

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK  
KELAS I SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**Merlin Tiara Putri**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2019**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR**

**Oleh  
MERLIN TIARA PUTRI**

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca peserta didik masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan *pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I berjumlah 40 peserta didik yang sekaligus dijadikan sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian menggunakan observasi dan tes. Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji t, N-gain, dan regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas I SD Negeri 2 Pinang Jaya tahun ajaran 2018/2019.

**Kata kunci :** membaca, permulaan, *puzzle*.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF USING PUZZLE MEDIA ON ABILITY TO READ STUDENTS BASIC SCHOOL CLASS I**

**By  
MERLIN TIARA PUTRI**

The problem in this study is the ability to read students is still low. The purpose of this study was to determine the effect of puzzle media on students' reading abilities. This research method is experimental (quasi-experimental) with the type of pretest-posttest design. The population in this study were 40 students as well as being used as research samples. The research instrument uses observation and tests. Data were analyzed using the t test formula, N-gain, and simple regression. The results showed that there was an influence of the use of puzzle media on the reading ability of Class I students of SD Negeri 2 Pinang Jaya in the academic year 2018/2019.

**Keywords:** beginning, puzzle, reading.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK  
KELAS I SEKOLAH DASAR**

Oleh  
**Merlin Tiara Putri**

**Skripsi**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA  
PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN  
MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS I  
SEKOLAH DASAR**

Nama MahaPeserta Didik : Merlin Tiara Putri

NPM : 1513053026

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP. 19600328 198603 2 002

  
**Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.**  
NIP. 19560324 198103 2 001

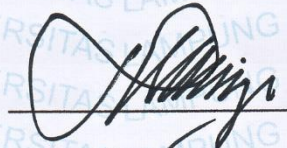
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP. 19760808 200912 1 001

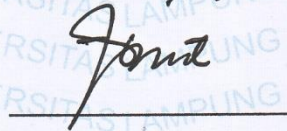
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

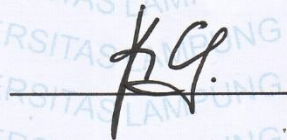
Ketua : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**



Sekretaris : **Dr. Fitria Akhyar, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Rini Asnawati, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**

NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 06 September 2019

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Merlin Tiara Putri  
NPM : 1513053026  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE*  
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA  
DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau plagiat kecuali yang secara tertulis dipacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka, dan bila nanti ada plagiat, maka penulis bersedia dituntut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 06 September 2019  
Yang Menyatakan



Merlin Tiara Putri  
NPM.1513053026

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Merlin Tiara Putri adalah anak Kedua dari pasangan Bapak Suherman dan Ibu Hartati. Peneliti dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 31 Agustus 1997.

Peneliti memperoleh pendidikan formal pertama kali di Taman Kanak-kanak (TK) Kartika II-31, yang diselesaikan pada tahun 2004. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan dasar di SDN 2 Beringin Raya, yang diselesaikan pada tahun 2009. Peneliti menyelesaikan pendidikan lanjutan di SMP Negeri 7 Bandar Lampung, pada tahun 2012. Pendidikan menengah atas peneliti selesaikan di SMA Negeri 7 Bandar Lampung, pada tahun 2015. Selanjutnya pada tahun 2015 peneliti terdaftar sebagai mahaPeserta Didik S1 PGSD FKIP Universitas Lampung.

Tahun 2018, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Desa Purwodadi, Kecamatan Gisting, Kabupaten Tanggamus.



## **MOTTO**

**“Jadilah seperti bunga yang memberi keharuman bahkan kepada tangan  
yang telah menghancurkannya”**

**(Ali bin Abi Thalib)**

**“ Hidup adalah seni menggambar tanpa penghapus”**

**(Jhon W. Garder)**

**”Balas dendam terbaik adalah dengan menjadikan dirimu lebih baik”**

**( Ali bin Abi Thalib)**

**“When you involve Allah in all of your dreams, then nothing is impossible ”**

**(Penulis)**

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala

Ketulusan serta kerendahan hati untuk karya kecilku ini, skripsi ini

kupersembahkan untuk:

Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Suherman dan Ibu Hartati Terima kasih atas dukungan, motivasi, nasihat, pengorbanan, dan terimakasih juga untuk do'a yang selalu dipanjatkan setiap detiknya demi tercapainya cita-citaku, terimakasih atas segala hal yang diberikan kepadaku dan mungkin tidak akan terbalaskan dan terimakasih untuk kelancaran studiku dan gelar Sarjana Pendidikan untukku.

Kakakku tersayang Meria Herawati terimakasih atas kasih sayang untukku dan yang selalu memberikan warna disetiap waktu berdetik, yang selalu memotivasi, dan mendoakanku untuk menyelesaikan studiku

Almamater Tercinta Universitas Lampung

## SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati yang tulus saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan III dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan saran yang sangat bermanfaat.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung dan Pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat dan motivasi-motivasinya untuk bisa menjadi yang lebih baik lagi.

5. Ibu Dra. Fitria Akhyar, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan saran yang sangat bermanfaat.
6. Ibu Dra. Rini Asnawati, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah mengarahkan dengan bijaksana, membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan saran yang sangat bermanfaat.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf karyawan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah mendukung dan turut andil dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Rosna Zakaria, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Pinang Jaya yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
9. Putri Dewi, A.Ma., selaku wali kelas IA dan ibu Helma Sari, selaku wali kelas IB yang telah membantu dan membimbing selama penelitian di SD Negeri 2 Pinang Jaya.
10. Peserta Didik kelas I SD Negeri 2 Pinang Jaya Terimakasih atas waktu dan partisipasinya dalam penyusunan skripsi ini
11. Sahabat-sahabat kecilku Fina Anggaini, Yuki Puasinda, Yosica Setio Asih dan Shella Intan Mawarni yang telah menemani dan memberikan dukungan serta setia menemani peneliti.
12. Sahabat yang sudah seperti keluarga Irma Ayu Sundari, Sefti Rosa Longi, Dini Rovika, Dina Rovika, Dewi Sartika dan Kenny Ramadhany membantu dan memberi semangat serta setia mendengar keluh kesah peneliti. Terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
13. Para sahabat-sahabat SMA Feni Talia Septiana, Samudra Dhanial, Julia Nurmala Sari, Anita Fitrianti, Wahyu Hidayat, Topik, dan Yogi yang selalu menghibur dan memberikan semangat.

14. Sahabat-sahabat kuliah Windi Trikanti Utami, Devi Ratna Yanti, Elza Maharani, Wulan Agustiningrum, Yetti Juliana, dan Regita Dyah yang selalu membantu, memberikan dukungan dan setia mendengarkan keluh kesah
15. Teman Seperjuangan “PGSD B” ( Shinta, Intan, Sule, Wilda, Suci, Shella, Ana, Murty, Putri, Devi, Kadek, Dina, Siska, Elza, Lia.r, Tri wahyuni, Nabila, Rebika, Sharah, Diah, Resta, Anti, Nurul, Resti, Lia.p, Mega, Irysad, Tri, Waris, Wanda, Winda, Mba rini, Raras, Lubis, Nita, Rifka, Monic , Yunitha, Heru,Srita. Terimakasih selama ini sudah memberikan semangat serta dukungan yang tak henti-hentinya. Semoga kita selalu bersama bukan hanya di dunia tapi sampai surga-Nya
16. Teman-teman KKN/PPL Desa Purwodadi Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus, Murti, Rifo, Nur, Astri, Alifah, Devi, Inga, Mega, Terimakasih telah menjadi rekan yang baik selama KKN, telah bersama selama 40 hari, tinggal satu atap berbagi bersama dalam suka duka. Semoga selalu terjalin sampai kapanpun
17. Dan bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Bandar Lampung, 06 September 2019  
Peneliti

Merlin Tiara Putri

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	10
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	11
A. Bahasa Indonesia.....	11
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	11
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	13
B. Hakikat Membaca .....	15
1. Pengertian Membaca .....	15
2. Tujuan dan Manfaat Membaca .....	16
3. Fungsi Membaca .....	18
4. Jenis-jenis Membaca.....	19
5. Aspek- Aspek Membaca.....	20
C. Kemampuan Membaca.....	23
D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran Membaca .....	25
E. Media Pembelajaran.....	26
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	26
2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran .....	28
3. Jenis-jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	29
F. Hakikat <i>Puzzle</i> .....	31
1. Pengertian <i>Puzzle</i> .....	31
2. Jenis Jenis <i>Puzzle</i> .....	33

3. Manfaat Penggunaan Media <i>Puzzle</i> .....	35
4. Tujuan Pnggunaan Media <i>Puzzle</i> .....	36
5. Aspek yang Dikembangkan Melalui <i>Puzzle</i> .....	37
6. Langkah Langkah-langkah Bermain <i>Puzzle</i> .....	38
G. Penelitian yang Relevan .....	38
H. Kerangka Pikir Penelitian.....	41
I. Hipotesis Penelitian.....	42
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>43</b>
A. Jenis Penelitian .....	43
B. Prosedur penelitian .....	44
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	45
1. Tempat Penelitian .....	45
2. Waktu Penelitian .....	45
D. Profil Tempat Penelitian.....	45
1. Visi dan Misi Sekolah .....	45
2. Situasi dan Kondisi Tempat Penelitian.....	46
3. Keadaan Peserta didik .....	47
E. Populasi dan Sampel Populasi Penelitian.....	47
1. Populasi Penelitian .....	47
2. Sampel Penelitian .....	48
F. Variabel Penelitian .....	48
G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	48
1. Definisi Konseptual Variabel .....	48
2. Definisi Operasional Variabel .....	49
H. Tehnik Pengumpulan data .....	50
1. Observasi .....	50
2. Tes .....	51
I. Instrumen Penelitian.....	51
1. Observasi .....	52
2. Tes Lisan/ Unjuk Kerja.....	52
J. Teknik Analisis Data .....	53
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	53
2. Uji Hipotesis .....	55
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>58</b>
A. Hasil Penelitian .....	58
1. Persiapan Penelitian.....	58
2. Pelaksanaan Penelitian .....	58
3. Pengambilan Data Penelitian.....	58
4. Analisis Data Hasil Penelitian .....	59
5. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	60

6. Data Aktivitas Peserta Didik dengan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> .	61
B. Pengujian Prasyarat Analisis Data.....	62
1. Uji Normalitas Data.....	62
2. Uji Homogenitas Data .....	63
3. Pengujian Hipotesis .....	64
C. Pembahasan .....	66
D. Keterbatasan Penelitian .....	68
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	71
<b>LAMPIRAN</b> .....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian.....	43
2. Data Fasilitas Sd Negeri 2 Pinang Jaya .....	46
3. Jumlah Peserta Didik Sd Negeri 2 Pinang Jaya .....	47
4. Data Peserta Didik Kelas Vsd Negeri 2 Pinang Jaya .....	47
5. Kisi-Kisi Lembar Obeservasi Proses Pembelajaran Membaca Nyaring Dengan Menggunakan Media Puzzle.....	52
6. Kisi-Kisi Tes Membaca Nyaring .....	53
7. Klasifikasi Peningkatan Kemampuan .....	56
8. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	59
9. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	60
10. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	61
11. Hasil Uji Normalitas Data Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen.....	62
12. Homogenitas Variabel X Dan Variabel Y .....	63
13. Rekapitulasi Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol.....	64
14. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir penelitian .....	42
2. Histogram nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol .....	61
3. Foto kegiatan berdiskusi .....	199
4. Foto kegiatan pretest membaca kelas kontrol .....	199
5. Foto kegiatan <i>pretest</i> kelas eksperimen .....	199
6. Pembagian media <i>puzzle</i> .....	199
7. Foto menggunakan media <i>puzzle</i> .....	200
8. Posttest kelas eksperimen dan kontrol .....	201

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Tahun Pelajaran 2018/2019.....	75
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	81
3. Instrumen Lembar Observasi .....	153
4. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca .....	154
5. Nilai Tes Kemampuan Membaca Nyaring Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	156
6. Rekapitulasi Nilai Tes Kemampuan Membaca Nyaring Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	159
7. Kisi- Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	163
8. Instrumen Lembar Observasi .....	164
9. Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Medai <i>Puzzle</i> .....	166
10. Rekapitulasi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Dengan Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar .....	172
11. <i>Spelling Puzzle</i> .....	174
12. Perhitungan Uji Normalitas.....	177
13. Tabel Kurva Normal .....	186
14. Uji Homogen.....	187
15. Uji t .....	190
16. Uji N-Gain.....	193
17. Uji Hipotesis .....	195
18. Dokumentasi Kegiatan Penelitian Di Sd Negeri 2 Pinang Jaya.....	199

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kegiatan berbahasa merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupannya bersama manusia lain untuk berkomunikasi. Media komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah bahasa. Menurut Chaer (2011: 1) Bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat *arbitrer*, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi materi.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan dan kemajuan peserta didik. Adanya pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan agar para peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, serta menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Pelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik dari sekolah dasar adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia.

Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah untuk kelas 1 Sekolah Dasar menjelaskan bahwa berbahasa dan bersastra meliputi empat aspek, yaitu: aspek mendengarkan, aspek berbicara, aspek membaca, aspek menulis. Keempat aspek kemampuan berbahasa dan bersastra tersebut memang berkaitan erat sehingga merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan.

Salah satu dari keempat keterampilan tersebut yang memegang peran penting dalam berkomunikasi adalah keterampilan membaca. Menurut Zuchdi dan Budiasih, (2001:50) membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan akan memungkinkan seseorang mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya.

*(Bouchmma. 2010) Learning to read is considered to be one of the most important skills in children as it enables them to achieve their goals, develop their knowledge, and reach their potential so as to take their rightful place in society.*

Manusia dapat memperoleh informasi dan memperluas pengetahuannya dengan membaca. Membaca merupakan sarana utama bagi seorang anak untuk mengasah keingintahuannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Abdurrahman (2012: 100) kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak

kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas kelas berikutnya.

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan. Kemampuan membaca menurut Tampubolon (2008: 241) ialah kecepatan membaca dan pemahaman isi. Keberhasilan Peserta Didik dalam mengikuti pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka membaca. Artinya peserta didik akan memahami materi pada semua mata pelajaran yang mereka ikuti dengan kegiatan membaca. Oleh karena itu, kemauan membaca dan kemampuan memahami bacaan menjadi prasyarat penting bagi penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan para peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Progress in Internasional Reading Literacy Study (PIRLS) dalam Latief (2009) yaitu *study* internasional dalam bidang membaca pada anak-anak seluruh dunia yang disponsori oleh *The Internasional Association for the Evaluation Achievement* menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan membaca anak Indonesia berada pada urutan ke empat dari bawah dari 45 negara di dunia. *Programme for Internasional Student Assesmen (PISA)* tahun 2012 juga lembaga survei internaional yang memfokuskan penelitiannya pada matematika, membaca, dan sains mendapatkan Indonesia pada urutan ke 64 dari 65 negara. Di bidang membaca, Indonesia berada di ranking 60 atau setingkat di bawah Malaysia yang berada di ranking 59. Hal itu, menyebabkan *United Nations Devlopment Program (UNDP)* menempatkan Indonesia pada urutan rendah dalam hal pembangunan sumber daya manusia.

Pembelajaran membaca di sekolah dasar dilaksanakan sesuai dengan pembedaan atas kelas-kelas rendah dan kelas-kelas tinggi. Pelajaran membaca dan menulis di kelas-kelas rendah disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas-kelas tinggi disebut pelajaran membaca dan menulis lanjut. Pelaksanaan membaca permulaan di kelas rendah sekolah dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku.

Selama ini proses pembelajaran membaca sudah diberikan kepada anak sejak pertama kali masuk sekolah dasar dikelas I. Pembelajaran membaca permulaan merupakan materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik masih belum bisa membaca terutama pada kelas I sekolah dasar. Dikarenakan peserta didik cenderung bosan dan malas saat belajar membaca khususnya peserta didik kelas rendah. Masih banyak peserta didik yang belum bisa membaca dengan baik dan lancar. Sehingga pendidik mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca.

Salah satu pembelajaran membaca yang dapat memberikan pengalaman pada peserta didik yaitu dengan melibatkan langsung peserta didik pada proses pembelajaran seperti permainan bahasa dan juga pemakaian media yang dapat melibatkan peserta didik. Untuk itu pendidik perlu menyediakan pembelajaran yang menarik yang dapat menimbulkan daya tarik bagi peserta didik untuk giat secara aktif dan kreatif. Hal yang sama juga disampaikan oleh Asyhar (2014: 15) berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Penggunaan media merupakan salah satu hal yang sangat membantu dalam kemampuan pembelajaran membaca bagi peserta didik di kelas I sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para peserta didik. Oleh karena itu, dalam memenuhi harapan tersebut diperlukan kreativitas dan keterampilan pendidik dalam membuat, memilih, menggunakan media yang dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran.

Menurut Aulia (2011: 37) mengembangkan aspek kemampuan membaca permulaan hendaknya dilakukan melalui aktivitas belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar. Salah satunya permainan edukatif yang bisa dilakukan sambil belajar yaitu media *puzzle*. Pemilihan penggunaan media *games puzzle*, sangat efektif karena peserta didik akan lebih senang dan berminat dalam belajar sehingga peserta didik merasa puas dengan situasi yang ada. Peserta didik akan senantiasa memahami materi yang diberikan pendidik dan hasil belajar akan meningkat.

Media *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Dalam hal ini, Dodge, Colker & Heroman (Yasar 2012:229) menyatakan bahwa:

*Puzzles support learning through playing; at the same time they make a positive contribution to the development of mental skills such as perception, recollection, resolution, making analysis, forming part-whole relationship, concentration and making observations*



Anak kelas satu sekolah dasar yang pada umumnya berusia 6 sampai 7 tahun yang masih pada taraf berfikir konkret yaitu akan mudah mengenal hal hal yang bersifat nyata. Dengan alat bantu yang digunakan oleh pendidik secara bervariasi akan membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Salah satu media yang memungkinkan digunakan pendidik dalam meningkatkan kemampuan membaca adalah melalui media *puzzle*. Melalui kegiatan menggunakan *puzzle* peserta didik akan menggunakan fungsi panca indera seoptimal mungkin seperti mendengar, melihat, mencium, merasa dan meraba melalui objek yang ada dilingkungan anak. Anak membangun pengetahuan dan keterampilannya serta belajar dalam pemecahan masalah ketika anak mengaitkan informasinya dan mengaitkan dengan kemampuan dengan kehidupan yang dialami oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, keberhasilan pembelajaran pada anak tidak akan lepas dari kompetensi pembimbing serta metode yang baik, akan tetapi ditunjang pula dengan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Menggunakan media pembelajaran dapat menambah perhatian peserta didik dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Sehingga, pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan observasi telah dilaksanakan di kelas I sekolah dasar Negeri 2 Pinang Jaya masih terdapat peserta didik yang kemampuan membacanya kurang. Hasil pengamatan dan wawancara dengan wali kelas pada kelas I A dan I B didapat bahwa kemampuan membaca di kelas I A terdapat 7 peserta didik yang sudah bisa membaca dan 13 peserta didik lainnya belum bisa

membaca dan kelas I B terdapat 10 peserta didik yang sudah bisa membaca dan 10 peserta didik lainnya belum bisa membaca. Sehingga dari 40 peserta didik hanya 17 peserta didik yang bisa membaca sedangkan 23 lainnya belum bisa membaca.

Pengamatan awal yang dilakukan menunjukkan faktor penyebab dari kemampuan membaca peserta didik masih kurang yaitu pendidik kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran membaca di sekolah dasar Negeri 2 Pinang Jaya hanya menggunakan media berupa papan tulis, dengan cara pendidik memberikan contoh cara membaca kata dan kalimat dengan tepat di depan kelas dan peserta didik mengulang kembali apa yang diucapkan pendidik. Metode pembelajaran ini kurang efektif karena banyak peserta didik yang cenderung bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran membaca. Hal ini menyebabkan kemampuan membaca peserta didik masih sangat rendah. Dalam menyampaikan pembelajaran seorang pendidik harus pandai memilih media pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik dan keadaan kelas sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar, misalnya menggunakan media pembelajaran edukatif berupa media *puzzle*.

Media *puzzle* ini akan digunakan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dimana guru mengajarkan materi pembelajaran sambil bermain menggunakan media *puzzle*. Peserta didik diminta untuk menyusun *puzzle* menjadi sebuah kosa kata yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan pada pendidik di kelas I, media *puzzle* belum pernah diterapkan saat pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dirasa perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 2 Pinang Jaya”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca peserta didik saat pembelajaran masih rendah.
2. Proses pembelajaran membaca tidak menggunakan media pembelajaran selain papan tulis.
3. Kreatifitas pendidik dalam menggunakan media pelajaran pada saat proses pembelajaran masih kurang.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka, Peneliti membatasi masalah pada penggunaan pengaruh media *Puzzle* terhadap kemampuan membaca Peserta Didik kelas I Sekolah dasar Negeri 2 Pinang Jaya.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut maka masalah yang dapat dirumuskan adalah masih rendahnya kemampuan membaca Peserta Didik kelas I di Sekolah Dasar Negeri 2 Pinang Jaya. Adapun pertanyaan yang dirumuskan adalah :

Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 2 Pinang Jaya?

Atas dasar masalah tersebut tersebut, maka judul penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar Negeri 2 Pinang Jaya”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik kelas I Sekolah Dasar Negeri 2 Pinang Jaya Tahun Pembelajaran 2018/2019.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini ada manfaat yaitu:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan informasi secara terperinci dengan penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan membaca Peserta Didik kelas I di Sekolah Dasar Negeri 2 Pinang Jaya

2. Secara Praktis

- 1) Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai evaluasi bagi pendidik dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dalam melaksanakan proses pembelajaran dan pendidik dapat menggunakan

media pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan dan acuan pendidik dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

2) Sekolah

Hasil penelitian diharapkan Sekolah Dasar Negeri 2 Pinang Jaya Kota Bandar Lampung dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

3) Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung penelitian-penelitian lain sejenis dalam mengkaji dan mengembangkan ilmu di bidang pendidikan.

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup materi dalam penelitian ini adalah tema 7 Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku, Sub tema 1. Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku, yang dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Bahasa Indonesia

#### 1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia dalam Subana (2011: 4) berasal dari bahasa melayu yang dalam perkembangan berikutnya mendapat serapan dari bahasa-bahasa daerah dan bahasa asing. Bahasa daerah atau bahasa asing yang menjadi Bahasa Indonesia diproses melalui beragam penyeleksian dengan melihat unsur *fonetis/ fonologis* (kesesuaian bunyi) dan *morfoogis* (kesesuaian bentuk kata).

Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Keterampilan berbahasa yang dilakukan manusia yang berupa menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dimodali kekayaan kosakata, yaitu aktivitas intelektual, karya otak manusia yang berpendidikan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan membaca disebut keterampilan reseptif,

sedangkan keterampilan berbicara dan menulis disebut keterampilan produktif. Keempat keterampilan ini selanjutnya menjadi tujuan dari pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah, termasuk di sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Berdasarkan Kurikulum 2013, pelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran pokok. Bahasa Indonesia adalah bahasa pengantar yang resmi pada semua sekolah dasar mulai dari kelas I hingga kelas VI. Kebijakan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan secara tematik dan integratif (terpadu) dengan menfokuskan pada aspek keterampilan berbahasa. Menurut Subana dan Sunarti (2011: 268) Peserta Didik pada jenjang sekolah dasar terbagi dalam dua kelompok utama, yaitu peringkat pemula (kelas I-III) dan peringkat lanjutan (kelas III-VI). Pembelajaran bahasa untuk kedua kelompok ini berbeda karena sasaran dan tujuannya juga berbeda. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk untuk kelas pemula lebih diarahkan pada keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) yang sifatnya teknis dan kegiatan menyimak berbicaranyapun pada tingkat paling sederhana. Sedangkan pada peringkat lanjutan pembelajaran lebih diarahkan pada pelatihan penggunaan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Di samping itu, dengan pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi Peserta Didik terhadap karya sastra Indonesia, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI merupakan kualifikasi minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan keterampilan berbahasa, dan sastra Indonesia.

## **2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Kemendikbud dalam Agustrida (2019 : 7) Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis teks. Dalam pembelajaran Bahasa berbasis teks, Bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunanya pada konteks sosial-budaya akademis. Teks dimaknai sebagai satuan bahasa yang mengungkapkan makna secara kontekstual.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 yang berbasis teks ini bertujuan agar dapat membawa peserta didik sesuai perkembangan mentalnya, dan menyelesaikan masalah kehidupan nyata dengan berpikir



kritis. Dalam penerapannya, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki prinsip, yaitu sebagai berikut.

- a. Bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata kumpulan kata atau kaidah kebahasaan.
- b. Penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna.
- c. Bahasa bersifat fungsional, artinya penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dipisahkan dari konteks, karena bentuk bahasa yang digunakan mencerminkan ide, sikap, nilai, dan ideologi pemakai/penggunanya.
- d. Bahasa merupakan sarana pembentukan berpikir manusia.

Adanya pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan agar para peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, serta menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Menurut Susanto (2014: 47) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Sedangkan tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia antara lain agar peserta didik memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan keperibadian, mempertajam kekuasaan, dan memperluas wawasan. Keterampilan berbicara juga bertujuan melatih keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Pada hakikatnya, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan

kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.

## **B. Hakikat Membaca**

### **1. Pengertian Membaca**

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir, membaca, mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif.

Membaca menurut Crawley & Mountain dalam Rahim (2008: 2) menjelaskan

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai suatu proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulisan (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berfikir membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kritis.

Pengertian membaca menurut Zuchdi dan Budiasih, (2001: 50) membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan akan

memungkinkan seseorang mampu mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya.

Membaca menurut Harjasunaja dan Mulyati dalam Dalman (2013: 5) menyatakan Membaca merupakan perkembangan keterampilan yang bermula dari kata dan berlanjut kepada membaca kritis. Harras, dkk dalam Dalman (2013: 6) mengemukakan bahwa Membaca merupakan hasil interaksi antara persepsi terhadap lambang-lambang yang mewujudkan bahasa melalui keterampilan berbahasa yang dimiliki pembaca dan pengetahuannya tentang alam sekitar.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa membaca ialah proses perubahan bentuk lambang, tanda, tulisan menjadi wujud bunyi yang bermakna sehingga muncul bahasa tertentu yang mempunyai makna.

## **2. Tujuan dan Manfaat Membaca**

### **a. Tujuan Membaca**

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki tujuan. Dalam kegiatan membaca dikelas, pendidik seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca Peserta Didik itu sendiri.

Tujuan membaca menurut Blanton dalam Rahim (2008: 11) mencakup:

1. kesenangan;
2. menyempurnakan membaca nyaring;
3. mengumpulkan strategi tertentu;
4. mempengaruhi pengetahuan tentang suatu topik;
5. mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya;
6. memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis;
7. menginformasikan atau menolak prediksi;
8. menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari dengan struktur teks;
9. menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Kemudian menurut Zuchdi dan Budiasih (2001: 24) tujuan membaca sangat beragam tergantung pada situasi dan kondisi pembaca. Secara umum tujuan ini dapat di bedakan menjadi berikut:

- a. mendapatkan Informasi yaitu mencakup informasi tentang fakta dan kejadian sehari-hari,
- b. membaca untuk meningkatkan citra diri,
- c. submilasi atau penyaluran yang positif,
- d. rekreatif yaitu untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan,
- e. membaca hanya karena iseng, dan
- f. untuk mencari nilai-nilai keindahan dan nilai kehidupan

Sedangkan menurut Gray (dalam dalman 2013: 17)

*About reading to distinguish between a literal understanding of a text. Thus, some may distinguish between a literal understanding of a text, an understanding of meanings that are not directly stated in text.*

Membaca untuk membedakan tingkat pemahaman dalam sebuah teks.

Jadi, beberapa kemungkinan membaca dapat membedakan antara pemahaman yang sesungguhnya, dan mengetahui pemahaman tentang makna yang tidak dinyatakan secara langsung dalam sebuah teks.

## **b. Manfaat Membaca**

Kegiatan membaca mendatangkan berbagai manfaat, antara lain:

1. Memperoleh banyak pengalaman hidup

2. Memperoleh pengetahuan umum dan berbagai informasi tertentu yang sangat berguna bagi kehidupan
3. Mengetahui berbagai peristiwa besar dalam peradaban dan kebudayaan suatu bangsa
4. Dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mutakhir dunia
5. Dapat mengayakan batin, memperluas cakrawala pandangan dan pola pikir, meningkatkan taraf hidup dan budaya keluarga, masyarakat, nusa, dan bangsa
6. Dapat memecahkan berbagai masalah kehidupan, dapat mengantarkan seseorang menjadi cerdas pandai
7. Dapat memperkaya pembendaharaan kata, ungkapan, istilah, dan lain-lain yang sangat menunjang keterampilan menyimak, berbicara, dan menulis
8. Mempertinggi potensialitas serta pribadi dan mempermantap eksistensi dan lain-lain.

Demikian besar manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan membaca, dengan kebiasaan membaca seseorang akan dapat menimba berbagai pengalaman dan pengetahuan.

### **3. Fungsi Membaca**

Kegiatan membaca yang sangat bermanfaat itu bahkan ada yang menyatakan sebagai jantungnya pendidikan, memiliki banyak fungsi antara lain :

- a. Fungsi intelektual; dengan banyak membaca kita dapat meningkatkan kadar intelektualitas, membina daya nalar. Contohnya membaca laporan penelitian, jurnal, atau karya ilmiah lain.
- b. Fungsi memacu kreativitas; hasil membaca kita dapat mendorong, mendengarkan diri kita untuk berkarya, didukung oleh keleluasaan wawasan dan pemilikan kosa kata.
- c. Fungsi praktis; kegiatan membaca dilaksanakan untuk memperoleh pengetahuan praktis dalam kehidupan. Misalnya teknik memotret, cara membuat alat rumah tangga, dan lain-lain.

- d. Fungsi rekreatif; membaca digunakan sebagai upaya menghibur hati, mengadakan tamasya yang mengasyikan. Contohnya baca-bacaan ringan, cerita humor, *fable*, karya sastra dan lain-lain.
- e. Fungsi informatif ; dengan banyak membaca informatif seperti surat kabar , majalah dan lain-lain dapat memperoleh berbagai informasi yang sangat kita perlukan dalam kehidupan.
- f. Fungsi religius; membaca dapat digunakan untuk membina dan meningkatkan keimanan, memperluas budi, dan meningkatkan keimanan diri kepada Tuhan.
- g. Fungsi sosial; kegiatan membaca memiliki fungsi sosial yang tinggi manakala dilaksanakan secara lisan atau nyaring, dengan demikian kegiatan membaca tersebut langsung dapat dimanfaatkan oleh orang lain mengarahkan sikap berucap, berbuat, dan berfikir. Contohnya pembacaan berita, karya sastra, pengumuman, dan lain-lain.
- h. Fungsi membunuh sepi; kegiatan membaca juga dilakukan untuk sekedar merintang-rintang waktu, mengisi waktu luang. Contohnya membaca majalah, surat kabar, dan lain-lain.

#### **4. Jenis-jenis Membaca**

Ada beberapa jenis membaca yang dapat dilakukan oleh seseorang. Ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca, proses membaca terbagi atas membaca nyaring dan membaca dalam hati. Tarigan (2008: 23), membaca nyaring adalah suatu aktivitas yang merupakan alat bagi guru, murid, atau pun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar

untuk menangkap serta memahami Informasi, pikiran, dan perasaan pengarang. Membaca dalam hati adalah membaca dengan tidak bersuara. Lebih lanjut, dikatakan bahwa membaca dalam hati dapat dibagi menjadi dua, yaitu (1) membaca ekstensif dan (2) membaca intensif. Kedua jenis membaca ini, memiliki bagian-bagian tersendiri. Pembagian tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Membaca ekstensif adalah membaca sebanyak mungkin teks bacaan dalam waktu sesingkat mungkin. Tujuan membaca ekstensif untuk memahami isi yang penting dengan cepat secara efisien. Membaca ekstensif meliputi, (1) membaca survai (*survey reading*), (2) membaca sekilas (*skimming*), dan (3) membaca dangkal (*superficial reading*).
- b. Membaca intensif (*intensive reading*) meliputi, membaca telaah isi dan telaah bahasa. Membaca telaah isi terbagi atas, (1) membaca teliti, (2) membaca pemahaman, (3) membaca kritis, dan (4) membaca ide. Membaca telaah bahasa mencakup, membaca bahasa dan membaca sastra

## **5. Aspek- Aspek Membaca**

Telah diutarakan di muka bahwa membaca merupakan suatu ketrampilan yang kompleks yang melibatkan serangkaian keterampilan yang lebih kecil lainnya. Sebagai garis besarnya, terdapat dua aspek penting dalam membaca, yaitu :

- a. Keterampilan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah (*lower order*). Aspek ini mencakup:

- 1) Pengenalan huruf;
  - 2) Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat dan lain-lain);
  - 3) Pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis atau “*to back at print*”)
  - 4) Kecepatan membaca taraf lambat.
- b. Keterampilan yang bersifat pemahaman yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi (*higher order*). Aspek ini mencakup :
- 1) Memahami pengertian sederhana (*leksikal, gramatikal, retorikal*);
  - 2) Memahami signifikasi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, relevansi/keadaan kebudayaan, dan reaksi pembaca);
  - 3) Evaluasi dan penilaian (isi, bentuk);
  - 4) Kecepatan membaca fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Menurut Tarigan (2008: 22) Ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca waktu dia membaca, proses membaca dapat dibagi atas: Membaca nyaring, membaca bersuara, dan membaca lisan (*reading outloud, oral reading, reading aloud*); Membaca dalam hati atau *silent readin*.

Menurut Tarigan, (2008: 24) membaca nyaring adalah sebuah pendekatan yang dapat memuaskan serta memenuhi berbagai ragam tujuan serta mengembangkan sejumlah keterampilan serta minat. Barbe dan Dawson dalam Tarigan (2008: 26) daftar keterampilan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam membaca nyaring adalah sebagai berikut:



1. Kelas I
  - a. Mempergunakan ucapan yang tepat;
  - b. Mempergunakan frase yang tepat (bukan kata demi kata);
  - c. Mempergunakan intonasi suara yang wajar agar makna mudah dipahami;
  - d. Memiliki perawakan dan sikap yang baik serta merawat buku dengan baik
  - e. Menguasai tanda-tanda baca sederhana, seperti:
  - f. titik (.), koma (,), tanda tanya (?), tanda seru (!)
  - g. Membaca dengan suara yang jelas .
2. Kelas II
  - a. Membaca dengan terang dan jelas;
  - b. Membaca dengan penuh perasaan, ekspresi;
  - c. Membaca tanpa tertegun-tegun, tanpa terbata-bata.
3. Kelas III
  - a. Membaca dengan penuh perasaan, ekspresi;
  - b. Mengerti serta memahami bahan-bacaan;
4. Kelas IV
  - a. Memahami bahan bacaan pada tingkat dasar;
  - b. Kecepatan mata dan suara : tiga patah kata dalam satu detik
5. Kelas V
  - a. Membaca dengan pemahaman dan perasaan;
  - b. Aneka kecepatan membaca nyaring bergantung pada bahan bacaan;
  - c. Dapat membaca tanpa terus-menerus melihat pada bahan bacaan.
6. Kelas IV
  - a. Membaca nyaring dengan penuh perasaan atau ekspresi;

- b. Membaca dengan penuh kepercayaan (pada diri sendiri) dan mempergunakan frase atau susunan kata yang tepat.

Setiap peserta didik diharapkan dapat mengenal dan melafalkan huruf secara tepat. Apabila hal ini dapat dimiliki oleh peserta didik, ketika akan melanjutkan pendidikan kesekolah menengah pertama, peserta didik tidak kesulitan lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa selanjutnya karena pengetahuan dasar tentang bahasa mengenai pengenalan huruf-huruf, vokal, lafal, intonasi dan tanda baca dalam membaca sudah dikuasai peserta didik tingkat SD.

### **C. Kemampuan Membaca**

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang artinya “bisa, sanggup. Sedangkan kemampuan berarti “kesanggupan, kecakapan”. Menurut Najib Khalid al-Amir kemampuan adalah sesuatu yang benar-benar dapat dilakukan oleh seseorang. Abdurrahman (2012: 100) mengutip pendapat Lerner bahwa, kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas kelas berikutnya. Oleh karena itu, anak harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar.

Kemampuan membaca menurut Tampubolon (2008: 241) ialah kecepatan membaca dan pemahaman isi. Keberhasilan Peserta Didik dalam mengikuti pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka membaca. Artinya

peserta didik akan memahami materi pada semua mata pelajaran yang mereka ikuti dengan kegiatan membaca.

Menurut Tarigan (2008: 11) Kemampuan diistilahkan dengan kompetensi. Kompetensi adalah pengetahuan yang dimiliki pemakai bahasa tentang bahasanya. Kemampuan merupakan kesanggupan atau kecakapan serta pengetahuan artinya seseorang memiliki kemampuan apabila si pembicara sanggup menggunakan apa yang dimilikinya

Membaca adalah kunci kearah gudang ilmu. Membaca merupakan kemampuan yang sangat kompleks karena melibatkan berbagai aspek perkembangan, untuk itu mengajarkan membaca pada peserta didik bukan merupakan hal yang mudah karena seorang peserta didik dapat membaca harus melewati proses belajar membaca. Adapun teori yang berkaitan dengan perolehan kemampuan membaca yang dikemukakan oleh Morrow dalam Dhieni (2005: 15) sebagai berikut:

- a. Membaca dipelajari melalui interaksi dan kolaborasi sosial artinya dalam proses pembelajaran membaca dan menulis situasi kelompok kecil memegang peranan penting.
- b. Anak belajar membaca sebagai hasil pengalaman dari kehidupan.
- c. Anak mempelajari keterampilan membaca bila mereka melihat tujuan dan kebutuhan proses membaca.
- d. Membaca dipelajari melalui pembelajaran keterampilan langsung.

Holdoway dalam Dhieni (2005: 5.16) menyatakan ada tiga proses yang memungkinkan peserta didik membaca, yaitu 1) dengan dibacakan atau melihat orang dewasa membaca; 2) kolaborasi yaitu menjalin kerja sama dengan individu yang memberikan dorongan motivasi dan bantuan bila diperlukan; dan

3) proses yaitu anak mencobakan sendiri apa yang sudah dipelajari dan mencari pengakuan dari orang dewasa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah kemampuan mengenal huruf, selanjutnya merangkainya menjadi sebuah kata, kemudian menjadi sebuah kalimat dan memahami makna yang dibaca dengan tepat.

#### **D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran Membaca**

Keterampilan membaca seperti merupakan suatu kemampuan yang kompleks, banyak faktor yang mempengaruhinya. Menurut Lamb dan Arnold (dalam Rahim 2011: 16) faktor yang memengaruhi membaca permulaan adalah:

##### **1. Faktor Fisikologis**

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

##### **2. Faktor Intelektual**

Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya memengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan. Faktor metode mengajar pendidik, prosedur, dan kemampuan pendidik juga turut mempengaruhi kemampuan membaca permulaan peserta didik.

##### **3. Faktor Lingkungan**

Faktor lingkungan juga memengaruhi kemajuan kemampuan membaca peserta didik. Faktor lingkungan itu mencakup: (1) latar belakang dan pengalaman peserta didik di rumah; dan (2) sosial ekonomi keluarga peserta didik.

#### 4. Faktor Psikologis

Faktor lain yang juga memengaruhi kemajuan kemampuan membaca peserta didik adalah faktor psikologis. Faktor ini mencakup: (1) motivasi, (2) minat, dan (3) kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

Sedangkan menurut Zuchdi dan Budiasih ( 2001 : 25) ada 3 faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan dalam membaca diantaranya:

##### 1. Motivasi

Dalam hal ini ada motivasi yang bersifat intrinsik dan motivasi ekstrinsik. motivasi ini juga di pengaruhi oleh berbagai hal seperti kondisi ekonomi, lingkungan sekolah, guru, dan strategi pembelajaran.

##### 2. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga juga berpengaruh terhadap kemampuan membaca anak dengan perhatian dan arahan dari keluarga akan menumbuhkan kebiasaan bernalar serta menganalisis bacaan.

##### 3. Bahan bacaan

Bahan bacaan yang sesuai dengan tingkat emosional dan perkembangan akan mempengaruhi minat baca pada anak.

### **E. Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perantara atau suatu alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mrnyampaikan suatu pesan berupabahan ajar kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan dapat menerima bahan ajar yang disampaikan oleh pendidik .

Kata “media” merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang berasal dari bahasa Latin yang berarti “perantara”. Menurut Marisa dkk, (2012: 16) Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran. Dhieni, dkk. (2005: 10), mengemukakan media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian penerima pesan atau informasi tersebut.

Menurut Daryanto (2012: 6) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Asyhar (2014: 8) Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif .

Berdasarkan pendapat para ahli di atas media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara/ sarana /alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Pendidik dalam menyampaikan suatu materi dengan menggunakan suatu media agar materi dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

## 2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dengan maksud agar pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal, dimana pesan berupa materi ajar yang disampaikan guru dapat lebih mudah diterima oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa alasan yang sangat penting, hal ini diperkuat dengan pendapat dari para ahli.

Beberapa alasan media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut Marisa dkk (2012: 9).

- a. pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif;
- b. pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata;
- c. mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran;
- d. mendorong Peserta Didik belajar secara lebih mandiri;
- e. materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi;
- f. belajar dan mengajar dengan memanfaatkan aneka sumber belajar.

Menurut Daryanto (2012: 5-6) media mempunyai kegunaan, antara lain:

- a. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis;
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra;
- c. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar;
- d. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya;
- e. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama;
- f. proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, pendidik (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Levie dan Lentz dalam Kustandi dan Sutjipto (2011: 19) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu 1) fungsi atensi; 2) fungsi afektif; 3) fungsi kognitif; dan 4) fungsi kompensatoris.

Berikut ini dijelaskan satu persatu secara rinci:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian Peserta Didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu Peserta Didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Manfaat dan fungsi media pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memperjelas bahan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbalisme, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan bahan pelajaran dapat diterima oleh Peserta Didik dengan baik. Sehingga media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang terlaksananya pembelajaran yang baik.

### **3. Jenis-jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan karakteristiknya masing-masing. Berdasarkan penggunaan indra dalam menangkap pesan pada media dibedakan menjadi media visual, audio, dan audio visual. Jenis-jenis media dan karakteristiknya diuraikan lebih lengkap oleh para ahli dibawah ini. Menurut Anita dkk (2009: 17) mengatakan bahwa setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya.



1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.

a) Media Visual yang Diproyeksikan (*Projected Visual*)

b) Media visual yang dapat diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (*screen*)

c) Media Visual tidak Diproyeksikan (*Nonprojected Visual*)

Jenis media visual tidak diproyeksikan mencakup gambar fotografik, grafis, dan media 3 dimensi.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para Peserta Didik untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media audio terdiri atas program kaset suara (*audio cassette*), CD audio, dan program radio.

3) Media Audiovisual

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Contohnya yaitu program video/televise pendidikan, video/televise instruksional, program slide suara, dan program CD interaktif.

Kustandi dan Sutjipto (2013: 29) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran menjadi empat jenis yaitu: 1) media hasil teknologi cetak; 2) media hasil teknologi visual; 3) media teknologi yang berdasarkan komputer; 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut Daryanto (2012: 18) media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan media cetak yang isinya tergolong dua dimensi. Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan berwujud tiruan mewakili aslinya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, diantaranya 1) media visual menekankan pada indra pengelihatan dalam penggunaannya karena semua pesan yang ditampilkan secara visual, 2) media audio menekankan pada indra pendengaran karena semua pesan ditampilkan dengan lambang-lambang auditif, 3) media audio visual mempunyai karakter yaitu dalam penyampaiannya pesan ditampilkan secara audio dan visual serta berorientasi pada pendidik, 4) media berbasis komputer memiliki karakter yaitu berorientasi pada peserta didik dan tingkat interaktifitasnya tinggi dan 5) media gabungan memiliki karakteristik dalam penyampaiannya pesan atau materinya menggabungkan beberapa media.

Peneliti memilih menggunakan media visual pada saat pembelajaran. Pemilihan media visual karena media visual dapat digunakan peserta didik dengan mudah dan dapat digunakan dengan cara yang sederhana, sehingga mudah digunakan peserta didik khususnya kelas rendah. Media visual yang dipilih peneliti yaitu media visual berupa media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada suatu bidang datar.

## **F. Hakikat *Puzzle***

### **1. Pengertian *Puzzle***

*Puzzle* dalam Bahasa Indonesia berarti teka teki. *Puzzle* dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi peserta didik untuk belajar. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak peserta didik dan peserta didik dapat belajar melalui bermain. Bermain *puzzle* dapat melatih

penglihatan, mengasah otak dan motorik anak. Selain itu dengan bermain *puzzle* peserta didik dapat memahami bentuk, warna, dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan yang lainnya sehingga peserta didik terlatih memecahkan masalah.

Menurut Yudha dalam (Khomsoh, 2012: 2), *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.

Soebachman (2012: 48) mengatakan bermain *Puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi. Soebachman (2012: 49) mengatakan tentang *puzzle* yaitu:

Mainan yang terbuat dari bahan kayu atau karbon maupun plastik yang ringan, berbentuk kubus atau lempengan dan jika disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar, melatih ketangkasan jari, dan koordinasi mata dan tangan, serta melatih konsep kognitif untuk mencocokkan bentuk dan hubungan bagian-bagian *puzzle* dengan utuh.

Penggunaan media *puzzle* digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah.

Yulianti (2008: 40) mengatakan saat menggunakan media *puzzle* peserta didik akan mencoba memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar *puzzle* tersebut menjadi bentuk utuh. Peserta didik akan menggunakan daya pikirnya untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi suatu bentuk yang utuh, dengan demikian peserta didik telah melatih kemampuannya dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian para ahli dikatakan bahwa *puzzle* merupakan kumpulan dari keping-keping gambar yang disusun untuk membentuk suatu gambar. Sehingga *Puzzle* yang memuat gambar yang berhubungan dengan bahan pembelajaran termasuk kedalam media visual berupa gambar diam. Penggunaan media *puzzle* juga dapat digunakan untuk melatih daya ingat, daya nalar, kreativitas, dan menyusun penggalan-penggalan fakta menjadi suatu bentuk keseluruhan yang mempunyai arti dan selanjutnya akan membentuk suatu pengetahuan baru yang dapat di ceritakan kepada orang lain berdasarkan pengalaman. Sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

## **2. Jenis Jenis *Puzzle***

Ada lima jenis *Puzzle* menurut Hadfield dalam Rahmanelli (2008: 30) yaitu: “*Spelling Puzzle, Jigsaw Puzzle, The Thing Puzzle, The letter(s) readiness Puzzle, dan Crosswords Puzzle*. Di bawah ini akan dijelaskan kelima jenis *Puzzle* tersebut.

1. *Spelling Puzzle* yaitu *Puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada.
2. *Jigsaw Puzzle* *Puzzle* ini berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
3. *The Thing Puzzle, Puzzle* ini berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Pada akhirnya setiap deskripsi kalimat akan berjodoh pada gambar yang telah disediakan secara acak.
4. *Puzzle The letter(s) readiness, Puzzle* adalah *Puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
5. *Crosswords Puzzle, Puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban (huruf atau angka) tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal *Puzzle* ini sering disebut dengan permainan permainan teka-teki silang atau TTS

Peneliti menggunakan jenis *Spelling Puzzle* pada penelitian ini. Media pembelajaran *spelling puzzle* digunakan untuk mengajak peserta didik belajar membaca sambil bermain sehingga, peserta didik lebih tertarik untuk meningkatkan belajar membaca. *Puzzle* ini terdiri huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada. Peserta didik diminta untuk menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kosakata agar meningkatkan daya kreatifitas dan ingatan Peserta Didik lebih mendalam. Pada saat menyusun huruf-huruf dapat munculkan motivasi peserta didik untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, dengan rasa menyenangkan sebab bisa di coba secara berulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu ingin mencoba, mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil.

### 3. Manfaat Penggunaan Media *Puzzle*

Penggunaan media *Puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *puzzle* maka peserta didik dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media *puzzle*, menurut Yuliani (2008: 43) manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu:

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak peserta didik akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah;
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan – kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh;
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju perkembangan keterampilan membaca;
- d. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar peserta didik karena peserta didik akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika;
- e. Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan;
- f. Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak -anak untuk mengenal warna dan bentuk. Peserta didik juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis - jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

Menurut Suciaty dalam Khomsoh (2012: 2), manfaat dari permainan ini sebagai berikut: 1) Mengasah otak. *Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak peserta didik, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah. 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. *Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata peserta didik. Mereka harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan

ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. 3) Melatih nalar. *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. 4) Melatih kesabaran. *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran peserta didik dalam menyelesaikan suatu tantangan. 5) Pengetahuan. Dari *puzzle* peserta didik akan belajar. Misalnya, *puzzle* tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan.

Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Berdasarkan manfaat diatas dapat dilihat bahwa media *puzzle* dapat digunakan sebagai stimulus perkembangan peserta didik terutama dalam perkembangan kognitifnya.

#### **4. Tujuan Pnggunaan Media *Puzzle***

Anak usia dini belajar melalui bermain. Penggunaan media *puzzle* terhadap anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia dini belum dapat berfikir abstrak Sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit. Menurut Sunarti (2005: 49) tujuan penggunaan media *puzzle* yaitu:

- 1) Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah;
- 2) Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah;

- 3) Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Sedangkan menurut Nisak dalam Khomsoh (2012: 2) permainan *puzzle* ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok,
- 2) peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan,
- 3) melatih kecerdasan logis matematis peserta,
- 4) menumbuhkan rasa solidaritas sesama peserta didik,
- 5) menumbuhkan rasa kekeluargaan antar peserta didik,
- 6) melatih strategi dalam bekerjasama antar peserta didik,
- 7) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar peserta didik,
- 8) menumbuhkan rasa saling memiliki antar peserta didik,
- 9) menghibur para peserta didik di dalam kelas.

Bermain dapat mengembangkan enam aspek perkembangan peserta didik. Dibantu dengan penggunaan media *Puzzle* maka tujuan dari penggunaan media *puzzle* ini yaitu untuk mengajarkan anak selalu berusaha dan pantang menyerah serta melatih kesabaran mereka. Peserta didik melatih memfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, serta melatih ketelitian, kecermatan dan kesabaran peserta didik.

## 5. Aspek yang Dikembangkan Melalui *Puzzle*

*Puzzle* adalah salah satu permainan yang disukai anak. Permainan ini juga disebut “bongkar pasang”. Menurut Dwinami (2014: 21) Aspek yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek kognitif. Peserta didik memikirkan susunan yang mana yang akan dicocokkan dari *puzzle picture* tersebut.
- 2) Motorik halus. Peserta didik menyusun *puzzle* dengan menggunakan tangan, maka motorik halus anak akan berkembang.
- 3) Bahasa. Peserta didik dapat menyebutkan gambar/ bentuk yang terbentuk dari susunan *puzzle picture* tersebut.
- 4) Aspek sosial emosional. peserta didik bisa bekerja sama dengan temannya dalam menyusun *puzzle picture* dan bisa melatih



kesabaran peserta didik, ketekunan dan keteloitian dalam menyusun *puzzle picture* tersebut.

## **6. Langkah Langkah-langkah Bermain *Puzzle***

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik, melalui bermain peserta didik belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang di lakukan di kelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*. Yulianti (2008: 43) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle*, yaitu sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya;
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut;
- c. Mintalah peserta didik untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* secara utuh dan benar.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan langkah menggunakan media *puzzle* yaitu lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya, minta peserta didik untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut lalu menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut secara utuh dan benar, setelah itu peserta didik membacakan kepada pendidik hasil dari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut berbentuk tulisan atau gambar. Peserta didik yang telah selesai menyusun kepingan tersebut akan menjadi pemenang.

## **G. Penelitian yang Relevan**

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka penulis merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya relevan dengan penelitian ini. Berikut adalah penelitian yang relefan tersebut:

1. Penelitian yang dilakukan Arif (2014) di Lubuk Buaya Padang. Berdasarkan hasil skor postes kelompok kontrol berkisar antara 6 sampai 12. Skor rata-rata 8,58 dengan simpangan baku 1,46 dan skor tertinggi pretes kelompok eksperimen 11, skor terendah 5, dengan rata-rata 7,79. Simpangan baku 1,75. Sedangkan skor tertinggi yang diperoleh kelompok control 11, skor terendah 5 dengan rata-rata 7,84 simpangan baku 1,70. Hasil penelitian korelasi diperoleh sebesar 3,59 menunjukkan bahwa peserta didik yang diajar membaca dengan menggunakan media kartu lebih terampil dibandingkan dengan Peserta Didik yang diajar membaca secara konvensional.
2. Penelitian yang dilakukan Utami (2015) di Mojokerto. Hasil pada nilai pretest yang diperoleh peserta didik memiliki skor terendah 44,4% dan skor maksimum sebesar 75,90%. Pada nilai posttest, skor terendah didapatkan subyek adalah 70,4% dan skor tertinggi yang dicapai sebesar 77,80%. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar subyek mengalami peningkatan dalam hal keakuratan dalam mengenal kata. Peningkatan kemampuan membaca ini dapat dipengaruhi oleh faktor psikologis yang mencakup motivasi, minat, emosi dan penyesuaian diri.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Faturrohman (2016) di Tasikamlaya. Berdasarkan hasil pre-test peserta didik kelas V-B SDN Sukamulya menulis kalimat deskripsi pada pembelajaran Bahasa Inggris berada pada kategori Sedang dengan jumlah peserta didik sebanyak 5 orang, Tinggi sebanyak 15 orang, dan Sangat Tinggi sebanyak 5 orang. Sedangkan pada hasil post-test peserta didik kelas V-B SDN Sukamulya menulis kalimat

deskripsi pada pembelajaran Bahasa Inggris setelah diadakannya perlakuan dengan media The Thing Puzzle berada pada kategori Tinggi sebanyak 2 orang dan Sangat Tinggi sebanyak 23 orang. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media The Thing Puzzle dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis kalimat deskripsi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rohman (2016) di Semarang. Hasil uji coba menyatakan bahwa hasil uji hipotesis diterima, dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai peserta didik mengerjakan soal tes menunjukkan  $t$  hitung 17,562 dan hasil penilaian peserta didik melalui angket menunjukkan  $t$  hitung 22,679. Semuanya jatuh di daerah penerimaan  $H_a$ , sehingga  $H_a$  diterima. Adapun  $t$  tabel 1,697 jatuh pada penerimaan  $H_o$ , sehingga produk media *puzzle* efektif untuk digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Maryana. (2018) di Lampung. Berdasarkan hasil tes kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) yang telah dilakukan, dapat disimpulkan kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri 4 Metro Timur mendapatkan kategori (Baik) dengan nilai rata-rata keseluruhan 74,25.

Berdasarkan analisis terhadap penelitian yang relevan di atas membahas tentang pemanfaatan media *puzzle* sebagai media pembelajaran dan kemampuan membaca peserta didik. Sehingga dapat menjadi acuan penelitain dalam melakukan penelitian yang sejenis. Perbedaan pada penelitian yang relevan

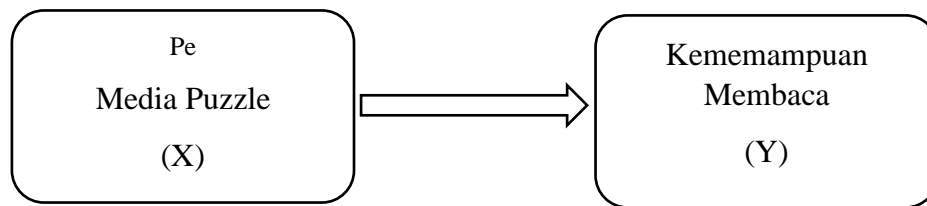
dengan yang akan dilaksanakan oleh penulis adalah penulis akan membahas keduanya yaitu pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik.

## **H. Kerangka Pikir Penelitian**

Pembelajaran membaca di SDN 2 Pinang Jaya selama ini tidak menggunakan media pembelajaran selain papan tulis, sedangkan peserta didik di kelas rendah masih pada taraf berfikir konkret yaitu akan mudah mengenal hal-hal yang bersifat nyata. Hal yang harus dilakukan oleh seorang pendidik menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan bagi peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan bersemangat dan lebih paham saat mengikuti proses pembelajaran. Ada pepatah yang mengatakan “Mendengar aku lupa. Melihat aku ingat. Melakukan aku paham”. Pembelajaran yang baik dengan mengkombinasikan ketiga aspek tersebut.

Media *puzzle* merupakan media edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif peserta didik, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya dengan benar. Melalui media *puzzle* peserta didik akan menggunakan fungsi panca inderanya seperti mendengar, melihat, merasa dan meraba objek yang ada. Salah satu manfaat media *puzzle* yaitu melatih peserta didik dalam membaca, dengan membantu mengenal bentuk huruf yang ada. Membaca menggunakan media *puzzle* dapat membuat peserta didik lebih mengingat bentuk huruf-huruf yang disusunnya, karena peserta didik memilih dan mencari sendiri kepingan huruf-huruf yang di rangkainya menjadi suatu kosakata. Media *puzzle* ini digunakan peserta didik

dengan cara menyusun kepingan-kepingan *puzzle* menjadi kosa kata yang berkaitan dengan materi, dan peserta didik dapat belajar membaca sambil bermain. Hal tersebut dapat membantu mempermudah peserta didik dalam belajar membaca dan meningkatkan minat belajar membaca peserta didik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X : Variabel bebas  
 Y : Variabel terikat  
 ⇒ : Pengaruh

### I. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

“Terdapat pengaruh pada Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I SD Negeri 2 Pinang Jaya”

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diteliti Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran *puzzle* (X) terhadap kemampuan membaca (Y). Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada dimanfaatkan atau tidak dimanfaatkannya media *puzzle* pada saat proses pembelajaran membaca.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Y1	Menggunakan media <i>puzzle</i> saat proses pembelajaran membaca	Y2
Kontrol	Y1	Tanpa menggunakan media <i>puzzle</i> saat proses pembelajaran membaca	Y2

Sumber : Sugiyono (2012: 116)

Keterangan:

Y1 : Tes awal yang sama pada kedua kelas

Y2 : Tes akhir yang sama pada kedua

Kelas tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara diberi tes awal (pretest) dengan tes yang sama, setelah itu memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* saat proses pembelajaran membaca sedangkan pembelajaran pada kelas control tidak memperoleh perlakuan menggunakan media *puzzle*. Pada akhir pertemuan Peserta Didik diberikan Posstest, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui kemampuan membaca peserta didik.

## **B. Prosedur penelitian**

Penelitian terdiri dari tiga tahapan yaitu penelitian, perencanaan, dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut adalah:

1. Tahap Persiapan
  - a. Melakukan observasi tentang proses kegiatan pembelajaran
  - b. Membuat perangkat perencanaan pembelajaran antara lain: RPP, ringkasan materi, lembar soal pretest posttest dan instrument penelitian
2. Tahap Penelitian
  - a. Melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal Peserta Didik.
  - b. Melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada kelas eksperiment.
  - c. Melakukan posttest.

3. Tahap Pengelolahan Data
  - a. Mengumpulkan data penelitian
  - b. Mengolah dan menganalisis data penelitian
  - c. Menyusun laporan penelitian

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019

## **D. Profil Tempat Penelitian**

### **1. Visi dan Misi Sekolah**

#### **Visi**

“Unggulan dalam prestasi berdasarkan IMTAQ/IPTEK yang berkarakter, berbudaya serta berwawasan lingkungan sehat dan bersih”.

#### **Misi**

Mengembangkan sifat religius Peserta Didik dan guru melalui ajaran agama.

Menciptakan pembelajaran PAKEM untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal.

Menyiapkan generasi muda yang kreatif, mencegah kerusakan serta menghindari pencemaran lingkungan

Meningkatkan kedisiplinan serta pembinaan sikap dan moral guru/peserta didik dalam pembelajaran sesuai dengan karakter bangsa.



## 2. Situasi dan Kondisi Tempat Penelitian

### a. Identitas Sekolah

Nama	: SD Negeri 2 Pinang Jaya
No Statistik	: 101126013015
Akreditasi	: B
Alamat Lengkap	: Jl. Murai No. 1 Pinang Jaya Kec. Kemiling Permai Kota Bandar Lampung
Tahun Operasional	: Tahun 1985
Nama Kepala Sekolah	: Hj. Rosnah Zakaria, S.Pd
Kepemilikan Tanah	: Pemerintah
Luas tanah/bangunan	: 2016 M <sup>2</sup>
Status Bangunan	: Pemerintah

### b. Sarana dan Prasarana

SD Negeri 2 Pinang Jaya memiliki sarana dan prasarana seperti pada tabel berikut :

**Tabel 2. Data Fasilitas SD Negeri 2 Pinang Jaya**

No	Jenis Fasilitas	Volume
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Tata Usaha	1
4	Ruang Belajar	7
5	Ruang Perpustakaan	1
6	Ruang UKS	1
7	WC Guru/Karyawan	3
8	WC Peserta didik	2
9	Lapangan	1

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 2 Pinang Jaya

### 3. Keadaan Peserta didik

Keadaan Peserta didik SD Negeri 2 Pinang Jaya Tahun Ajaran 2018/2019, dengan perincian sebagai berikut.

**Tabel 3. Jumlah Peserta didik SD Negeri 2 Pinang Jaya**

No.	Kelas	Banyak Peserta didik		Jumlah
		L	P	
1	I A	12	8	20
2	I B	11	9	20
3	II A	12	10	22
4	II B	9	13	22
5	III	22	20	42
6	IV	13	17	30
7	V	16	21	37
8	VI A	14	8	22
9	VI B	13	8	22
	Jumlah	121	127	249

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 2 Pinang Jaya

## E. Populasi dan Sampel Populasi Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2016:80) mengatakan Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam Penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh Peserta Didik-siswi kelas I di SD Negeri 2 Pinang Jaya.

**Tabel 4. Data Peserta didik Kelas VSD Negeri 2 Pinang Jaya**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1	I A	12	8	20
2	I B	11	9	20
	Jumlah	23	17	40

Sumber : Tata Usaha SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung

## 2. Sampel Penelitian

Tehnik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Menurut Sugiono (2017: 9 ) *Total sampling* adalah tehnik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi kurang dari 100, jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh Peserta Didik kelas I SDN 2 Pinang Jaya sebanyak 2 kelas dengan jumlah 40 orang. Kelas IA adalah kelas eksperimen, dan kelas yang menjadi kelas kontrol adalah kelas I B. Jumlah sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 20 peserta didik.

## F. Variabel Penelitian

Peneliti ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Adapun variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Media *Puzzle* dilambangkan dengan (X).
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan membaca (Y).

## G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual Variabel

#### a. Penggunaan Media *Puzzle* (Variabel X)

Penggunaan media *puzzle* adalah aktivitas belajar yang menggunakan

media dan dapat dilakukan oleh individu ataupun kelompok dengan cara mencari, memasang dan menyusun kepingan-kepingan *puzzle*, kemudian disusun berdasarkan pola atau urutan hingga membentuk gambar atau tulisan yang utuh dan melatih anak dalam mengasah otak, melatih membaca, melatih nalar, serta melatih pengetahuan. Beberapa hal tersebut dilakukan dengan aktivitas bermain dengan media dan peserta didik menunjukkan sikap aktif dalam bermain.

#### **b. Kemampuan Membaca (Variabel Y)**

Kemampuan membaca menurut Tampubolon (2008: 241) ialah kecepatan membaca dan pemahaman isi. Keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka membaca. Artinya peserta didik akan memahami materi pada semua mata pelajaran yang mereka ikuti dengan kegiatan membaca. Kemampuan membaca adalah kemampuan mengenal huruf, selanjutnya merangkainya menjadi sebuah kata, kemudian menjadi sebuah kalimat dan memahaminya.

## **2. Definisi Operasional Variabel**

#### **a. Penggunaan Media *Puzzle* (Variabel X)**

Penggunaan media *puzzle* dalam penelitian ini meliputi aktivitas peserta didik dalam belajar dan mencari gambar/huruf/kata saat pembelajaran yang terdiri dari indikator sebagai berikut: 1) Aktivitas peserta didik saat menggunakan media *puzzle*, 2) Aktivitas peserta didik saat mengikuti kegiatan bermain *puzzle* yang diberikan guru, 3) Keaktifan

peserta didik dalam memilih huruf *puzzle*, 4) Keaktifan peserta didik dalam merespon pendidik dalam kegiatan menggunakan media *puzzle*, 5) Keaktifan peserta didik dalam bertanya dengan guru berkaitan dengan gambar/kata/huruf *puzzle*, dan 6) Ketepatan dalam menggunakan media *puzzle*

#### **b. Kemampuan Membaca (Y)**

Kemampuan membaca adalah kemampuan mengenal huruf, selanjutnya merangkainya menjadi sebuah kata, kemudian menjadi sebuah kalimat dan memahaminya dengan indikator sebagai berikut : 1) Melafalkan huruf Vokal a, i, u, e, o, 2) Melafalkan huruf konsonan b, d, p, j, 3) Menyebutkan fonem yang sama 4) Menggabungkan bunyi membentuk kata 5) Intonasi kalimat saat membaca 6) Ketepatan dalam menggunakan tanda baca, 7) Kelancaran membacaa kalimat 8) Kenyaringan saat membaca kalimat.

### **H. Tehnik Pengumpulan data**

Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Metode observasi merupakan suatu aktivitas pengamatan dan pencatatan terhadap kondisi tumbuh kembang anak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan observasi atau pengamatan langsung dilakukan untuk melihat data secara langsung atau kondisi lingkungan objek penelitian, sehingga didapatkan gambaran secara jelas dan nyata kondisi objek dari penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini teknik observasi yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap peserta didik saat pembelajaran dengan media *puzzle*, tindakan pengamatan dilakukan berdasarkan lembar observasi yang telah disusun. Peneliti menyiapkan lembar observasi dan mengamati setiap kegiatan peserta didik dan pendidik dalam pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## **2. Tes**

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini adalah tes. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data membaca peserta didik kelas I SD Negeri 2 Pinang Jaya yang kemudian diteliti untuk melihat pengaruh dan perlakuan yang telah dilakukan. Tes dalam penelitian ini adalah tes membaca nyaring. Pegambilan nilai tes membaca dalam penelitian ini yaitu, peneliti mengajak 4 orang temannya untuk menilai tes membaca peserta didik. Satu orang masing-masing menilai tes kemampuan membaca 5 peserta didik berdasarkan lembar penilaian. Setiap peserta didik diberi waktu 5 menit untuk melakukan tes membaca.

### **I. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah, Suharsimi Arikunto (2010: 160). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes berupa lembar observasi dan dokumentasi. Adapun instrumen penelitian sebagai berikut:

## 1. Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan observasi atau pengamatan guna memperoleh data yang diinginkan. Observasi atau pengamatan ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran membaca berlangsung.

**Tabel 5. Kisi-kisi lembar obeservasi proses pembelajaran membaca nyaring dengan menggunakan media puzzle**

Aspek peilaian	Indikator	No item
Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	Mengikuti tujuan pembelajaran	1,2
	Aktivitas peserta didik saat pemebelajaran	3,4,5
	Aktivitas peserta didik saat menggunakan media <i>puzzle</i>	6,7
	Keaktifan peserta didik dalam bertanya dengan pendidik berkaitan dengan gambar/kata/huruf <i>puzzle</i>	8,9,10
	Memberikan kesempatan Peserta Didik untuk menyelesaikan soal individu	11, 12

## 2. Tes Lisan/ Unjuk Kerja

Tes merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes dilakukan setiap akhir pembelajaran, tes ini dilakukan setelah peserta didik mempelajari materi membaca tengang lafal, intonasi ejelasan dan kelancaran dalam membaca serta memahami isi dari bacaan tersebut.

**Tabel 6. Kisi-kisi tes membaca nyaring**

No	Aspek yang diamati	Indikator
1	Lafal	Melafalkan huruf Vokal a, i, u, e, o
		Melafalkan huruf konsonan b, d, p, j
		Menyebutkan fenom yang sama
		Menggabungkan bunyi membentuk kata
2	Intonsi	Intonasi kalimat
		Ketepatan dalam menggunakan tanda baca
3	Kelancaran	Kelancaran membaca kalimat
4	Kenyaringan	Kenyaringan membaca kalimat

Sumber : Istanto (2014: 64)

## J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk menguraikan keterangan-keterangan atau data yang diperoleh agar data tersebut dapat dipahami oleh orang yang mengumpullkan data saja, tapi juga oleh orang lain.

### 1. Uji Prasyarat Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Alasan peneliti menggunakan uji normalitas karena sebelum pengujian hipotesis data harus berdistribusi normal. Menurut Sugiyono (2017: 241) langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* ( $X^2$ ), Yaitu:

$$x_{hitung}^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Keterangan:

$x_{hitung}^2$  : Nilai Ch Kuadrat Hitung  
 Fo : Frekuensi hasil pengamatan



$F_h$  : Frekuensi yang diharapkan

Menurut Sugiyono (2017: 241) bahwa kriteria pengujian normalitas apabila  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  berdistribusi tidak normal.

### **b. Uji Homogenitas Data**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas dilakukan uji-F menurut Sudjana (2005: 249) adalah sebagai berikut:

$H_0$  : variansi pada tiap kelompok sama (homogen).

$H_i$  : variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji F menurut Sugiyono (2016: 275) sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{variansi terbesar}}{\text{variansi terkecil}}$$

Harga  $F_{hitung}$  tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}$  untuk diuji signifikansinya dengan taraf signifikansi yaitu 0,05 selanjutnya bandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  dengan ketentuan:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya varian kedua kelompok data adalah homogen. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

### **c. Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Media *Puzzle***

Aktivitas data dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas pembelajaran saat menggunakan media *puzzle*, menggunakan lembar

observasi. Adapun langkah-langkah untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Rumus yang digunakan adalah deskriptif presentase yang menggambarkan besarnya presentase keaktifan Peserta Didik dalam proses belajar.

$$\text{Keaktifan Peserta Didik} : \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji t

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah dalam penelitian. Rumusan yang digunakan untuk mengukur hipotesis parametrik (berdistribusi normal) adalah dengan rumus menurut Sudjana (2005 :21) sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = rata-rata skor kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = rata-rata skor kelas kontrol

$s_1^2$  = varians kelompok eksperimen

$s_2^2$  = varians kelompok kontrol

$n_1$  = jumlah anggota sampel kelompok eksperimen

$n_2$  = jumlah anggota sampel kelompok kontrol

Sebelum data di analisis, data tersebut terlebih dahulu di analisis dengan uji normalitas dan dilanjutkan dengan uji homogenitas apabila data tersebut terbukti normal, maka uji kesamaan rata-rata menggunakan uji-t, sedangkan jika data tersebut normal tetapi tidak homogen maka akan menggunakan Uji-t (aksen), dan untuk data yang tidak memenuhi syarat normalitas menggunakan Uji Mann-Whitney U.

### b. Uji N-Gain

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis *pre-test* dan *post-test* adalah uji *N-Gain*. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N. G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Untuk menentukan taraf peningkatan kemampuan berdasarkan gain ternormalisasi, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Klasifikasi Peningkatan Kemampuan**

Indeks Gain Ternormalisasi	Interprestasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

### c. Regresi Linear Sederhana

Guna menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas I, maka digunakan regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Alasan menggunakan rumus regresi linier sederhana karena jumlah variabel bebas adalah satu, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh satu buah variabel bebas terhadap satu buah variabel terikat.

Menurut Sugiyono (2017: 188) persamaan regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

$\hat{Y}$  : variabel terikat  
 $X$  : variabel bebas  
 $a$  : intersep  
 $b$  : koefisien regresi

Nilai  $a$  dan  $b$  dapat ditentukan dengan cara berikut :

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{(n)(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{(n)(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas I SDN 2 Pinang Jaya Tahun Ajaran 2018/2019.

Ho : Tidak Ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas I SDN 2 Pinang Jaya Tahun Ajaran 2018/2019.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian dapat pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas I SD Negeri 2 Pinang Jaya Tahun Pelajaran 2018/2019

Terdapat perbedaan terhadap kemampuan membaca peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media *puzzle* dengan kelas yang tidak menggunakan media *puzzle*. Hal ini ditunjukkan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menilai aktivitas saat pembelajaran menggunakan media *puzzle* saat pembelajaran membaca dan diperkuat dengan hasil analisis statistika yaitu nilai koefisien regresi antara variabel X dan variabel Y aktivitas penggunaan media *puzzle* bernilai positif sangat kuat.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas, maka dapat diajukan saran – saran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas I sekolah dasar:

#### 1) Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai evaluasi bagi pendidik dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dalam

melaksanakan proses pembelajaran dan pendidik dapat menggunakan media pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan dan acuan pendidik dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

2) Sekolah

Hasil penelitian diharapkan Sekolah Dasar Negeri 2 Pinang Jaya Kota Bandar Lampung dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

3) Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung penelitian-penelitian lain sejenis dalam mengkaji dan mengembangkan ilmu di bidang pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. 2006. *Tata Bahas Prakits Bahasa Indonesia*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Agustrida, 2019. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013, Sebuah Kajian dalam Mata Diklat Penerapan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1: 1-8.
- Anitah, Sri dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Aral, Gursoy, dan Yasar. 2012. *An investigation of the effect of puzzle design on children's development areas. procedia-social and behavioral sciences*. New York: McGraw-Hill.
- Arif. 2014. Pengaruh Pengaruh Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang. (Skripsi). Universitas Negeri Padang. Padang.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Asyhar, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindi Persada, Jakarta.
- Aulia. 2011. *Mengajarkan balita Membaca*. Intan Media, Yogyakarta.
- Bouchamma, Poulin, dll. *Impact of Students' Reading Preferen-ces on Reading Achievement. Journal Creative Education* 2013. 484-49.
- Dalman. 2013. Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1: 2-11.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. SATU NUSA, Bandung.
- Dhieni, Fridani, dll. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Dwinami. 2015. Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan.Bahasa*. 1: 1-7.

- Faturohman. 2016. Pengaruh Penggunaan Media The Thing Puzzle Terhadap Kemampuan Siswa Menulis Kalimat Deskripsi Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas V. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. Tasikmalaya.
- Istanto. 2014. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata pada SD Negeri 1 Pandeyan Jatinom Klaten. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* . 1: 1-14.
- Khomsoh. 2012. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1: 1-11.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Latief, M. 2009. Kemampuan Membaca Anak Indonesia Masih Rendah. *Jurnal Pendidikan UNNES*. 1: 1-14.
- Marisa, dkk. 2012. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Maryana. 2018. Kemampuan Berbahasa Indonesia Siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. (Skripsi). Universitas Lampung. Lampung.
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Rahmanelli. 2007. Efektifitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional. *Jurnal Pembelajaran Geografi*. 1: 2-6.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Rohman. 2016. Arabic Puzzle Book Pengembangan Media Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Bagi Siswa Kelas IV MI Di Kota Semarang. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. IN Azna Books, Yogyakarta.
- Subana. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. CV Pustaka Seti, Bandung.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensido, Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Alfabeta, Bandung.



- Sunarti, Euis, dll. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Alex Media Komputindo, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Tampubolon. 2008. *Kemampuan Membaca Tehnik Efektif dan Efisien*. Angkasa, Bandung.
- Tarigan. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa, Bandung.
- Utami. 2015. Pengaruh Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Mem-baca Permulaan Pada Anak Kelas Awal Sekolah Dasar. (Skripsi). Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al Hikmah. Mojokerto.
- Yuliani, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Laskar Askara, Jakarta.
- Zuchdi dan Budiasih. 2001. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Reandah*. PAS, Yogyakarta.