

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Membaca**

###### **a. Pengertian Membaca**

Membaca merupakan kegiatan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi juga sebagai alat untuk memperluas wawasan seseorang (Rusminiati, 2018:175). Secara lebih spesifik Ayu & Sudarsini (2016:175) menyampaikan bahwa membaca merupakan salah satu bagian perkembangan bahasa yang membutuhkan pemahaman simbol secara verbal. Kemudian ditambahkan oleh Herdianingsih (2019:175), membaca merupakan suatu hal rumit dengan melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Jadi membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik yang melibatkan berbagai aspek kemampuan siswa.

Membaca adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Tarigan (2015: 7) mendefinisikan membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan 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 makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan

tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

Kemudian menurut Dalman, 2017: 7) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas yaitu membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki seorang individu dalam proses pengucapan dari mulai huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, Sebagai proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Dalam pembelajaran membaca pemahaman anak-anak diajarkan secara bertahap.

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Pembelajaran membaca di sekolah dasar dilaksanakan sesuai dengan pembedaan atas kelas – kelas awal dan kelas – kelas tinggi. Pembelajaran membaca di kelas – kelas awal disebut pembelajaran membaca permulaan, sedangkan di kelas – kelas tinggi pembelajaran membaca lanjut.

#### b. Tujuan Membaca

Membaca sebagai sebuah keterampilan reseptif secara umum bertujuan untuk memperoleh informasi atau pesan melalui bahasa tulis. Pada dasarnya tujuan membaca ditentukan dan dipengaruhi oleh berbagai hal, antara lain informasi yang diperlukan oleh pembaca dan jenis bacaan yang dipilih. Berbagai tujuan membaca dikemukakan oleh para ahli didasarkan pada informasi yang diperlukan bagi pembaca. Menurut Nurhadi (2016:3-4) mengemukakan berbagai tujuan membaca yang disesuaikan dengan tujuan yang

ingin dicapai oleh pembaca. Berdasarkan tujuan pembaca, selanjutnya dikemukakan berbagai tujuan membaca sebagai berikut.

- 1) Memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan.
- 2) Menangkap ide pokok/gagasan utama buku secara cepat.
- 3) Mendapat informasi tentang sesuatu.
- 4) Mengenai makna kata.
- 5) Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di seluruh dunia.
- 6) Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi dimasyarakat sekitar.

Menurut Tarigan (2015:9-11) menyatakan bahwa tujuan utama membaca adalah untuk mencari dan memperoleh informasi, mencakup isi dan makna bacaan. Makna berhubungan erat dengan tujuan dan keintensifan dalam membaca. Tujuan membaca yang dikemukakannya sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Anderson. Secara rinci tujuan membaca sebagai berikut.

- 1) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan tokoh, apa yang diperbuat tokoh, atau untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh tokoh.
- 2) Membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik masalah yang terjadi dalam cerita, apa yang dipelajari atau dialami tokoh, dan merangkum hal – hal yang dilakukan tokoh.
- 3) Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita.
- 4) Membaca untuk menemukan dan mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka, apa yang hendak diperlihatkan kepada pembaca, mengapa para tokoh berubah, dan berhasil atau gagal.

- 5) Membaca untuk menemukan dan mengetahui apa yang wajar, lucu benar dan tidak benar dalam cerita
- 6) Membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil, apakah pembaca akan mengikuti apa yang dilakukan tokoh atau bekerja seperti cara tokoh.
- 7) Membaca untuk menemukan bagai cara tokoh berubah, bagaimana perbedaan kehidupan tokoh dengan kehidupan yang dikenal pembaca, bagaimana persamaan dan perbedaan tokoh dengan apa yang dialami pembaca.

## **2. Membaca Permulaan**

### **a. Pengertian Membaca Permulaan**

Salah satu tahapan membaca yang penting bagi siswa Sekolah Dasar yaitu membaca permulaan. Dalman (2017:85) menjelaskan bahwa membaca permulaan merupakan suatu keterampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh pem-baca. Membaca permulaan adalah tingkat awal agar orang bisa membaca. Wardani (dalam Dewi, 2015 ) menjelaskan bahwa tujuan utama dari membaca permulaan adalah agar anak dapat mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa sehingga anak-anak dapat menyuarakan tulisan tersebut (Dieni, 2015).

Keterampilan membaca permulaan lebih berorientasi pada keterampilan membaca tingkat dasar yaitu keterampilan literasi. Artinya, anak dapat mengubah dan melafalkan simbol menjadi bunyi yang bermakna Mu'awwanah (2016). Kemudian Mercer & Mercerme nyatakan bahwa untuk membantu anak belajar membaca pada tahap membaca permulaan dapat membaca tanpa mengeja. Membaca secara keseluruhan, membaca secara mendetail atau

mengeja adalah kemampuan anak untuk membedakan bentuk dan bunyi yang menyusun kata atau kalimat Jamaris (2015).

Pendapat lain dikemukakan oleh (Tjoe, 2013) yang berpendapat bahwa membaca permulaan merupakan tahapan awal atau proses dalam membaca yang di dapatkan sejak siswa masih kelas awal. Dalam membaca permulaan biasanya anak sudah mampu mengenal huruf, membaca kata yang terdiri dari dua, tiga suku kata atau kata sulit, dan membaca kata secara utuh atau apabila ada huruf yang hilang dapat dilengkapi serta membaca kalimat sederhana.

Dengan demikian, pembelajaran membaca permulaan adalah tahap awal dalam proses belajar membaca bagi siswa kelas awal sekolah dasar untuk memperoleh kemampuan mengenal huruf dan membaca kata serta menangkap isi bacaan dengan baik. Kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut.

#### b. Tujuan Membaca Permulaan

Pembelajaran membaca permulaan disekolah dasar merupakan kemampuan membaca yang diperoleh anak-anak dan menjadi dasar bagi kemampuan membaca tingkat lanjut dan kemampuan membaca sangat diperlukan setiap orang yang ingin memperluas pengetahuan dan pengalaman. Menurut Anderson (Dalman, 2013:11) ada tujuh tujuan dari kegiatan membaca yaitu:

- 1) Membaca untuk memperoleh fakta dan perincian.
- 2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama.
- 3) Membaca untuk mengetahui urutan/ susunan struktur karangan.
- 4) Membaca untuk menyimpulkan.

- 5) Membaca untuk mengelompokkan/mengklasifikasikan
- 6) Membaca untuk menilai/ mengevaluasi
- 7) Membaca untuk membandingkan/ mempertentangkan.

Iskandarwasid (dalam Hapsari, 2019:12) mengemukakan beberapa tujuan membaca permulaan yaitu:

- 1) Mengenali lambang atau simbol Bahasa.
- 2) Mengenali kata dan kalimat.
- 3) Menemukan ide pokok dan kata kunci.
- 4) Menceritakan kembali isi bacaan pendek.

Kuntarto (dalam Hadiana dkk, 2018:217-218) menyebutkan beberapa tujuan membaca permulaan sebagai berikut.

- 1) Memupuk dan mengembangkan keterampilan siswa untuk memahami dan mengenalkan cara membaca dengan benar.
- 2) Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengenal huruf- huruf.
- 3) Melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengubah tulisan menjadi bunyi Bahasa.
- 4) Memperkenalkan dan melatih siswa mampu membaca sesuai dengan teknik teknik tertentu.
- 5) Melatih keterampilan siswa memahami kata-kata yang dibaca, didengar, dan mengingatkannya dengan baik.
- 6) Melatih keterampilan siswa untuk dapat menetapkan arti tertentu dari sebuah kata dalam suatu konteks.

#### c. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Membaca Permulaan

Menurut Astuti (2019: 28) Faktor – faktor yang mempengaruhi membaca permulaan sebagai berikut.

1) Faktor Fisiologis

Mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar membaca.

2) Faktor Intelektual

Istilah intelegensi diadefinisikan oleh Heinz sebagai suatu kegiatan berfikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponya secara tepat.

3) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca siswa yang mencakup latar belakang dan pengalaman siswa dirumah serta social ekonomi keluarga siswa.

4) Faktor psikologis

Faktor lain yang mempengaruhi kemajuan membaca anak ialah factor psikologi yang mencakup, motivasi, minat, kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

### **3. Media *Puzzle Card***

a. Pengertian Media

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan merupakan komponen-komponen proses komunikasi (Ummysalam,2017:10).

Media pendidikan merupakan komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pendidikan, proses penyampaian informasi dari guru ke siswa menjadi lebih mudah, efisien dan menyenangkan. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“, atau “pengantar“. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Arsyad (2014) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran sebagai faktor eksternal dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran yang diberikan guru. Karena itu guru sangat berperan dalam merencanakan media apa saja yang akan dipakai pada saat proses pembelajaran.

Dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingatnya banyaknya bentuk – bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat sehingga dapat digunakan dengan tepat. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Media berperan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media berfungsi memperjelas informasi. Menurut Arsyad (2014) mengemukakan fungsi media dalam pembelajaran membaca, diantaranya:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa sehingga membuat pelajaran terarah.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menimbulkan kegiatan sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu timbulnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta memberikan keragaman yang lebih banyak

dalam belajar.

Menurut Arsyad (2014) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat dan tindakan (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan instruksi.

Jadi berdasarkan pemaparan di atas media pembelajaran memiliki fungsi yang cukup penting dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan bantuan media dapat membantu siswa untuk belajar dan meningkatkan proses pembelajaran. Dengan menerapkan media dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk tercapainya proses pembelajaran tersebut dan proses pembelajaran tidak terlalu monoton dengan menggunakan media dan siswa aktif di dalam proses pembelajaran tersebut.

#### c. Peranan Media dalam Proses Pembelajaran

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena informasinya yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus mampu menjelaskan kepada siswanya dan dibantu dengan alat atau media pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Dapat diharapkan akan tumbuh keinginan yang tinggi untuk proses

belajar

- 2) Akan membangkitkan motivasi belajar
- 3) Konsentrasi belajar akan ditingkatkan
- 4) Membuat anak berpartisipasi aktif di dalam pembelajaran
- 5) Memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan
- 6) Mengontrol arah maupun kecepatan belajar.

Kemp & Daytin (Arsyad, 2014) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penyampaian yang tidak baku
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih efektif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip – prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan
- 4) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- 5) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu
- 7) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen – elemen pengetahuan dengan cara teroganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.

d. *Media Puzzle Card*

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* dan merupakan jamak dan kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan. Secara lebih luas, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung di artikan sebagai alat – alat grafis, fotografis untuk memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2014: 3).

Media gambar *puzzle* merupakan merupakan media permainan yang memudahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui akan tempat – tempat permainan yang sesuai serta mengajarkan anak untuk bertindak cermat. *Puzzle card* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan – potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi (Rumakhit, 2017: 6). Selain itu, media *puzzle card* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain juga tetapi mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran tangan.

Media *puzzle card* merupakan suatu alat atau media yang membentuk potongan – potongan kecil berupa gambar ataupun tulisan yang dapat membentuk suatu kata atau suatu gambar yang tersusun dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakan, kerja sama.

Media *puzzle card* merupakan media pembelajaran visual berkarakteristik benda model tiruan yang dapat memotivasi siswa dan memperkuat daya ingat

serta melatih logika mereka dalam berfikir secara sistematis. Dengan menggunakan media *puzzle card* dalam pembelajaran, siswa dilatih mengembangkan kemampuan berfikirnya untuk menggabungkan potongan-potongan *puzzle card* tersebut. *Puzzle card* dibagi menjadi beberapa bentuk, diantaranya:

- 1) *Puzzle* konstruksi merupakan perkumpulan potongan – potongan terpisah yang digabungkan kembali menjadi beberapa model
- 2) *Puzzle* batang merupakan permainan teka – teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan dimainkan dengan cara membentuk sesuai dengan kita inginkan
- 3) *Puzzle* lantai yaitu terbuat dari bahan sponge (busa) sehingga baik untuk alas bermain anak – anak di atas lantai
- 4) *Puzzle* logika merupakan gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak berlatih untuk memecahkan masalah sehingga membentuk gambar yang utuh.

Manfaat media *puzzle card* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan serta meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar memecahkan masalah. Melalui *Puzzle card*, anak – anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar dan tulisan untuk melatih koordinasi tangan dan mata untuk menyocokkan kepingan – kepingan menjadi satu gambar atau tulisan yang utuh.

Media *puzzle card* dapat membantu siswa kelas rendah untuk

meningkatkan keterampilan membaca mereka, dengan menyatukan kepingan – kepingan *puzzle card* dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka. Saat bermain *puzzle card*. Siswa akan melatih sel – sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan – potongan *puzzle card* tersebut.

e. Fungsi Media *Puzzle Card*

Media *puzzle card* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle card* berdasarkan pasangannya. Sunarti (2017) mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi untuk media *puzzle card* ini berfungsi untuk.

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle card* dan menyusunnya menjadi satu gambar
- 3) Memperkuat daya ingat
- 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan
- 5) Dengan memilih gambar/bentuk dapat melatih untuk berpikir mematis (menggunakan otak kiri)
- 6) Melatih logika anak

f. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle Card*

Media *puzzle card* yang digunakan dalam penelitian ini adalah menyatukan potongan – potongan menjadi utuh. Ela Latifatul (2017) mengemukakan kelebihan media *puzzle card* adalah:

- 1) Melatih prokomotorik

- 2) Melatih daya ingat
- 3) Siswa tertarik dengan kegiatan permainan *puzzle card*
- 4) Suasana kelas menjadi menyenangkan dan terjadi interaksi antara siswa dan siswa lainnya
- 5) Siswa mampu bekerja sama dengan kelompoknya.

Kelemahan dari media *puzzle card* adalah:

- 1) Membuat siswa hanya ingin bermain – main
- 2) Kondisi kelas yang menyenangkan, menjadi tidak kondusif

g. Langkah – Langkah Penggunaan Media Gambar *Puzzle Card*

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas digunakannya sebagai alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle card*.

Yuliani (2013) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle card*, sebagai berikut.

- 1) Lepaskan kepingan – kepingan *puzzle card* dari tempatnya
- 2) Acak kepingan – kepingan *puzzle card* tersebut
- 3) Mintalah anak – anak untuk menyusun kembali kepingan *puzzle* tersebut
- 4) Berikan tantangan pada anak – anak menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1 -10 atau di stopwatch.

Selain langkah-langkah penggunaan media *puzzle card* di atas. Berikut ini langkah – langkah dalam menggunakan media *puzzle card* dalam proses

pembelajaran.

- 1) Setelah memberikan informasi kepada siswa mereka akan bersaing di dalam permainan yang akan menuntut kerjasama, pendidik membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang
- 2) Selanjutnya pendidik membagikan potongan-potongan *puzzle card* yang terdapat di dalam amplop perkelompok
- 3) Setelah setiap kelompok mendapatkan potongan-potongan *puzzle card*, pendidik memberikan aba-aba agar kelompok segera memulai tugasnya untuk menyusun potongan-potongan kertas secara bekerja sama dengan teman kelompok
- 4) Kegiatan berlangsung sampai seluruh kelompok menyelesaikan pekerjaan atau hasil menyusun potongan-potongan kertas yang ada. Kelompok yang setiap anggotanya dapat menyusun pertama kali, dinyatakan sebagai pemenang.

### **B. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir penelitian dibangun dari kurangnya keterampilan membaca permulaan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbahasa yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca permulaan. Pada keterampilan membaca memang harus menggunakan media pembelajaran yang cocok dan menarik bagi siswa. Salah satunya melalui penggunaan media *puzzle card*.

Pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu siswa membaca materi melalui *puzzle card*. Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *puzzle card*,

terlebih dahulu siswa diberikan untuk mengukur keterampilan membaca siswa sebelum penggunaan media *puzzle card* dalam pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media *puzzle card* dalam pembelajaran yaitu menyusun *puzzle card* menjadi kalimat dan ditelaah oleh siswa, kemudian siswa akan mengemukakan hasil *puzzle* yang telah disusun.

Hasil menyusun dituangkan dalam bentuk lisan atau menjawab yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi siswa akan dianalisis dan akan diperoleh hasil akhir untuk melihat keberhasilan penggunaan media *puzzle card* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan membaca permulaan.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan yaitu: jika media *puzzle card* digunakan dalam proses pembelajaran, maka keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN I Ngasem Kecamatan Jatikalen Kabupaten Nganjuk akan meningkat.

### **D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)**

Kebaruan penelitian didasarkan pada penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian terdahulu adalah salah satu acuan atau sumber dalam melaksanakan penelitian sehingga peneliti mampu menambah teori yang dapat digunakan untuk mengkaji penelitian yang akan dilaksanakan. Dari penelitian sebelumnya, peneliti mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dan sebagai sumber informasi pada penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian terdahulu berupa jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa penelitian mengenai adanya peningkatan keterampilan membaca dengan menggunakan media *puzzle card*, yaitu:

- 1) Tri Melati Agustina (2022) dengan judul penelitian “penggunaan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Kelas 1 SDN Sumberejo 03 Kota Baru” memaparkan bahwa setiap siklus memiliki peningkatan yang berbeda, pada tahap pra siklus mendapatkan hasil dari wawancara dengan wali kelas sebanyak 45% presentase, pada tahap siklus I dengan dilakukan tes membaca menggunakan media *puzzle* mendapatkan hasil peningkatan dengan hasil presentase 65%, dan ditahap terakhir di siklus II mendapatkan 85% presentase, pada tahap siklus II sudah mencapai tujuan dalam membentuk kemampuan siswa dalam pemahaman membaca, maka penelitian dihentikan sampai di siklus II. Berdasarkan hasil perolehan penilaian di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar pada saat sebelum adanya tindakan (pra siklus), siklus 1, dan siklus 2 telah mengalami peningkatan yang signifikan, karena pada siklus 2 telah mencapai 85% peserta telah memiliki kemampuan dalam membaca.
- 2) Siti Nur Aftika (2020) dengan judul penelitian “ penerapan Media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa pada pembelajaran tematik kelas I SDN Ragunan 012”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan rata-rata siswa pada siklus I dengan rata-rata 72,13 Pada siklus II dengan rata-rata 80,13. Hal ini dapat di artikan bahwa keterampilan membaca menggunakan media *puzzle card*, selain berpengaruh terhadap rencana dan pelaksanaan pembelajaran, juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
- 3) Ria putri sari (2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Media *Puzzle Card* Pada Tema Enam Materi Daur Hidup Makhluk Hidup Kelas IV SD Cerme Lor”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle card* yang

dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dengan persentase nilai kevalidan sebesar 90% dari ahli media dan 87,45% dari ahli materi. Hasil uji coba skala kecil mendapat respon sangat baik dengan persentase skor tanggapan sebesar 90% dan hasil pemakaian produk skala besar mendapatkan nilai persentase tanggapan sebesar 91,2%, hasil belajar siswa sesudah menggunakan produk adalah 80.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti terdahulu yaitu sama – sama menggunakan media *puzzle card* dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca siswa. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu tempat penelitian dan hasil penelitian.

