

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization/UNESCO*) menganalisis data minat baca anak di Indonesia kedalam sebuah persentase dengan jumlah yang berada di angka 0,01 persen. Angka itu berarti, dari 10.000 anak yang tinggal di Indonesia, hanya satu anak yang senang membaca dari sekian banyak anak di Indonesia. (Dikutip dari media daring kompas.com, Erwin Hutapea, 2019.) Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya dan kampanye untuk mengatasi permasalahan minat membaca di negara kita, yaitu melalui kampanye literasi sekolah. Kampanye ini merupakan salah satu dari usaha dan upaya pemerintah untuk menumbuhkan budaya minat membaca, kemampuan anak, dan kecintaan siswa pada kegiatan membaca, dan hal ini sudah terlaksanakan hampir seluruh sekolah di Indonesia. Kegiatan ini tercatat pada Kampanye Literasi dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang tercatat dalam nomor 23 Tahun 2015 yang mengatur bahwa siswa harus bisa membaca buku atau non-buku pelajaran selama lima belas menit sebelum dimulainya waktu pembelajaran oleh guru. Hal ini akan melatih siswa sekolah dasar untuk tertarik membaca. Membaca buku yang mudah dan menyenangkan diharapkan bisa mendorong siswa untuk mulai menikmati buku dengan sendirinya. (Dikutip dari media daring solopos.com Bayu Jatmika Adi, 2021.)

Kegiatan belajar yang menarik terjamin lebih efektif untuk dapat meningkatkan emosi dan struktur mental yang baik untuk siswa, sehingga siswa menjadi terdorong untuk terus belajar dengan rasa senang. Metode diskusi adalah suatu contoh model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran oleh guru di Sekolah. Model ini dapat menyemangati siswa untuk memecahkan masalah bersama teman sebaya dengan mencari berbagai sumber belajar. Proses

pembelajaran ini sangat terjamin bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman bekerjasama dalam tim sehingga mampu menarik kesimpulan saat belajar. Hal ini sangat berbeda dengan proses pembelajaran dengan menghafal teks yang telah disediakan. (Dananjaya, 2012). Masalah yang sering ditemukan yang menghambat kegiatan belajar mengajar adalah kurangnya tahap perencanaan kegiatan pelaksanaan pembelajaran, keterbatasan media yang tersedia menjadi salah satu pengaruh terhambatnya pembelajaran. Karena masalah penghambatan tersebut, proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang efisien. Umumnya pembelajaran yang diterapkan di sekolah selalu terlaksanakan secara monoton, misalnya mendengarkan guru membacakan materi untuk waktu yang lama, mengerjakan tugas yang sudah tersedia di lembar kerja siswa. Kegiatan ini apabila dilakukan secara terus menerus membuat siswa menjadi kehilangan semangat dan malah menjadi bosan. Siswa jadi kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika setiap proses pembelajaran dilakukan secara satu arah dan monoton, belajar hanya akan menjadi hafalan yang hanya bisa membebani siswa. Dari kondisi ini siswa menjadi kehilangan semangat saat mengikuti proses pembelajaran. Menjadikan rendahnya kreativitas siswa dalam berkomunikasi mengemukakan pendapatnya.

Dalam era teknologi seperti saat ini berapa anak semakin kurang minat membaca, mereka lebih memilih dan menyukai hal seperti menonton video audio pada situs online secara berlebihan. Biasanya penggunaan benda ini memang dianggap lebih baik karena mudah dan menghemat waktu dan jadi lebih efisien namun terdapat banyak dampak negatif juga. Dampak tersebut dapat mengurangi fokus, mudah lupa, kesusahan dalam mencerna materi pelajaran dan dapat membuat mata anak rusak karena terlalu lama melihat layar gadget dengan intensitas cahaya yang tinggi, dampak tersebut akan sangat serius jika orang tua tidak membatasi anaknya dalam penggunaan gadget. Iswanto dan Onibala (dalam Warisyah 2015:131) mengatakan, “Anak yang sering menggunakan gadget, sering lupa dengan sekitarnya, dan kurang suka bermain dengan teman-temannya di lingkungan sekitar rumahnya”. Dampak lainnya dari gadget adalah akses internet di yang dapat menampilkan segala macam hal, beberapa di antaranya belum tentu

boleh dilihat oleh anak-anak. Pada usia anak seperti sekarang ini, kecendrungan pada gadget pasti akan mengganggu aktivitas belajar mereka di sekolah, dan anak membutuhkan hubungan sosial yang baik, seperti interaksi dengan teman dan guru. Penggunaan gadget yang berlebihan oleh anak dapat menimbulkan tumbuhnya sifat egois tinggi dan individualisme. Saputri (2018:277) mengatakan bahwa “Efek negatif perangkat elektronik adalah anak jadi cenderung individualis, sulit bergaul, dan ketika menjadi kecanduan akan sulit mengontrol penggunaan perangkat elektronik, dan pada akhirnya otak anak sulit berkembang karena juga sering bermain game.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masalah anak sulit untuk mempunyai minat membaca adalah bahan bacaan yang kurang menarik dan penerapan media yang tidak tepat ditambah dengan adanya media video audio dalam gadget yang lebih menarik.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan data dari latar belakang yang di paparkan di atas, maka perancang mencoba membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya yang dapat meningkatkan minat baca siswa SD?
2. Perancangan buku seperti apa yang menarik, efektif, serta edukatif untuk meningkatkan minat baca siswa SD?

## **1.4 Batasan Masalah**

Penelitian hanya akan berfokus ke penerapan puzzle yang didukung melalui pendekatan visual dan berfokus pada ilustrasi, serta sesuai dengan usia mereka yaitu 7-8 tahun. Masalah utama perancangan puzzle book cerung ini dibatasi hanya sampai tahap meningkatkan minat baca para siswa SD. Cerita rakyat sebagai isi dipilih guna memberikan manfaat tambahan yang dapat membantu mengajarkan pesan moral para siswa, sehingga pembelajaran interaktif yang diberikan juga dapat membantu guru dalam proses pendidikan karakter di sekolah kedepannya.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat baca siswa dengan penerapan cerita sambung pada media puzzle book dengan cerita rakyat didalamnya yang menggunakan ilustrasi kartun yang sesuai siswa sekolah dasar 7-8 tahun.
2. Dengan adanya penerapan puzzle book cerbung ini diharapkan pembelajaran antara guru dan murid menjadi lebih menyenangkan dan lebih interaktif.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat secara teoritis**

#### **1.6.1.1 Bagi Universitas Pembangunan Jaya**

Dari sejumlah hasil penelitian diatas, data ini dapat dijadikan sumber pengetahuan serta bahan pengembangan materi keilmuan dan informasi bagi penelitian yang sejenis pada masa mendatang.

#### **1.6.1.2 Bagi Peneliti**

Menjadi salah satu sumber wawasan pengetahuan tambahan serta pengalaman dalam merancang suatu buku dalam bentuk puzzle jigsaw yang diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak di masa yang akan datang.

### **1.6.2 Manfaat secara praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Sekolah Dasar Negeri Sudimara Barat 5**

Semoga dengan adanya penerapan puzzle book ini siswa disekolah dasar negeri Sudimara Barat 5 menjadi lebih interaktif dalam kegiatan pembelajaran, dan bisa menjadi media dalam pembentukan kerjasama antar siswa dan dapat membantu guru mengajar dengan lebih efisien.

#### **1.6.2.2 Bagi Pihak Lain**

Bisa menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut dalam upaya dan usaha untuk meningkatkan rasa minat membaca dari siswa sekolah dasar.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **1.7.1 BAB I Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **1.7.2 BAB II Tinjauan Pustaka**

Berisi tentang beberapa teori perancangan, Permainan Puzzle, Buku bacaan anak, cerita sambung, cerita rakyat, Minat baca usia 7-8 tahun, Jenis-jenis ilustrasi.

### **1.7.3 BAB III Metodologi Desain**

Berisi tentang penjelasan penulis mengenai strategi komunikasi yang digunakan untuk masalah yang diangkat melalui hasil penelitian.

### **1.7.4 BAB IV Analisis, Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisi mengenai konsep yang dirancang dengan kreatif untuk memuat suatu puzzle yang mempunyai pendekatan komunikasi, adanya konsep visual, dan media yang dipakai.

### **1.7.5 BAB V Kesimpulan dan Penutup**

Membahas suatu kesimpulan dari hasil penelitian yang dirancang dan saran terhadap pihak terkait dalam perancangan ini.