tersebut, karena guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan, dan kehadiran guru mutlak diperlukan didalamnya. Seorang guru tidak hanya tampil di kelas, di depan sejumlah siswa, lalu memberikan pembelajaran apa adanya. Salah satu ciri-ciri seorang guru yang ideal ialah guru yang kreatif dan inovatif dalam mempersiapkan segala yang diperlukan

dalam proses belajar mengajar seperti metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang peneliti lakukan bersama guru kelas III Ibu Helda Eri Ance Symbolon, S.Pd, Pada tanggal 6 Februari 2023 diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran yaitu peserta didik kurang memahami dalam pembelajaran tematik, masih ada siswa yang keterampilan membacanya rendah, media pembelajaran belum efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca. Membaca itu sangat penting karena membaca adalah suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh pesan atau informasi. Selain untuk mendapatkan pesan atau informasi membaca juga bermanfaat untuk memahami seluruh informasi yang tertera dalam teks bacaan sehingga dapat menjadi bekal ilmu pengetahuan untuk masa depan pembaca, dapat menstimulasi mental, mengurangi stress, menambah kosa kata dan memperluas pemikiran seseorang. Pada hakikatnya membaca adalah suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis, dimana pembaca mengamati tulisan secara visual dan berpikir dalam mengolah informasi dalam bacaan tersebut.

Permasalahan masih adanya peserta didik yang belum mahir membaca disebabkan kurang menariknya metode pembelajaran yang dipakai proses pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca. Proses pembelajaran masih ditemukan menggunakan pendekatan dengan memberikan tugas atau latihan membaca. Jika cara ini dilakukan secara terus menerus bias membuat peserta didik merasa bosan. Untuk mengurangi rasa bosan peserta didik saat pembelajaran, maka perlu dikembangkan media permainan yang menarik serta

dapat meningkatkan keterampilan membaca anak dengan menggunakan teka-teki silang.

Teka-teki silang merupakan jenis permainan yang memiliki nilai edukasi. Teka-teki silang atau dikatakan dengan TTS dikemukakan Ariwibowo (2018: 89) ialah bentuk permainan yang dapat meningkatkan keterampilan membaca dengan cara mengisi bagian ruang kosong membentuk kotak putih menggunakan huruf sehingga kemudian akan membentuk sebuah kata yang didasarkan atas petunjuk yang digunakan. Selain meningkatkan keterampilan membaca anak teka-teki silang juga memiliki manfaat sebagaimana yang dikemukakan Mirzandani (2018: 35-36) bahwasannya permainan teka-teki silang mempunyai manfaat yaitu untuk meningkatkan kegiatan dan hasil belajar anak, hal ini dikarenakan selama mengisi teka-teki ini, anak diminta untuk mengkondisikan pikirannya supaya tenang, rileks, dan jernih yang akan menjadikan memori otak anak menjadi kuat, dan menjadikan daya ingat anak menjadi meningkat. Berdasarkan uraian tersebut, biasa diperoleh kesimpulan bahwasannya Teka-teki silang ialah kegiatan yang mengisi potongan huruf pada kotak-kotak yang berbentuk persegi dengan warna hitam putih berdasarkan petunjuk yang ditebak anak dapat mengasah keterampilan membaca dan daya ingat anak.

Membaca sangat penting dikenalkan pada anak diantaranya 1) Anak yang suka membaca akan memanfaatkan waktu luang untuk membaca sehingga anak memiliki keterampilan membaca 2) Anak yang suka membaca akan mempunyai rasa bahagia, dikarenakan anak sangat mudah untuk melakukan interaksi dengan orang lain sehingga mempunyai kemampuan bicara yang baik 3) Anak yang gemar membaca mempunyai ilmu pengetahuan dan pola pikir yang sangat luas

sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran 4) Membaca bisa membuat anak mempunyai rasa kasih sayang dengan lingkungannya 5) Anak yang senang membaca memiliki cara berfikir yang sangat terbuka dan kreatif 6) Anak yang suka membaca dapat memikirkan penyelesaian dalam setiap permasalahan yang didupatkannya. Suryana (2016, h. 127) menjelaskan keterampilan membaca memiliki kaitan dengan beberapa kegiatan dalam mengenai kata-kata, huruf abjad, menghubungkan kata dengan bunyi, serta menarik kesimpulan dari bacaan yang telah dipahami. Selain itu kegiatan membaca juga melibatkan fisik, dimana adanya koordinasi antara mata dan bacaan sehingga dapat memahami tulisan demi tulisan. Berdasarkan uraian diatas bahwasannya kemampuan membaca adalah suatu cara untuk mengenal kata, huruf, makna yang melibatkan fisik dan mental anak dalam membangun arti sebuah bacaan melalui program yang terencana dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan.

Pembelajaran yang menarik didalam kelas yang membuat peserta didik dapat fokus dalam proses pembelajaran dapat diciptakan oleh seorang guru sebagai pendidik. Guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas III SD Negeri 13 Hutanamora T.A 2022/2023”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran tematik.
2. Media pembelajaran belum efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca.
3. Peserta didik masih ada yang keterampilan membacanya rendah.

## 1.3 Batasan Masalah

Berbagai masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian lebih fokus dan mencapai tujuan penelitian, maka peneliti membatasi masalah pada “ Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Tema 7 Subtema 2 Teknologi Produksi Sandang di Kelas III SD Negeri 13 Hutnamora T.A 2022/2023”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan membaca pada tema 7 subtema 2 di kelas III SD Negeri 13 Hutnamora T.A 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan membaca pada tema 7 subtema 2 di kelas III SD Negeri 13 Hutnamora T.A 2022/2023?



3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan membaca pada tema 7 subtema 2 di kelas III SD Negeri 13 Hutnamora T.A 2022/2023?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti kemukakan, adapun tujuan penelitian ini dilakukan yaitu :

1. Untuk mengetahui validitas media teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan membaca pada tema 7 subtema 2 di kelas III SD Negeri 13 Hutnamora T.A 2022/2023.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan membaca pada tema 7 subtema 2 di kelas III SD Negeri 13 Hutnamora T.A 2022/2023.
3. Untuk mengetahui efektivitas media teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan membaca pada tema 7 subtema 2 di kelas III SD Negeri 13 Hutnamora T.A 2022/2023.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat baik secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

#### **1. Manfaat Teoretis**

Manfaat dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pendukung lanjutan yang relevan dan digunakan sebagai relevansi baru terkait dengan pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan keterampilan membaca.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi sekolah, digunakan untuk tambahan referensi meningkatkan keterampilan membaca peserta didik mengenai perkembangan teknologi, subtema perkembangan teknologi produksi sandang pada pembelajaran 3.
- b. Bagi guru, dapat menjadi pegangan guru dan sebagai media alternatif dalam pembelajaran di kelas.
- c. Bagi siswa, sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca, minat, dan keaktifan anak dalam belajar.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat bermanfaat dalam kegiatan proses pembelajaran.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY