

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE HURUF PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN CIBATA LEUWILIANG

Damar Gustian¹, Maimunah², Yeni Raini³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl Sholeh Iskandar KM 2, Kedung Badak, Kota Bogor, Jawa Barat

[1damargustian846@gmail.com](mailto:damargustian846@gmail.com) [2maimunah.tp16@gmail.com](mailto:maimunah.tp16@gmail.com), [3yenirahman0989@gmail.com](mailto:yenirahman0989@gmail.com)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan akan media pembelajaran puzzle huruf dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Cibata Leuwiliang. Metode yang digunakan adalah observasi dan wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia dan siswa SDN Cibata Leuwiliang. Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan akan media pembelajaran puzzle huruf dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami dan menguasai huruf serta membentuk kata-kata. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Media, Puzzle Huruf

1. PENDAHULUAN

Kaitannya dengan pembelajaran di Sekolah Dasar, terdapat empat Keterampilan dalam berbahasa, yaitu keterampilan membaca, berbicara, menyimak, dan menulis. Dalam pelaksanaan pembelajaran membaca, guru seringkali dihadapkan pada siswa yang mengalami kesulitan, baik yang berkenaan dengan bunyi huruf, suku kata, perbendaharaan kata, dan kalimat. Salah satu kemampuan membaca yang harus dikuasai siswa di Sekolah Dasar adalah kemampuan membaca permulaan. Kompetensi ini ada di kelas rendah yaitu kelas I, II dan III Sekolah Dasar. Kemampuan membaca permulaan perlu dikuasai siswa di kelas rendah sebagai penunjang untuk kemampuan siswa di kelas tinggi. Jika siswa belum mampu membaca, maka ia akan kesulitan dalam mempelajari dan memahami berbagai bidang studi lainnya. Oleh karena itu, siswa kelas I perlu mendapat perhatian khusus dari guru dalam meningkatkan kemampuan membacanya.

Hasil Observasi yang dilakukan bahwa Permasalahan yang dialami oleh sebagian besar siswaswi SDN Cibata Leuwiliang di kelas I, bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Cibata dapat diidentifikasi penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa yaitu kurangnya kemampuan siswa membedakan bunyi dan bentuk huruf, belum bisa merangkai huruf menjadi sebuah kata, penggunaan media hanya mengandalkan yang tersedia di sekolah yaitu buku dan papan tulis, maka anak hanya terpusat memperhatikan dipapan tulis, sehingga anak tidak termotivasi untuk memahami materi yang disampaikan. Selain itu, dengan banyaknya jumlah murid dalam satu kelas yaitu 19 murid membuat guru kurang mampu menangani dan mengajari membaca satu persatu secara optimal, belum lagi ketika guru sedang menulis anak-anak berlarian dan mengganggu temannya sehingga sulit untuk fokus dalam belajar, faktor tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan membaca siswa. Hal ini berdampak sulitnya untuk memahami pembelajaran selanjutnya.

Oleh karena itu, membaca merupakan keterampilan yang harus diajarkan sejak anak masuk Sekolah Dasar. Apabila anak mengalami kesulitan belajar membaca, maka kesulitan tersebut harus segera diatasi. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika

dasar itu tidak kuat, pada tahap selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan. Bagaimanapun guru, khususnya guru kelas satu, hendaknya berusaha dengan sungguh-sungguh agar dapat memberikan dasar kemampuan membaca yang memadai kepada siswa. Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk aktif dan termotivasi. Untuk menciptakan pembelajaran dimana siswa berperan aktif, maka guru harus dapat menyiapkan atau merancang media pembelajaran yang menarik peserta didik sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Media puzzle merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Media puzzle memungkinkan mereka bisa berpikir 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. Media puzzle huruf adalah sebuah permainan teka-teki berupa soal cerita atau gambar yang harus dijawab dengan menuliskan atau menyusun huruf sehingga membentuk kata yang sesuai, untuk menguji kemampuan, keterampilan dan kecerdasan seseorang secara teliti. Bermain dengan menggunakan media puzzle huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak. Dengan bermain menggunakan media puzzle huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan berbahasanya. Selain itu, konsep bermain dengan menggunakan media puzzle huruf relevan dengan konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) atau pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak. (Madyawati, 159).

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian dari Siti Futihat yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA PERMULAAN”. Bahwa hasil validasi, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, angket dan tes. Dari hasil uji validitas produk kepada ahli media sebelum revisi memperoleh nilai 3,64 (90,90%) dengan kriteria sangat layak, kemudian dilakukan revisi dan mendapatkan nilai 3,81 (95,45%) dengan kriteria sangat layak. Uji validitas produk kepada ahli materi sebelum revisi memperoleh nilai 3,66 (91,66%) dengan kriteria sangat layak, kemudian dilakukan tahap revisi dan memperoleh nilai 4 (100%) dengan kriteria sangat layak. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pengembangan puzzle huruf dapat digunakan sebagai media pendukung dalam belajar membaca. Maka dari hasil pembahasan di atas dengan dikembangkannya media puzzle huruf diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami dan menguasai huruf serta membentuk kata-kata. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi langsung di kelas dan wawancara dengan guru serta siswa. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran Bahasa Indonesia secara langsung di kelas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui aktifitas siswa dan kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi. Wawancara dilakukan dengan pedoman pertanyaan terstruktur kepada 1 guru Bahasa Indonesia dan 10 siswa kelas I SDN Cibata Leuwiliang. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui pendapat dan kebutuhan guru serta siswa terkait penggunaan media pembelajaran puzzle huruf. Analisis data dilakukan secara kualitatif untuk menginterpretasikan data hasil observasi dan wawancara terkait kebutuhan media pembelajaran puzzle huruf. Temuan penelitian disajikan secara deskriptif untuk menjawab tujuan penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif di tingkat SD.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan media dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan mengadakan observasi langsung ke lapangan yang dilakukan dengan cara melihat proses pembelajaran dan berkomunikasi langsung dengan siswa dan guru di SDN Cibata Leuwiliang. Guru yang turut serta dalam wawancara ini adalah guru Bahasa Indonesia sekaligus wali kelas I. Guru yang menjadi narasumber, yaitu Ibu Sulastrri, S. Pd. karakteristik siswa kelas I yang ada di SDN Cibata Leuwiliang mereka yang memiliki sifat yang bervariasi, rasa ingin tau yang tinggi serta memiliki keunikannya masing-masing. Kemampuan siswa dalam pembelajaran pasti berbeda-beda namun di SDN Cibata Leuwiliang ini lebih condong kepada kemampuan mengeja huruf dan membacanya yang masih terbata-bata bahkan beberapa siswa kesulitan dalam memahami beberapa huruf alpabet.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Mapel Bahasa Indonesia Kelas 1

Penilaian	Tahun Ajaran	
	2022	2023
UTS	67,00	68,00
UAS	70,00	71,00
KKM	71,00	72,00

Sumber: Guru Kelas 1 SDN Cibata

Berdasarkan data nilai rata-rata diatas, masih terdapat nilai rendah karena masih banyak siswa yang belum memahami pelajaran bahasa indonesia dengan baik, karena masih kesulitan dalam mengeja huruf dan membacanya masih terbata-bata, selain itu pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa dengan pendekatan satu arah, serta kurangnya perhatian yang khusus dari guru kepada setiap siswanya sehingga materi yang disampaikan tidak sepenuhnya tersampaikan kepada siswa dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa merasa tidak betah berada di kelas dengan waktu yang lama dan kesulitan memahami materi dengan baik. Pada pembelajaran bahasa indonesia, guru hanya menggunakan buku pelajaran tanpa menggunakan alat bantu atau media pembelajaran lainnya.

Tabel 2. Hasil Wawancara

No	Hasil Wawancara
1.	Guru mengeluhkan bahwa masih ada siswa yang belum lancar membaca dan mengeja huruf dengan baik
2.	Keterbatasan media pembelajaran baik dari segi kualitas maupun kuantitas.
3.	Guru lebih cenderung menggunakan cara belajar konvensional karena dinilai lebih efektif dalam penggunaan waktu dan siswa lebih cepat mengerti materi yang diajarkan karena langsung pada poin-poin penting saja.
4.	Keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas I yaitu ibu sulastrri, S. Pd. kendala pertama yang ditemui oleh guru dalam pembelajaran bahasa indonesia adalah masih

ada siswa yang belum lancar membaca dan mengeja huruf dengan baik sehingga dibutuhkan bahan ajar dan media pembelajaran yang cocok untuk siswa yang belum lancar membaca. Kedua, terbatasnya media pembelajaran baik dalam segi kuantitas maupun kualitas. Ketiga, guru lebih cenderung menggunakan cara belajar dengan diskusi dan ceramah, karena dinilai lebih efektif dalam penggunaan waktu dan siswa lebih cepat mengerti materi yang diajarkan karena langsung pada poin-poin penting saja. Namun pada faktanya di lapangan masih banyak siswa yang kesusahan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Keempat, terbatasnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang bisa membantu dan memfasilitasi siswa untuk belajar mengeja dan membaca dengan baik, sehingga guru tidak hanya mengandalkan buku paket saja dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran puzzle huruf menunjukkan bahwa kelas I membutuhkan media pembelajaran untuk mengurangi hambatan membaca dan mengeja huruf dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal dan juga sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada siswa dapat diterima dengan baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari hasil analisis kebutuhan di SDN Cibata Leuwiliang ini dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan akan media pembelajaran yang bisa membantu dan memfasilitasi siswa agar bisa memahami huruf bacaan dengan baik dan benar. Maka dari hasil analisis kebutuhan di SDN Cibata Leuwiliang ini dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan akan media pembelajaran yang bisa membantu dan memfasilitasi siswa agar bisa memahami huruf bacaan dengan baik dan benar. Maka dari itu media pembelajaran puzzle huruf dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami dan menguasai huruf serta membentuk kata-kata sangat dibutuhkan oleh siswa kelas 1 di SDN Cibata Leuwiliang. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN Cibata Leuwiliang.

4. SIMPULAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Cibata Leuwiliang membutuhkan penunjang untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas satu. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam membedakan huruf dan merangkai huruf menjadi kata. Media dan metode pembelajaran saat ini juga kurang memotivasi siswa. Diperlukan terobosan baru untuk mengatasi hambatan tersebut. Pendekatan berupa permainan diyakini mampu menarik minat belajar. Puzzle huruf hadir sebagai alternatif yang tepat. Media ini dapat melatih pengenalan huruf dan pembentukan kata secara menyenangkan. Diharapkan implementasi puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. (2014). *Membaca Perkembangan Dan Implementasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Futihat, Siti. (2020). *Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan*. Vol. 7 No. 2.
- Kurniawan, N. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Jakarta: PT Indeks.
- Lipton, P. (2005). *Membaca Dan Memahami: Strategi Untuk Membaca Dengan Efektif Dan Efisien*. Jakarta: Arga.
- Madyawati, A. (2014). *Perkembangan Bahasa Dan Pembelajaran Melalui Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Riyana C. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sabarti Akhadiah, dkk. (2014). *Strategi Pembelajaran Membaca*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Tarigan, H. G. (2013). *Membaca Sebagai Proses Berpikir*. Bandung: Angkasa.
- Wardani, L. (2017). *Media Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.