

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* SUKU KATA TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA DAN MENULIS PESERTA DIDIK
KELAS I SDN 2 BRANTI RAYA**

(Skripsi)

Oleh

**NITA YUANSARI
2013053082**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* SUKU KATA TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA DAN MENULIS PESERTA DIDIK
KELAS I SDN 2 BRANTI RAYA**

Oleh

Nita Yuansari

Skripsi

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

Pada

**Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA *PUZZLE* SUKU KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS PESERTA DIDIK KELAS I SDN 2 BRANTI RAYA

Oleh

NITA YUANSARI

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas 1 SDN 2 Branti Raya masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media *Puzzle* Suku Kata terhadap kemampuan membaca dan menulis peserta didik. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan jenis *nonequivalent kontrol group desain*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 1 yang berjumlah 192 orang. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas I A dan kelas I B dengan jumlah masing-masing 62 orang. Instrumen penelitian menggunakan instrumen tes dan observasi. Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji linier sederhana dan N-gain dengan nilai kemampuan membaca sebesar 0,721 dan kemampuan menulis sebesar 0,907 dengan interpretasi keduanya tinggi, serta regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas I SDN 2 Branti Raya tahun ajaran 2023/2024.

Kata kunci: kemampuan membaca, kemampuan menulis, media puzzle suku kata

ABSTRACT

THE EFFECT OF SYLLABLE PUZZLE MEDIA ON ABILITY READING AND WRITING STUDENTS GRADE ONE SDN 2 BRANTI RAYA

By

NITA YUANSARI

The problem in this research was that the reading and writing abilities of class 1 students at SDN 2 Branti Raya are still relatively low. This research aims to determine the effect of using Syllable Puzzle Media on students' reading and writing abilities. This type of research is a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The population of this study was all 192 class 1 students. The sample for this research was students from class I A and class I B with a total of 62 students each. The research instrument uses test and observation instruments. Data is analyzed using a simple linear test formula and N-gain with a reading ability value of 0.721 and a writing ability of 0.907 with both high interpretations, as well as simple regression. The results of the research show that there is an influence of the use of puzzle media on the reading and writing abilities of class I students at SDN 2 Branti Raya for the 2023/2024 academic year.

Key words: reading ability, syllable puzzle media, writing ability

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PUZZLE SUKU KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS PESERTA DIDIK KELAS 1 SDN 2 BRANTI RAYA**

Nama Mahasiswa : **Nita Yuansari**

No. Pokok Mahasiswa : 2013053082

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



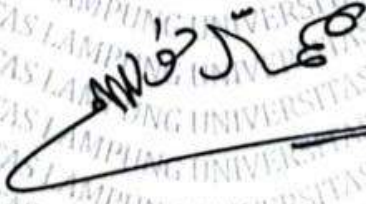
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Muisom, M.Pd.I.
NIK 231502850709101


Ujang Efendi, M.Pd.I.
NIK 231407840820101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Muhisom, M.Pd.I.

Sekretaris : Ujang Efendi, M.Pd.I.

Penguji Utama : Drs. Supriyadi, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 23 Juli 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nita Yuansari
NPM : 2013053082
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Suku Kata terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis Peserta Didik Kelas I SDN 2 Branti Raya” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 23 Juli 2024

pernyataan



Nita Yuansari
NPM 2013053082

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nita Yuansari dilahirkan di Kresno Widodo, Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran Provinsi Lampung pada tanggal 23 Mei 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, pasangan Bapak Suwarno dan Ibu Suyatni. Peneliti menyelesaikan pendidikan formal:

1. SD Negeri 2 Kresno Widodo, Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran, lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 11 Pesawaran, Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran, lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Tegineneng, Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran, lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumber Rejeki, Kecamatan Negeri Agung, Kabupaten Way Kanan pada tahun 2023 periode 1. Peneliti juga melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 01 Sumber Rejeki pada tahun 2023. Selama menjadi mahasiswa, peneliti aktif di organisasi Forkom dan Himajip.

MOTTO

“Bermimpilah setinggi langit, jika engkau jatuh, engkau akan jatuh
diantara bintang-bintang”

(Soekarno)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan sebagai rasa syukur dan tanda baktiku kepada:

Ayah, **Suwarno** dan Ibu, **Suyatni** yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan, dan mencurahkan kasih sayang serta perhatiannya demi kebahagiaan dan keberhasilanku.

Kakak ku yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat untuk keberhasilanku, agar kelak dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi orang lain.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis Peserta Didik Kelas I di SDN 2 Branti Raya”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya atas keterbatasan pengetahuan serta kemampuan, namun dengan adanya dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini, kepada Muhsom, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing 1 atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini. Kepada Ujang Efendi, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing 2 atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini. Serta kepada Drs. Supriyadi, M.Pd. selaku dosen pembahas atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., M.Si Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.

3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna skripsi.
5. Dosen, serta tenaga kependidikan S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
6. Kepala SDN 2 Branti Raya, Sutino, M.Pd., yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Tuminah, S.Pd. selaku wali kelas 1A, Misrodin, M.Pd. SD wali kelas 1B, Pendidik dan Tenaga Kependidikan lainnya, serta peserta didik SDN 2 Branti Raya
8. Wahyu Ferriyawan dan Hengki Cahyono yang telah menemani dan memberikan motivasi serta semangat untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Teman-teman kelompok skripsi, yang telah membantu dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Amin.

Bandar Lampung, 23 Juli 2024
Peneliti



Nita Yuansari
NPM 2013053082

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Hakikat Membaca	7
2.1.1 Pengertian Membaca.....	7
2.1.2 Tujuan Membaca	8
2.1.3 Jenis-jenis Membaca.....	9
2.1.4 Manfaat Membaca	11
2.1.5 Faktor-faktor Mempengaruhi Pembelajaran Membaca	12
2.1.6 Aspek-aspek Membaca	13
2.1.7 Pembelajaran Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar.....	15
2.1.8 Penilaian Pembelajaran Membaca	16
2.2 Hakikat Menulis.....	18
2.2.1 Pengertian Menulis	18
2.2.2 Kemampuan Menulis	19
2.2.3 Manfaat Menulis	20
2.3.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Menulis	21
2.3.5 Pembelajaran Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar.....	22
2.3.6 Penilaian Pembelajaran Menulis.....	24
2.3 Bahasa Indonesia	24
2.3.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	25
2.3.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	25
2.4 Media Pembelajaran.....	26

2.4.1	Pengertian Media Pembelajaran	26
2.4.2	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	27
2.4.3	Jenis-Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	28
2.5	Hakikat <i>Puzzle</i> Suku Kata.....	30
2.5.1	Pengertian <i>Puzzle</i> Suku Kata	30
2.5.2	Jenis-Jenis <i>Puzzle</i>	31
2.5.3	Manfaat <i>Puzzle</i> Suku Kata	32
2.5.4	Aspek yang Dikembangkan Melalui <i>Puzzle</i> Suku Kata	34
2.5.5	Langkah-langkah Bermain <i>Puzzle</i> Suku Kata.....	34
2.6	Penelitian yang Relevan.....	35
2.7	Kerangka Pikir Penilaian	37
2.8	Hipotesis Penilaian.....	38
III.	METODE PENELITIAN.....	39
3.1	Jenis Penelitian.....	39
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
3.2.1	Tempat Penelitian	40
3.2.2	Waktu Penelitian	40
3.3	Prosedur Penelitian	40
3.3.1	Tahap Persiapan	40
3.3.2	Tahap Pelaksanaan.....	41
3.3.3	Tahap Penyelesaian.....	41
3.4	Populasi dan Sampel.....	42
3.4.1	Populasi.....	42
3.4.2	Sampel.....	42
3.5	Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	43
3.5.1	Variabel Penelitian.....	43
3.5.2	Definisi Konseptual Variabel.....	44
3.5.3	Definisi Operasional Variabel.....	44
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.6.1	Tes.....	45
3.6.2	Non Tes	46
3.7	Instrumen Tes.....	46
3.7.1	Tes.....	46
3.7.2	Non Tes.....	47
3.8	Uji Persyaratan Instrumen.....	47
3.8.1	Uji Validitas	48
3.8.2	Uji Reliabilitas	49
3.9	Uji Persyaratan Analisis Data	50
3.9.1	Uji Normalitas.....	50
3.9.2	Uji Homogenitas	51
3.10	Teknik Analisis Data.....	52
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1	Hasil.....	55
4.2	Deskripsi Data Hasil Tes	55
4.3	Deskripsi Data Hasil Observasi	57
4.4	Uji Persyaratan Analisis Data.....	59

4.5 Teknik Analisis Data	62
4.6 Pembahasan	64
4.7 Keterbatasan Penelitian	71
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1 Simpulan.....	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kemampuan membaca dan menulis peserta didik Kelas 1	3
2. Desain penelitian	40
3. Data peserta didik kelas 1 SDN 2 Branti Raya	42
4. Data sampel kelas 1 SDN 2 Branti Raya	43
5. Instrumen tes kemampuan membaca	46
6. Instrumen tes kemampuan menulis	46
7. Kisi-kisi lembar observasi peserta didik pada pembelajaran membaca.....	47
8. Kisi-kisi lembar observasi peserta didik pada pembelajaran menulis	47
9. Hasil uji validitas kemampuan membaca.....	48
10. Hasil uji validitas kemampuan menulis	48
11. Interpretasi koefisien reliabilitas.....	49
12. Hasil uji reliabilitas kemampuan membaca	49
13. Hasil uji reliabilitas kemampuan menulis	50
14. Klasifikasi peningkatan kemampuan	53
15. Data observasi keterampilan membaca kelas eksperimen	57
16. Data observasi keterampilan menulis kelas eksperimen.....	58
17. Uji normalitas data kemampuan membaca	59
18. Uji normalitas data kemampuan menulis.....	60
19. Uji homogenitas data kemampuan membaca.....	61
20. Uji homogenitas data kemampuan menulis	61
21. Uji T	62
22. Regresi linier sederhana	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir penelitian	37
2. Histogram rekapitulasi hasil tes kemampuan membaca	56
3. Histogram rekapitulasi hasil tes kemampuan menulis	56
4. Kemampuan keterampilan membaca kelas eksperimen	57
5. Kemampuan keterampilan menulis kelas eksperimen.....	58
6. Media <i>Puzzle</i> Suku Kata	120
7. Pelaksanaan <i>pretest</i> kelas eksperimen	120
8. Pelaksanaan belajar kelas eksperimen dengan menggunakan media puzzle suku kata.....	120
9. Pelaksanaan <i>posttest</i> kelas eksperimen	121
10. Pengerjaan <i>pretest</i> kelas kontrol	121
11. Pelaksanaan proses belajar kelas kontrol dengan menggunakan media kertas bergambar.....	121
12. Pelaksanaan <i>posttests</i> kelas kontrol	122
13. Uji coba instrumen ke SDN 30 Tegineneng	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	79
2. Surat balasan penelitian pendahuluan	80
3. Surat izin uji coba instrumen penelitian.....	81
4. Surat balasan uji coba instrumen penelitian.....	82
5. Surat izin penelitian.....	83
6. Surat balasan penelitian.....	84
7. Surat keterangan uji validator	85
8. Kisi-kisi instrumen tes.....	86
9. Soal.....	87
10. Kisi-kisi observasi.....	90
11. Instrumen lembar observasi kemampuan membaca	91
12. Rubrik penelitian kemampuan membaca	92
13. Instrumen lembar observasi kemampuan menulis	93
14. Rubrik penilaian kemampuan menulis.....	94
15. Modul ajar kelas eksperimen	95
16. Modul ajar kelas kontrol	100
17. Hasil uji validitas.....	105
18. Hasil uji reliabilitas	109
19. Rekapitulasi hasil angket <i>pretest</i> kemampuan membaca dan menulis pada kelas eksperimen.....	110
20. Rekapitulasi hasil angket <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kemampuan membaca dan menulis pada kelas kontrol	111
21. Rekapitulasi hasil observasi keterampilan membaca pertemuan 1	112
22. Rekapitulasi hasil observasi keterampilan membaca pertemuan 2	113

23. Rekapitulasi hasil observasi keterampilan membaca pertemuan 3	114
24. Rekapitulasi hasil observasi keterampilan menulis pertemuan 1	115
25. Rekapitulasi hasil observasi keterampilan menulis pertemuan 2.....	116
26. Rekapitulasi hasil observasi keterampilan menulis pertemuan 3.....	117
27. Data nilai uji validitas dan reliabilitas kemampuan membaca.....	118
28. Data nilai uji validitas dan reliabilitas kemampuan menulis	119
29. Dokumentasi	120

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan berbahasa merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupannya bersama manusia lain untuk berkomunikasi. Menurut (Perpres No. 63/2019) Bahasa Indonesia wajib digunakan sebagai bahasa pengantar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, pendidikan agama, dan mata pelajaran terkait dengan pendidikan kewarganegaraan pada lembaga pendidikan asing atau satuan pendidikan khusus.

Pelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk meningkatkan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Menurut (Depdiknas 2006) 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.

Dua dari keempat keterampilan tersebut yang memegang peran penting dalam berkomunikasi adalah keterampilan membaca dan menulis. Menurut Harianto (2020) membaca adalah proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh informasi yang telah disampaikan oleh penulis melalui teks bacaan untuk memahami makna dari teks bacaan tertulis. Dalam kegiatan membaca, pembaca mengumpulkan dan memahami pesan dan informasi yang disampaikan pengarang melalui bacaan teks. 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.

Tak kalah dengan membaca menulis juga sangat penting bagi peserta didik. Menurut Widyastuti (2017) menulis adalah proses menggambarkan suatu bahasa sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat dipahami pembaca. Menulis menggunakan banyak kemampuan, diantaranya koordinasi mata dan tangan, serta cara menggunakan alat tulis.

Menurut Tridiastita (2023) dalam penelitian pengaruh penggunaan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas II berpendapat bahwa 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 menulis penting bagi penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan para peserta didik.

Namun tidak dipungkiri bahwasanya masih banyak peserta didik yang masih belum bisa membaca dan menulis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS)* dan *Early Grade Reading Assessment (EGRA)* (Mullis & Martin, 2017; (USAID) Indonesia, 2014) dimana Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal kemampuan literasi. Tidak jauh berbeda dengan hasil *PIRLS* kemampuan membaca yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 hasil (*PISA*) pada kategori kemampuan membaca pada anak umur 15 tahun di Indonesia berada di peringkat ke 68 dari 81 negara. Dari data tersebut diambil kesimpulan bahwasannya kemampuan membaca dan menulis peserta didik masih tergolong rendah.

Dengan rendahnya nilai literasi di Indonesia, maka pemerintah membuat kebijakan agar nilai literasi di Indonesia meningkat. Menurut Sigalingging (2021) dalam buku berjudul guru penggerak dalam paradigma pembelajaran kurikulum merdeka salah satunya dengan mengganti kurikulum K13 ke kurikulum merdeka, dimana pemerintah memberi keluasaan kepada peserta didik untuk belajar dengan minat peserta didik yang diharapkan mampu untuk tercapainya peningkatan literasi di Indonesia.

Berdasarkan observasi telah dilaksanakan di kelas I SDN 2 Branti Raya pada tanggal 3 Oktober 2023, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Kemampuan membaca dan menulis peserta didik Kelas I

Σ Peserta Didik	Kelas	Belum dapat membaca		Belum dapat menulis		Sudah dapat membaca		Sudah dapat menulis	
		Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
32	1A	14	43,75%	10	31,25%	18	56,25%	22	68,75%
32	1B	11	34,37%	9	28,12%	21	65,62%	23	71,87%
Rata-rata		39,06%		29,68%		60,93%		70,31%	

Sumber: Data wawancara wali kelas 1 SDN 2 Branti Raya

Berdasarkan Tabel 1 pada kelas I A dan I B hampir 40% peserta didik belum dapat membaca dan 30% belum dapat menulis. Hal ini mengidentifikasi bahwa kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas 1 di SDN 2 Branti Raya masih tergolong rendah.

Pengamatan awal yang dilakukan dengan observasi dan wawancara di sekolah menunjukkan faktor penyebab dari kemampuan membaca dan menulis peserta didik masih kurang yaitu pendidik masih kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Sudjana dalam Yuliana (2021) media pembelajaran sangat penting bagi pendidikan di antara manfaatnya yaitu mengurangi verbalisme sehingga kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi, informasi dari materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan lebih baik, dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat dengan mudah mencapai

tujuan pembelajaran. Maka dari itu sangat penting menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik di kelas 1. Uviliyana (2018) menulis adalah keterampilan sebagai salah satu kemahiran berbahasa yang produktif ini, mendorong seseorang untuk menyampaikan ide, pikiran, keinginan dan perasaan kepada orang lain melalui bahasa tulis dengan indikator sebagai berikut : 1)menyalin huruf, 2)menyalin kata, 3)menyalin kalimat. Maka dari itu media *puzzle* suku kata ini lebih cocok digunakan untuk kelas rendah terutama kelas 1, karena pada kelas rendah media *puzzle* suku kata sangat cocok untuk pengenalan abjad-abjad kepada peserta didik dengan rentan umur 6-9 tahun. Pada peserta didik kelas rendah media *puzzle* juga lebih menarik perhatian untuk belajar dibandingkan dengan media buku yang dianggap membosankan serta jika proses pembelajaran hanya menggunakan media papan tulis maka peserta didik monoton dan tidak menarik.

Menurut Islamiyah (2022) ada pengaruh positif yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih, Kabupaten Pangkep. Menurut penelitian Putri (2019) 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. Berdasarkan hasil penelitian yang oleh Malihah (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Crossword Puzzle bergambar dapat mempengaruhi kemampuan menulis siswa kelas III SD Negeri 78 Palembang.

Media *puzzle* suku kata ini akan digunakan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik memerlukan model pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi kelas yang ada. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Maulana dan Akbar (2017) di Sumedang terdapat Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran membaca pemahaman dalam menjawab pertanyaan dengan model STAD menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dirasa perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* Suku Kata terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis Peserta Didik Kelas I SDN 2 Branti Raya.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kemampuan membaca dan menulis peserta didik saat proses pembelajaran masih tergolong rendah.
2. Proses pembelajaran membaca dan menulis berlangsung tidak menggunakan media pembelajaran selain papan tulis.
3. Kreatifitas pendidik dalam menggunakan media pelajaran pada saat proses pembelajaran belum optimal.

1.3 Batasan Masalah

1. Kemampuan Membaca
2. Kemampuan Menulis
3. Media *Puzzle* Suku Kata

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* suku kata terhadap kemampuan membaca?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* suku kata terhadap kemampuan menulis?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* suku kata terhadap kemampuan membaca
2. Untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* suku kata terhadap kemampuan menulis

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini ada manfaat yaitu:

1. Secara teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan informasi secara terperinci dengan penggunaan media *puzzle* suku kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di SDN 2 Branti Raya.

2. Secara Praktis

- 1) Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi 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 SDN 2 Branti Raya Lampung Selatan 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.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Membaca

2.1.1 Pengertian Membaca

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

Menurut Widyastuti (2017) membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku bahasa merupakan alat komunikasi utama anak mengungkapkan keinginan maupun kebutuhannya. Menurut Yusri (2020) membaca adalah penyampaian dari teks yang berupa tulisan maupun dari gambar atau diagram maupun dari campuran itu semua.

Sejalan dengan Widyastuti, menurut Klein, dkk dalam Yusri (2020) bahwa definisi membaca mencakup:

1. Membaca merupakan suatu proses.
2. Membaca adalah strategis.
3. Membaca merupakan interaktif.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat kita ketahui bahwa membaca adalah kegiatan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan) serta membaca juga dimaksudkan untuk penyampaian dari teks berupa tulisan secara interaktif.

2.1.2 Tujuan Membaca

Aktivitas membaca mempunyai tujuan tertentu sesuai dengan orang yang membaca. Membaca pemahaman sebagai suatu proses mempercayai bahwa upaya memahami bacaan sudah terjadi ketika belum membaca buku apapun. Kemudian pemahaman itu melalui tahap yang berbeda beda sampai selesai bacaan yang dibaca. Akhirnya, pemahaman itu mempunyai tahapan yang berbeda setelah berakhir semua bacaan tersebut.

Menurut Dalman (2018) ada beragam tujuan membaca, yaitu:

1. Memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan.
2. Menangkap ide pokok/gagasan utama buku secara cepat.
3. Mendapatkan informasi tentang sesuatu.
4. Mengenali makna kata-kata sulit.
5. Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di seluruh dunia.
6. Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di masyarakat sekitar.
7. Ingin memperoleh kenikmatan dari karya fiksi.
8. Ingin memperoleh informasi tentang lowongan kerja.
9. Ingin mencari barang-barang atau produk yang cocok untuk dibeli.
10. Ingin menilai kebenaran gagasan pengarang/penulis.
11. Ingin mendapatkan alat tertentu.
12. Ingin mendapatkan keterangan tentang pendapat seseorang (ahli) atau keterangan tentang definisi suatu istilah.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya dengan Dalam Menurut Rivers & Temperly dalam Ariangga (2022)

1. Memperoleh informasi untuk suatu tujuan atau merasa penasaran tentang suatu topik.
2. Memperoleh berbagai petunjuk tentang cara melakukan suatu tugas bagi pekerjaan atau kehidupan sehari-hari (misalnya, mengetahui cara kerja alat-alat rumah tangga) .

3. Berakting dalam sebuah drama, bermain game, menyelesaikan teka-teki.
4. Berhubungan dengan teman-teman melalui surat-menyurat atau untuk memahami surat-surat bisnis.
5. Mengetahui kapan dan dimana sesuatu akan terjadi atau apa yang tersedia.
6. Mengetahui apa yang sedang terjadi atau telah terjadi.

Lalu yang terakhir menurut Ikhwana dalam Ariangga (2022)

menyebutkan beberapa tujuan membaca yang mencakup diantaranya:

1. Kesenangan.
2. Menyempurnakan membaca nyaring.
3. Menggunakan strategi tertentu.
4. Memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik.
5. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
6. Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
7. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
8. Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang telah diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajarinya tentang struktur teks.

Berdasarkan beberapa tujuan yang dijabarkan oleh beberapa ahli dapat kita ketahui bahwa tujuan membaca yaitu: memahami secara detail dan menyeluruh isi bacaan, memperoleh informasi untuk suatu tujuan atau tugas, serta memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.

2.1.3 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.

Menurut Suparlan (2021) mengatakan ada dua jenis membaca, antara lain sebagai berikut:

1. Membaca nyaring

Merupakan kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara menyuarakan lambang-lambang bunyi. Membaca nyaring disebut juga dengan membaca bersuara. Dalam membaca nyaring dibutuhkan keterampilan atau teknik-teknik tertentu terutama pada

unsur suprasegmental seperti nada, intonasi, tekanan, pelafalan, penghentian. Karena membaca nyaring mengutamakan teknik-teknik membaca lisan tersebut, maka membaca nyaring sering disebut juga membaca teknik. Sebagai contoh membaca nyaring yaitu membaca cerita, membaca puisi, membaca berita dan sebagainya,

2. Membaca dalam hati

Merupakan kegiatan membaca yang dilakukan dengan tidak menyuarkan bunyi-bunyi. Karena membaca dilakukan dalam hati, jenis membaca ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami teks yang dibacanya secara lebih mendalam. Selain itu membaca dalam hati memberikan kesempatan kepada guru untuk mengamati reaksi dan kebiasaan membaca peserta didik.

Sejalan dengan Suparlan menurut Nurfadilah (2022) Jenis-jenis membaca adalah :

1. Membaca nyaring membaca merupakan proses membunyikan lambang / tanda / tulisan yang bermakna.
2. Membaca senyap (dalam hati) membaca senyap atau dalam hati adalah membaca tidak bersuara, tanpa gerakan bibir, tanpa gerakan kepala, tanpa berbisik, memahami bahan bacaan yang dibaca dalam hati, dan dapat menyesuaikan kecepatan membaca dengan tingkat kesukaran yang terdapat dalam bahan bacaan itu.

Tidak sejalan dengan teori di atas menurut Meliawati (2016) jenis-jenis membaca intensif terbagi menjadi 6 jenis yaitu membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, membaca ide, membaca bahasa asing dalam membaca sastra.

Berdasarkan pemaparan jenis-jenis oleh para ahli di atas dapat kita ketahui bahwa ada dua jenis kegiatan membaca yaitu membaca nyaring dan membaca intensif, dalam membaca nyaring meliputi dua aspek yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati sedangkan membaca intensif terbagi menjadi 6 yaitu, membaca teliti, membaca pemahaman,

membaca kritis, membaca ide, membaca bahasa asing dalam membaca sastra.

2.1.4 Manfaat Membaca

Membaca adalah sebuah kegiatan yang ringan dan sederhana karena dengan membaca akan memiliki banyak manfaat. Simanungkalit dalam Alkalah dalam Putri (2019) mengatakan manfaat umum yang dapat dirasakan ketika membaca buku adalah dapat belajar dari pengalaman orang lain atau dapat menambah pengetahuan. Manfaat khusus dari kegiatan membaca adalah dapat terhindar dari kerusakan jaringan otak di masa tua apabila orang rajin membaca buku. Adapun beberapa manfaat membaca sebagai berikut:

1. Membaca menambah kosa kata dan pengetahuan akan tata bahasa dan sintaksis.
2. Membaca buku secara langsung dapat membantu mengalami perasaan dan pemikiran yang paling dalam.
3. Membaca dapat memicu imajinasi.
4. Membaca bahan bacaan umumnya.

Tidak sejalan dengan pendapat Alkalah menurut Lutfiyah (2014) menyebutkan manfaat membaca adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan kadar intelektual.
2. Memperoleh berbagai pengetahuan hidup.
3. Memiliki cara pandang dan pola pikir yang luas.
4. Memperkaya perbendaharaan kata.
5. Mengetahui berbagai peristiwa yang terjadi di berbagai belahan dunia.
6. Meningkatkan keimanan.
7. Mendapatkan hiburan.

Lalu menurut Rachmawati dalam Airangga (2022) mengemukakan manfaat membaca diantaranya sebagai berikut:

1. Menambah perbendaharaan pengetahuan dan pengalaman hidup.
2. Meningkatkan intelektual/kecerdasan serta memperdalam penghayatan ilmu.
3. Memperkaya kosa kata.

4. Memperluas cakrawala pikir dan pandang.
5. Menggugah daya kreativitas mencipta.

Berdasarkan teori di atas manfaat membaca adalah membaca menambah kosakata, meningkatkan kadar intelektual, dan menambah kecerdasan serta memperdalam penghayatan ilmu.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Membaca

Keterampilan membaca seperti merupakan suatu kemampuan yang kompleks, banyak faktor yang mempengaruhinya. Menurut Astuti (2023) faktor yang mempengaruhi pembelajaran membaca adalah, faktor fisiologis, faktor intelektual, faktor keluarga, dan faktor psikologis. Dan menurut Zuchdi (2020) ada 3 faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan dalam membaca diantaranya, motivasi, lingkungan keluarga, dan bahan bacaan.

Berbeda dengan pendapat Menurut Lamb dan Arnold Dalam Rahim (2018) faktor yang mempengaruhi membaca permulaan adalah:

1. Faktor Sosiologis

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

Berdasarkan faktor-faktor yang dikatakan oleh ahli di atas dapat kita ketahui bahwa faktor yang mempengaruhi pembelajaran membaca, diantaranya adalah faktor fisiologis, intelektual, keluarga, psikologis, motivasi, lingkungan keluarga dan bahan bacaan.

2.1.6 Aspek-aspek Membaca

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

1. Keterampilan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah (*lower order*).

Aspek ini mencakup:

- a. Pengenalan huruf.
 - b. Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat dan lain-lain) .
 - c. Pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis atau "*to back at print*").
 - d. Kecepatan membaca taraf lambat.
2. Keterampilan yang bersifat pemahaman yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi (*higher order*). Aspek ini mencakup :
 - a. Memahami pengertian sederhana (*leksikal, gramatikal, retorikal*).

- b. Memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, relevansi/keadaan kebudayaan, dan reaksi pembaca).
- c. Evaluasi dan penilaian (isi, bentuk).
- d. Kecepatan membaca fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Menurut Tarigan dalam Maryana (2018) ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca waktu dia membaca, proses membaca dapat dibagi atas: membaca nyaring, membaca bersuara, dan membaca lisan (*reading out loud, oral reading, reading aloud*); membaca dalam hati atau *silent reading*.

Menurut Barbe dan Dawson dalam Tarigan (2015) daftar keterampilan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam membaca nyaring adalah sebagai berikut:

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:titik (.), koma (,), tanda tanya (?), tanda seru (!).
- f. Membaca dengan suara yang jelas .

Setiap peserta didik diharapkan dapat mengenal dan melafalkan huruf secara tepat. Apabila hal ini dapat dimiliki oleh peserta didik, ketika akan melanjutkan pendidikan ke sekolah 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 Sekolah Dasar.

2.1.7 Pembelajaran Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar

Pembelajaran membaca untuk kelas rendah pun harus mendapatkan perhatian yang serius. Khususnya untuk kelas I, guru harus berhati-hati dan cermat dalam menyusun perencanaan sekaligus pelaksanaannya. Hal ini penting karena kelas I merupakan fondasi bagi kelas-kelas berikutnya.

Menurut Arifani (2023) cara untuk mengajarkan membaca yaitu,

1. Belajar huruf melalui permainan.
2. Bermain bingo huruf
3. Huruf menulis dan bergambar.
4. Membuat kata dari blok huruf.
5. Belajar membaca dengan lagu.
6. Menggunakan gambar yang menarik.

Sejalan dengan pendapat Arifani menurut ruang guru (2023) ada 11 cara untuk mengajarkan membaca yaitu,

1. Gunakan lagu anak-anak untuk memperkenalkan huruf.
2. Membuat atau membeli *flash card* huruf.
3. Tempelkan beberapa poster huruf dan kata.
4. Bantu anak mengucapkan bunyi huruf.
5. Ajari anak menghafal suku kata.
6. Membaca suku kata yang lebih variatif.
7. Ajarkan huruf mati.
8. Gunakan blok huruf.
9. Tempelkan label pada barang di rumah.
10. Membaca di berbagai kesempatan.
11. Membaca bersama setiap hari dan berikan pertanyaan seputar isi buku.
12. Mulai ajari anak menulis.

Tidak sejalan dengan pendapat sebelumnya menurut Suryani (2020) Pelaksanaan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar dilakukan dalam dua cara, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar dengan menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat. Pembelajaran membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran.

Berdasarkan penguraian pengertian di atas dapat kita ketahui bahwa ada banyak cara untuk mengajarkan anak membaca yaitu, belajar menggunakan media permainan, lagu anak, menulis, menghafal suku kata, ajarkan huruf mati, membaca buku, kartu gambar dan kartu huruf.

2.1.8 Penilaian Pembelajaran Membaca

Aspek penting dalam penilaian membaca adalah pemahaman isi bacaan. Adapun alat ukur yang paling tepat digunakan berbentuk tes. Beberapa jenis tes yang dapat dimanfaatkan untuk mengukur kemampuan membaca dapat dikemukakan seperti berikut:

1. Tes *cloze*

Merupakan salah satu tes yang dapat dimanfaatkan untuk mengetes kemampuan membaca (Oller, 1979; Djiwandono, 1988). Tes *cloze* yang pertama kali diperkenalkan oleh Taylor (1953) semula dimanfaatkan untuk mengukur tingkat keterbatasan teks dalam bahasa ibu, namun selanjutnya digunakan untuk mengukur kemampuan membaca, baik dalam bahasa ibu maupun dalam bahasa kedua atau asing. Secara keseluruhan tes *cloze* dapat dimanfaatkan untuk: penilaian tingkat keterbacaan dan tingkat kesulitan teks, penilaian kemampuan membaca pemahaman, penelaahan kendala - kendala yang ada dalam tes, penilaian kelancaran berbahasa, dan penilaian efektivitas pengajaran.

2. Menceritakan kembali

Dapat dimanfaatkan untuk mengukur kemampuan pemahaman (baik lisan maupun tulisan). Kekurangan dari prosedur ini terletak pada ketidakekonomisannya sebagai alat ukur, apalagi jika testi diminta untuk menceritakan kembali dalam bentuk tulis. Selain itu, tes ini cenderung menjadi tes ingatan. Dan menceritakan kembali cenderung mengaburkan kemampuan testi yang sebenarnya. Prosedur ini dipandang cocok untuk melatih testi dalam bahasa asing, sebab dapat mengakibatkan motivasi testi (Hidayat, 1990).

3. Tes meringkas

Sering kali juga dipakai untuk mengukur kemampuan pemahaman testi yang bersifat global, sebab tes ini banyak melibatkan skemata dalam sebuah teks. Tes ini menuntut testi untuk dapat memahami secara rinci dan mengungkapkan kembali pemahamannya secara ringkas. Dalam proses meringkas testi membutuhkan kerangka berpikir tertentu, sehingga meringkas teks yang strukturnya lazim memerlukan waktu yang relatif lebih sedikit dibandingkan dengan yang strukturnya asing. Dengan menggunakan tes ini sulit untuk dipastikan apakah buruk atau baiknya hasil yang diperoleh testi disebabkan oleh kesalahpahamannya ataukah oleh ketidakmampuan dalam memproduksi kalimat (Hidayat, 1990).

4. Tes subjektif

Merupakan tes yang banyak digunakan dalam mengukur kemampuan membaca. Tes subjektif yang dimaksud adalah tes jawabannya berupa uraian, dan penskorannya dilakukan dengan mempertimbangkan benar salahnya uraian yang diberikan testi. Ciri penanda tes subjektif, antara lain: (1) jumlah soal yang disusun tidak terlalu banyak. (2) hasil yang diperoleh kurang memadai karena jangkauan bahannya tidak terlalu luas, (3) banyak dipengaruhi oleh faktor: bahasa yang digunakan oleh testi, kerapian tulisan yang dibuat oleh testi, sikap penilai terhadap terhadap testi, pengukuran bersifat relatif, jawaban sangat penting, dipengaruhi oleh emosi pemeriksa, pertanyaan yang diajukan luas dan rumit, sedangkan waktu yang tersedia terbatas.

5. Tes objektif

Juga merupakan tes yang banyak dipakai untuk mengukur kemampuan membaca. Tes objektif yang dimaksud adalah tes yang cara pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif yang dilakukan dengan cara mencocokkan kunci jawaban dengan hasil pekerjaan testi. Tes objektif ini terdiri atas butir - butir tes yang dapat dijawab dengan

sepatah atau beberapa patah kata atau memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Tes objektif memungkinkan testi untuk menjawab banyak pertanyaan dalam waktu yang relatif singkat.

6. Menurut Tarigan dalam Madu (2021)

Keterampilan membaca nyaring di sekolah dasar diarahkan pada penguasaan hal-hal teknis berupa membaca dengan memperhatikan lafal, intonasi, jeda, tempo, dan tekanan. Siswa diarahkan agar membaca dengan memperhatikan hal-hal teknis tersebut. Berdasarkan penguraian pengertian di atas dapat kita ketahui bahwa penilaian membaca ada lima yaitu, tes *cloze*, menceritakan kembali, tes meringkas, tes subjektif, tes objektif dan teks membaca nyaring.

2.2 Hakikat Menulis

2.2.1 Pengertian Menulis

Menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan perasaan dan pikiran dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa menulis merupakan kegiatan seseorang untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca dalam bahasa tulis agar bisa dipahami oleh pembaca. Seorang penulis harus memperhatikan kemampuan dan kebutuhan pembacanya.

Menurut Dalman dalam Febriana (2023) menulis adalah sebuah kegiatan yang menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bentuk sebuah tulisan. Menulis merupakan proses perubahan bentuk pikiran atau angan-angan atau perasaan atau sebagaimana menjadi wujud lambang atau tanda atau tulisan bermakna. Sebagai proses, menulis melibatkan serangkaian kegiatan yang terdiri atas tahapan prapenulisan, penulisan, dan pasca penulisan.

Sedangkan jika menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010) pengertian menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menulis berarti menuangkan ide si penulis ke dalam bentuk tulisan, sehingga maksud penulis dapat diketahui banyak orang melalui tulisan yang dituliskan. Sedangkan menurut Abidin dalam Utami (2023) menulis adalah proses untuk mengemukakan ide dan gagasan dalam bahasa tulis. Berdasarkan pengertian pengertian di atas dapat kita ketahui bahwa menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan ide atau perasaan serta dalam bahasa tulis.

2.2.2 Kemampuan Menulis

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar yang paling mendasar adalah keterampilan membaca dan menulis, karena hal tersebut merupakan dasar pelajaran bagi kelas selanjutnya. Sehingga dalam pembelajaran MMP (membaca menulis permulaan) ini keterampilan pendidik sebagai pengajar yang pertama bagi siswa sekolah dasar ini harus sangat penuh dengan perhatian kepada anak.

Menurut Tarigan dalam Febriana (2018) keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Dan menurut pendapat Abbas dalam Ariangga (2022) keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan.

Tidak sejalan dengan pendapat para ahli di atas menurut pendapat Abbas dalam Marlina (2023) keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain

dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Berdasarkan beberapa definisi pengertian yang dikatakan oleh para ahli di atas dapat kita ketahui bahwa kemampuan menulis adalah kemampuan mengungkapkan pendapat dan perasaan kepada pihak lain secara tulis dan dapat dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan pihak lain.

2.2.3 Manfaat Menulis

Pada dunia pendidikan, menulis sangat berharga sebab menulis dapat membantu seseorang berpikir lebih mudah. Menulis sebagai suatu alat dalam belajar dengan sendirinya memainkan peranan yang sangat penting.

Menurut Dalman (2018) mengemukakan bahwa menulis memiliki banyak manfaat untuk kehidupan, yaitu diantaranya:

1. Peningkatan kecerdasan.
2. Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas.
3. Penumbuhan keberanian.
4. Pendorongan kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Selain itu.

Lalu menurut Tarigan dalam Febriana (2018) menyebutkan manfaat menulis sebagai berikut;

1. Menulis menjernihkan pikiran.
2. Menulis mengatasi trauma.
3. Menulis membantu mendapatkan dan mengingat informasi.
4. Menulis membantu memecahkan masalah.
5. Menulis membantu ketika kita harus memilih.
6. Orang yang rajin menulis akan semakin canggih dalam mentransfer gagasan ke dalam bentuk simbol-simbol.
7. Orang yang sudah terbiasa menulis bisa mengontrol distribusi gagasan menurut jumlah kata/kalimat yang digunakan.
8. Dengan menulis kita diajak untuk berpikir lebih runtut dan logis.

9. Orang yang terbiasa menulis akan lebih menyukai cara sederhana, supaya pembacanya mudah memahami.
10. Dengan menulis kita diajak untuk mengamati sesuatu secara lebih luas,
11. Dengan menulis kita diajak untuk menggali makna dari sebuah peristiwa. Jika sebuah peristiwa buruk terjadi, kita diajak untuk mencari penyebabnya.

Tidak sejalan dengan pendapat keduanya Menurut Yunus dalam Susanto (2022) mengemukakan kegunaan menulis, antara lain:

1. Menulis membantu kita menemukan kembali apa yang pernah kita ketahui.
2. Menulis menghasilkan ide-ide baru.
3. Menulis membantu kita mengorganisasikan pikiran dan menempatkan dalam suatu wacana yang berdiri sendiri.
4. Menulis membuat pikiran seseorang siap untuk dibaca dan dievaluasi. Menulis membantu kita menyerap dan menguasai informasi baru.

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas manfaat menulis adalah peningkatan kecerdasan, peningkatan daya inisiatif dan kreativitas, menulis membantu mendapatkan dan mengingat informasi serta menulis menghasilkan ide-ide baru

2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Menulis

Kesulitan belajar menulis sering disebut juga disgrafia. Kesulitan belajar menulis yang berat disebut juga agrafia. Disgrafia menunjukkan pada adanya ketidakmampuan mengingat cara membuat huruf atau simbol-simbol matematika.

Menurut Leaner dalam Putri (2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan anak untuk menulis yaitu ada motorik, perilaku, persepsi, memori, kemampuan melaksanakan cross modal, penggunaan tangan yang dominan, dan kemampuan Instruksi.

Menurut Kuncoro dalam Markhamah (2016) yang menyatakan bahwa ada dua penyebab utama yang menjadi faktor penghambat kegiatan menulis. Pertama faktor internal, yaitu faktor penghambat yang berasal dari dalam diri sendiri. Kedua faktor eksternal, yaitu faktor penghambat

yang berasal dari luar pribadi tiap-tiap individu. Dan Menurut Akhadiah dalam Listiani (2020) menyatakan bahwa ada beberapa faktor penyebab rendahnya pengetahuan menulis siswa, seperti rendahnya pengetahuan tentang bahasa dan kaidah bahasa, minimnya jumlah kosakata yang dimiliki, rendahnya minat belajar menulis, kurangnya latihan, dan rendahnya pengetahuan penalaran siswa. Berdasarkan teori para ahli di atas dapat kita ketahui bahwa faktor yang mempengaruhi menulis ada dua yaitu faktor eksternal dan internal.

2.2.5 Pembelajaran Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar

Keterampilan menulis seperti halnya keterampilan berbahasa yang lain perlu dimiliki oleh siswa. Keterampilan menulis sudah mulai dilatihkan di tingkat Sekolah Dasar. Sebelumnya, pada kelas rendah ditanamkan dasar-dasar menulis. Jika dasarnya sudah kuat dan dikuasai dengan benar maka siswa dapat menulis dengan baik dan benar. Menurut Akhadiah dalam Listiani (2020) mengemukakan bahwa keterampilan menulis sangat kompleks karena menuntut siswa untuk menguasai komponen – komponen di dalamnya, misalnya penggunaan ejaan yang benar, pemilihan kosakata yang tepat, penggunaan kalimat efektif, dan penyusunan paragraf yang baik.

Membelajarkan menulis harus memperhatikan perkembangan menulis anak. Perkembangan anak dalam menulis terjadi secara perlahan – lahan. Anak perlu mendapatkan bimbingan dalam memahami dan menguasai cara mentransfer pikiran ke dalam tulisan. Menurut Zuhdi dalam Sukardiman (2017) perkembangan tulisan anak meliputi 4 tahap sebagai berikut:

1. Tahap prafonemik

Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk dan ukuran huruf tetapi belum bisa menyusunnya untuk menulis kata. Anak belum bisa mengetahui prinsip fonetik yakni huruf mewakili bunyi-bunyi yang membentuk kata.

2. Tahap fonem awal
Pada tahap ini anak sudah mengenali prinsip fonetik, tahu cara kerja tulisan tetapi belum bisa mengoperasikan prinsip tersebut.
3. Tahap nama huruf
Pada tahap ini, anak sudah bisa menggunakan prinsip fonetik, dia dapat menggunakan huruf-huruf yang mewakili bunyi-bunyi yang membentuk suatu kata.
4. Tahap transisi
Tahap ini ditandai dengan penguasaan anak terhadap tata tulis yang semakin lengkap, dia juga sudah bisa menggunakan ejaan dan tanda baca dalam tulisan.

Menurut Akhadiyah Dalam Aryanto (2024) pembelajaran menulis di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran menulis permulaan
Pembelajaran ini meliputi persiapan menulis dengan melatih siswa memegang pensil dan menggesekannya di kertas, menulis huruf dan merangkainya menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat sederhana.
2. Pembelajaran menulis lanjut
Dalam pembelajaran ini, dapat dikelompokkan menjadi 4 pokok bahasan yaitu, pengembangan paragraf, menulis surat dan laporan, pengembangan bermacam – macam karangan, dan menulis puisi dan naskah drama.

Berdasarkan teori para ahli di atas dapat kita ketahui bahwa cara mengajarkan keterampilan menulis di Sekolah Dasar adalah 6 tahap yaitu, prafonemik, tahap fonem awal, tahap nama huruf, tahap transisi, pembelajaran menulis permulaan, Pembelajaran menulis lanjut.

2.2.6 Penilaian Pembelajaran Menulis

Aspek penting dalam penilaian membaca adalah pemahaman isi bacaan. Adapun alat ukur yang paling tepat digunakan berbentuk tes. Menulis permulaan menurut Uviliyana (2018) bahwa yang termasuk keterampilan menulis tangan (menulis permulaan) adalah sebagai berikut:

1. Menyalin huruf.
2. Menyalin kata.
3. Menyalin Kalima.

Adapun SK dan KD menulis permulaan menurut Depdiknas (2006) sebagai berikut:

1. Menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran dan bentuk huruf.
2. Menebalkan berbagai bentuk gambar, lingkaran dan bentuk huruf.
3. Mencontoh huruf, kata, atau kalimat sederhana dari buku atau papan tulis dengan benar.
4. Melengkapi kalimat yang belum selesai berdasarkan gambar.
5. Menyalin puisi anak sederhana dengan huruf lepas.

Berdasarkan teori para ahli di atas dapat kita ketahui bahwa cara mengajarkan keterampilan menulis di sekolah dasar adalah menjiplak, menyalin huruf, menyalin tulisan serta menggunakan alat tulis.

2.3 Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah jati diri sekaligus identitas bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia memegang peranan penting pada semua aspek kehidupan. Saat ini adalah era millennial, masa adanya peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media dan teknologi digital. Hal tersebut berdampak pada perkembangan Bahasa Indonesia. Keadaan yang ada sekarang adalah fungsi Bahasa Indonesia mulai digantikan atau tergeser oleh bahasa asing dan adanya perilaku yang cenderung menyelipkan istilah asing, padahal padanan dalam Bahasa Indonesianya ada, dikarenakan sikap yang meyakini bahwa akan terlihat modern, dan terpelajar dan dengan alasan mempermudah komunikasi di era millennial

2.3.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya pada 18 Agustus 1945, bersamaan dengan mulai berlakunya undang-undang dasar Republik Indonesia 1945. Namun sesungguhnya Bahasa Indonesia memiliki sejarah yang panjang, sejak zaman nenek moyang kita dahulu. Bahasa Indonesia termasuk salah satu ragam bahasa Melayu. Ragam yang dipakai sebagai dasar bagi Bahasa Indonesia adalah bahasa Melayu Riau. Pada abad ke-19, bahasa Melayu sudah menjadi lingua franca, yaitu bahasa pengantar dalam pergaulan antar etnis dan suku-suku di kepulauan Nusantara. Selain menjadi lingua franca, saat itu bahasa Melayu juga sebagai bahasa penghubung dalam kegiatan perdagangan internasional di wilayah Nusantara. Bahasa Melayu merupakan bahasa yang digunakan dalam komunikasi dan transaksi antar pedagang, baik yang berasal dari pulau-pulau di wilayah Nusantara maupun orang asing. Hal ini merupakan salah satu alasan mengapa bahasa Melayu ditetapkan sebagai dasar bagi Bahasa Indonesia.

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.

2.3.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbahasa. Menurut Zulela dalam Lestari (2022) tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
2. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.

3. Memahami Bahasa Indonesia dan dapat tepat dan efektif dalam berbagai tujuan,
4. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, menghaluskan budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Sedangkan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Hidayat (2021) tujuan umum pendidikan dan pembelajaran Bahasa Indonesia di lembaga pendidikan adalah untuk memantapkan kedudukan dan fungsi Bahasa Indonesia. Jika ditinjau dari sudut penutur Bahasa Indonesia, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah:

1. Tercapainya pemakaian Bahasa Indonesia baku yang cermat dan efisien dalam komunikasi, yaitu pemakaian Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2. Tercapainya pemilikan keterampilan Bahasa Indonesia, baik dalam menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan penggunaan yang sah.
3. Tercapainya sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, yaitu sikap yang erat kaitanya dengan rasa tanggung jawab yang tampak dalam perilaku sehari-hari.

Berdasarkan hasil teori dari beberapa ahli tersebut maka dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa yang baik dan benar, mengembangkan karakter untuk sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan Bahasa Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, serta sarana penyebarluasan pemakaian bahasa dan sarana pengembangan kemampuan intelektual

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai perantara atau suatu alat yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu pesan berupa bahan ajar kepada peserta didik. Dengan menggunakan media

pembelajaran peserta didik akan dapat menerima bahan ajar yang disampaikan oleh pendidik.

Menurut Nur'aini (2017) media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran. Menurut Dhieni dkk dalam Ramadanti (2021) 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 Asyhar dalam Wiguna (2020) 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-pendapat para ahli tentang media pembelajaran dapat diketahui 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.

2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Sudjana dalam Yuliana (2021) bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki

fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran. Menurut Ramli dalam Margareta (2019) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, membantu pendidik dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu pendidik dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar.

Tidak sejalan dengan kedua para pendapat menurut Munadi dalam Sukmawati (2021) fungsi media pembelajaran secara lebih komplek yaitu:

1. Fungsi Media pembelajaran sebagai sumber belajar.
2. Fungsi Semantik.
3. Fungsi Manipulatif.
4. fungsi psikologis.
5. fungsi sosio-kultural.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas dapat diketahui bahwa fungsi media pembelajaran adalah alat bantu untuk menciptakan situasi yang kondusif dan menarik pada saat proses pembelajaran.

2.4.3 Jenis-jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan karakteristiknya masing-masing. Berdasarkan penggunaan indera dalam menangkap pesan pada media dibedakan menjadi media visual, audio, dan audio visual. Jenis-jenis media dan karakteristiknya diuraikan lebih lengkap oleh para ahli di bawah ini.

Menurut Sadiman dalam Cahyani dkk (2020) mengatakan bahwa setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan lainnya.

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan, Media visual yang diproyeksikan (*Projected Visual*)
Media visual yang dapat diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (*screen*),
Media visual tidak diproyeksikan (*Non Projected 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.

Lalu yang terakhir Menurut Daryanto dalam Haryanti (2021) 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 pemaparan beberapa para ahli di atas dapat diketahui bahwa setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, diantaranya

1. Media visual menekankan pada indra penglihatan 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 interaktivitasnya.
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* suku kata. Media *puzzle* suku kata merupakan media dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan serta menarik yang dapat disusun dan dibongkar pasang.

2.5 Hakikat *Puzzle* Suku Kata

2.5.1 Pengertian *Puzzle* Suku Kata

Media *puzzle* suku kata bertujuan untuk membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok, peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan, melatih kecerdasan logis matematis peserta, menumbuhkan rasa solidaritas sesama peserta didik, menumbuhkan rasa kekeluargaan antar peserta didik, melatih strategi dalam bekerjasama antar peserta didik dan menghibur para peserta didik di dalam kelas.

Menurut Karunia (2022) media *puzzle* merupakan salah satu jenis media gambar ataupun media yang berbasis visual. Menurut Wulansari dalam Utami dkk (2020) media *puzzle* merupakan salah satu jenis media gambar ataupun media yang berbasis visual.

Menurut Khomsah dalam Isrofiyah (2019) media *puzzle* suku kata merupakan media yang dapat memotivasi peserta didik sendiri sekaligus merupakan penarik perhatian yang kuat.

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 diceritakan kepada orang lain berdasarkan pengalaman. Sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

2.5.2 Jenis-jenis *Puzzle*

Ada lima jenis *Puzzle* menurut Hadfield dalam Putri (2019) 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.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis *Spelling Puzzle*. *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 siswa lebih mendalam. Pada saat menyusun huruf-huruf dapat memunculkan 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.

2.5.3 Manfaat *Puzzle* Suku Kata

Penggunaan media *Puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulasi 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 Yulianti (2021) terdapat beberapa manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu:

1. Mengasah otak, kecerdasan otak peserta didik akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
2. 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.
3. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju perkembangan keterampilan membaca.
4. 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.
5. Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
6. 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.

Sejalan dengan pendapat Yulianti menurut Suciati (2021) 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.
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 di atas dapat dilihat bahwa media *puzzle* dapat digunakan sebagai stimulasi

perkembangan peserta didik terutama dalam perkembangan kognitifnya, seperti mengasah otak, menambah pengetahuan.

2.5.4 Aspek yang dikembangkan Melalui *Puzzle* Suku Kata

Puzzle adalah salah satu permainan yang disukai anak. Permainan ini juga disebut “bongkar pasang”. Menurut Fitria (2019) aspek yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

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

Berdasarkan teori-teori di atas dapat kita ketahui bahwasannya aspek yang dikembangkan melalui media *puzzle* suku kata adalah aspek kognitif, motorik halus, bahasa dan aspek sosial emosional.

2.5.5 Langkah-Langkah Bermain *Puzzle* Suku Kata

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 dilakukan di kelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*.

Menurut Yulianti dalam Putri (2019) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle*, yaitu sebagai berikut:

1. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya.

2. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.
3. Mintalah peserta didik untuk menyusun kembali kepingan *puzzle* sesuai dengan gambar yang diberikan.

Pada penelitian ini penggunaan media puzzle suku kata menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok.
2. Kemudian peneliti membagikan media puzzle suku kata dan soal evaluasi yang harus dikerjakan.
3. Selanjutnya peserta didik mencocokkan puzzle puzzle tersebut dengan suku kata yang sudah ada.
4. Peserta didik diminta juga menuliskan hasil kerja kelompok di buku masing-masing dengan mencontoh huruf –huruf di puzzle.
5. Setelah peserta didik sudah selesai mengerjakan, peserta didik diminta untuk maju kedepan membacakan hasil kerja kelompok tersebut secara bergantian.

Berdasarkan pendapat-pendapat beberapa para ahli di atas, tata cara penggunaan media puzzle adalah dengan mengeluarkan potongan puzzle dari tempatnya, meminta peserta didik untuk menemukan potongan puzzle tersebut, kemudian melengkapi potongan puzzle tersebut, dan kita membuat. Meletakkan Gambar Selanjutnya siswa membacakan hasil potongan puzzlenya kepada pendidik dalam bentuk kalimat dan gambar.

2.6 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan *Thaba* (2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar”.

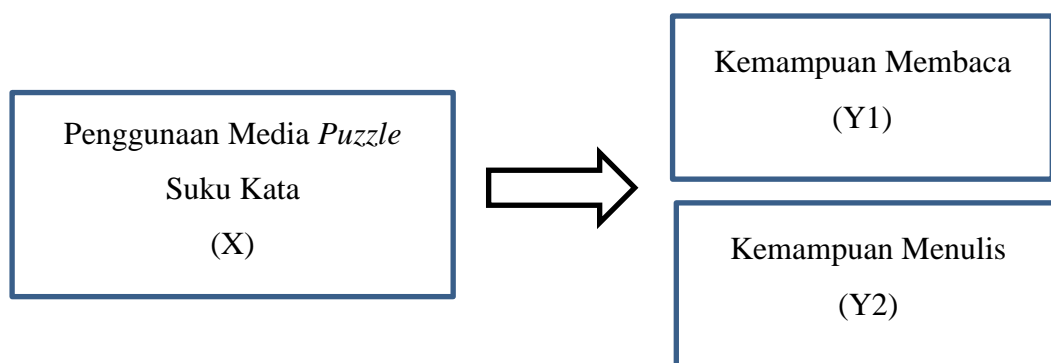
Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Pangkep. Hasil penelitian membuktikan bahwa besarnya nilai F Hitung = 16,875 dan nilai F Tabel pada taraf signifikansi 5% = 3,52 dan 1% = 5,93, ini berarti F Hitung \geq

F Tabel baik pada taraf signifikansi 5% dan 1%, maka H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih, Kabupaten Pangkep.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Merlin Tiara Putri (2019) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan di Bandar Lampung. Hasil diperoleh r hitung 0,7599 dengan $N = 20$ untuk $\alpha = 0,05$ diperoleh r tabel 0,381; sehingga r hitung $>$ r tabel ($0,7599 > 0,381$). Kemudian, R Square = besarnya nilai koefisien determinasi (kemampuan mendukung/daya dukung) variabel bebas (penggunaan media *puzzle*) dalam memprediksi atau menentukan besarnya variabel terikat (kemampuan membaca peserta didik) sebesar 0,759 atau 75,9%. Sedangkan sisanya 24,1% dipengaruhi faktor atau variabel lain yang tidak diteliti. Sehingga berdasarkan perhitungan regresi linear sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas I SD Negeri 2 Pinang Jaya Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ermayanti (2020) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Kelas I MI Nahdlatussibyan Desa Jelapat Baru Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala. Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan.” Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *puzzle* bisa digunakan untuk melatih kemampuan membaca. pada persentase kualifikasi nilai post test di kelas eksperimen yang meningkat setelah menggunakan media *puzzle*. Penilaian hasil post test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 82,17 atau 91,7%.

2.7 Kerangka Pikir Penelitian

Pembelajaran membaca dan menulis di SDN 2 Branti Raya masih tergolong rendah proses pembelajaran selama masih menggunakan papan tulis belum menggunakan media pembelajaran maka dari itu media *puzzle* suku kata sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik di Kelas 1. Media *puzzle* suku kata merupakan media edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif peserta didik, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya dengan benar. 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 merangkainya menjadi suatu kosakata. Media *puzzle* ini juga bermanfaat untuk keterampilan menulis peserta didik karena peserta didik menggunakan contoh kepingan huruf yang menarik dan seru. Hal tersebut dapat membantu mempermudah peserta didik dalam belajar membaca dan meningkatkan minat belajar membaca dan menulis peserta didik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan
 X : Variabel Bebas (Media *Puzzle* Suku Kata)
 Y1 : Variabel Terikat (Kemampuan Membaca)
 Y2 : Variabel Terikat (Kemampuan Menulis)
 → : Pengaruh

2.8 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah : “Terdapat pengaruh pada Penggunaan Media *Puzzle* Suku Kata terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis Peserta Didik Kelas I SDN 2 Branti Raya”

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini jenis penelitian eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif.

Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian diartikan sebagai:

“Cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu dan metode penelitian pendidikan diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dibuktikan, dan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”

Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran *puzzle* suku kata (X) untuk meningkatkan kemampuan membaca (Y1) dan menulis (Y2). Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan desain *nonequivalent kontrol group*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada dimanfaatkan atau tidak dimanfaatkannya media *puzzle* suku kata pada saat proses pembelajaran membaca dan menulis sedang berlangsung.

Tabel 2. Desain penelitian

O1	X	O2
O3		O4

Keterangan

O1 = *Pretest* kelompok eksperimen

O2 = *Posttest* kelompok eksperimen

O3 = *Pretest* kelompok kontrol

O4 = *Posttest* kelompok eksperimen

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *puzzle* suku kata terhadap kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas I SDN 2 Branti Raya,

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Branti Raya Tahun Ajaran 2023/2024 beralamatkan Jl Sidodadi Branti Raya, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

3.3 Prosedur penilaian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

3.3.1 Tahap Persiapan

1. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SDN 2 Branti Raya, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah,

jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.

2. Peneliti melakukan observasi bersama wali kelas I A dan I B SDN 2 Branti Raya.
3. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti yaitu tentang kesulitan membaca dan menulis peserta didik di kelas I.
4. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data.
5. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
6. Menyusun pemetaan Kompetensi Dasar (KD), silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

1. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol.
2. Memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle* suku kata, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.
3. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik.

3.3.3 Tahap Penyelesaian

1. Mengumpulkan data penelitian
2. Mengolah dan menganalisis data penelitian
3. Menyusun laporan penelitian

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek dari penelitian. Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada subjek/objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi dalam penelitian ini sebelum dilakukan tes uji kemampuan awal atau uji *pretest* adalah peserta didik kelas I SDN 2 Branti Raya, yang terdiri dari tiga kelas sebanyak 96 peserta didik dengan rincian tabel berikut:

Tabel 3. Data peserta didik kelas I SDN2 Branti Raya

NO	Kelas	Σ Peserta didik
1	1A	32
2	1B	32
3	1C	32
	Σ	96

Sumber : Data pokok SDN 2 Branti Raya

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian yang diambil dari jumlah populasi penelitian. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Menurut Sugiyono (2018) Purposive sampling adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Jadi sampel dalam

penelitian ini adalah peserta didik kelas I SDN 2 Branti Raya sebanyak 2 kelas dengan jumlah 64 orang. Kelas IA adalah kelas eksperimen dikarenakan hasil observasi kelas 1A sangat rendah, dan kelas IB yang menjadi kelas kontrol dikarenakan nilai observasi cukup tinggi. Jumlah sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 32 peserta didik.

Tabel 4. Data sampel kelas I SDN2 Branti Raya

NO	Kelas	Σ Peserta didik
1	1 A	32
2	1 B	32
	Σ	64

Sumber : Data pokok SDN 2 Branti Raya

3.5 Variabel Penelitian, Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.5.1 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik nya. Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat :

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Media *Puzzle* suku Kata dilambangkan dengan (X).

2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan membaca (Y1) dan menulis (Y2).

3.5.2 Definisi Konseptual Variabel

1. Penggunaan Media *Puzzle* Suku Kata (Variabel x)

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 nalar, kreativitas, dan menyusun penggalan-penggalan kata menjadi keseluruhan.

2. Kemampuan Membaca (Variabel Y1) dan Menulis (Variabel Y2)

a. Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Suku Kata (Variabel Y1)

Menurut Harianto (2020) membaca adalah proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh informasi yang telah disampaikan oleh peneliti melalui teks bacaan untuk memahami makna dari teks bacaan tertulis.

b. Keterampilan Menulis Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Suku Kata (Variabel Y2)

Menurut Widyastuti (2017) menulis adalah proses menggambarkan suatu bahasa sehingga pesan yang disampaikan peneliti dapat dipahami pembaca. Menulis menggunakan banyak kemampuan, diantaranya koordinasi mata dan tangan, serta cara menggunakan alat tulis.

3.5.3 Definisi Operasional Variabel

1. Penggunaan Media *Puzzle* Suku Kata (Variabel X)

Menurut pebeliti penggunaan media *puzzle* Suku Kata dalam penelitian ini meliputi: 1)Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok, 2)Kemudian peneliti membagikan media puzzle suku kata dan soal evaluasi yang harus dikerjakan, 3)Peserta didik mencocokkan puzzle-puzzletersebut dengan suku kata yang sudah ada , 4)Peserta didik

diminta juga menuliskan hasil kerja kelompok di buku masing-masing dengan mencontoh huruf-huruf di puzzle, 5)Setelah peserta didik sudah selesai mengerjakan, peserta didik diminta untuk maju kedepan membacakan hasil kerja kelompok tersebut secara bergantian.

2. Kemampuan Membaca (Variabel Y1) dan Menulis (Variabel Y2)

a. Kemampuan Membaca (Variabel Y1)

Menurut Putra (2018) kemampuan membaca adalah kemampuan mengenal huruf, selanjutnya merangkainya menjadi sebuah kata, kemudian menjadi sebuah kalimat dan memahaminya dan menulis adalah kegiatan mentransformasikan pikiran atau gagasan menjadi simbol-simbol yang dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain dengan indikator sebagai berikut: (1) melafalkan a, I, u, e, o; (2) melafalkan huruf konsonan b, c, d, f, g, h, k, l, m, n, p, s, t, v, w, x, y, z; (3) menyebutkan kata-kata dengan pelafalan yang benar; (4) intonasi dalam membaca kata; (5) intonasi dalam membaca kalimat.

b. Kemampuan Menulis (Variabel Y2)

Uviliyana (2018) menulis adalah keterampilan sebagai salah satu kemahiran berbahasa yang produktif ini, mendorong seseorang untuk menyampaikan ide, pikiran, keinginan dan perasaan kepada orang lain melalui bahasa tulis dengan indikator sebagai berikut : 1)menyalin huruf, 2)menyalin kata, 3 menyalin kalimat.

3.6..Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data membaca dan menulis peserta didik kelas I SDN 2 Branti Raya yang kemudian diteliti untuk melihat pengaruh penggunaan media *puzzle* suku kata dengan cara mengerjakan soal dan memanggil peserta didik secara bergantian untuk membaca soal yang diberikan.

3.6.2 Non Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini juga menggunakan teknik non tes yaitu observasi yang dilakukan bersamaan saat proses pembelajaran berlangsung. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data keterampilan membaca dan menulis peserta didik kelas I SDN 2 Branti Raya yang kemudian diteliti untuk melihat pengaruh penggunaan media *puzzle* suku kata.

3.7 Instrumen Tes

3.7.1 Tes

Tes merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes dilakukan saat *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Instrumen tes kemampuan membaca

No	Aspek yang dinilai	No butir soal
1	Kesesuaian jawaban dengan indikator huruf vokal a,i,u,e,o	1
2	Kesesuaian jawaban dengan indikator dengan huruf konsonan b, c, d, f, g, h, k, l, m, n, p, q, s, t, v, w, x, y, z	2
3	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator menyebutkan kata dengan pelafalan yang benar	3
4	ketepatan dalam menyusun kata	4
5	Kelancaran menyusun kalimat	13

Sumber: Putra (2018)

Tabel 6. Instrumen tes kemampuan menulis

No	Aspek yang dinilai	No butir soal
1	Menyalin huruf	5-12
2	Menyalin kata	14
3	Menyalin kalimat	15

Sumber: Uviliyana (2018)

3.7.2 Non Tes

Non tes merupakan observasi yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 7. Kisi-kisi lembar observasi peserta didik pada pembelajaran membaca

No	Aspek penilaian	Skor		
		1	2	3
1	Melafalkan huruf vokal a,i,u,e,o			
2	Melafalkan huruf konsonan b, c, d, f, g, h, k, l, m, n, p, s, t, v, w, x, y, z.			
3	Menyebutkan kata-kata dengan pelafalan yang benar			
4	Intonasi dalam membaca kata			
5	Intonasi dalam membaca kalimat			

Sumber: Putra (2018)

Tabel 8. Kisi-kisi lembar observasi peserta didik pada pembelajaran menulis permulaan

No	Aspek penilaian	Skor		
		1	2	3
1	Memegang alat tulis (Pensil)			
2	Menyalin huruf			
3	Menyalin kata			

Sumber: Uviliyana (2018)

3.8 Uji Prasyarat Instrumen

Teknik analisis data merupakan teknik mengenai cara si peneliti dalam menganalisis sebuah data. Setelah sebelumnya kita sudah membahas terkait metode penelitian hingga cara memilih metode yang tepat, artikel kali ini akan membahas terkait analisis data.

Menurut Malik dkk (2018) instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Jika, data yang diperoleh tidak akurat (valid), maka keputusan yang diambil pun akan tidak

tepat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non. Adapun instrumen penelitian sebagai berikut:

3.8.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2014) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Sugiyono (2017) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini menggunakan validitas *construct*. Menurut Siregar Dalam Arada (2022) validitas *construct* adalah validitas yang berkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukurnya. Dalam penelitian ini menggunakan uji validitas menggunakan bantuan SPSS versi 26. Uji validitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini valid. Kriteria uji validitas pada penelitian ini adalah jika nilai $> 0,05$ maka instrument dapat dikatakan valid. Perhitungan uji validitas instrumen soal dapat dilihat pada (Lampiran 17 Halaman 105)

Tabel 9. Hasil uji validitas kemampuan membaca

No Soal	Rhitung	Rtabel	Nilai sig.	Keterangan
1	0,996	0,349	0,000	Valid
2	0,999	0,349	0,000	Valid
3	1,000	0,349	0,000	Valid
4	1,000	0,349	0,000	Valid
5	0,995	0,349	0,000	Valid

Tabel 10. Hasil uji validitas kemampuan menulis

No Soal	Rhitung	Rtabel	Nilai sig.	Keterangan
5	1,000	0,349	0,000	Valid
6	1,000	0,349	0,000	Valid
7	0,999	0,349	0,000	Valid
8	1,000	0,349	0,000	Valid
9	1,000	0,349	0,000	Valid
10	1,000	0,349	0,000	Valid
11	0,999	0,349	0,000	Valid
12	1,000	0,349	0,000	Valid
14	0,995	0,349	0,000	Valid
15	0,998	0,349	0,000	Valid

Berdasarkan Tabel tersebut, diperoleh 15 butir soal yang valid.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan hasil tes apabila dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama. Menurut Ayu dkk (2021) reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Peneliti menggunakan spss untuk melakukan uji reliabilitas. Dengan kriteria cronbach's alpha > 0,5 maka dikatakan reliabel. Klasifikasi mengenai besarnya reliabilitas mengacu pada tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Interpretasi koefisien reliabilitas

Indeks Reliabilitas	Interprestasi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2014)

Berdasarkan hitungan data menggunakan SPSS dapat diperoleh hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil uji reliabilitas kemampuan membaca

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.995	5

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas instrumen soal, diperoleh bahwa nilai koefisien reliabilitas instrumen kemampuan membaca $r_{11} = 0,995$ dengan kategori sangat tinggi sehingga instrumen soal dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan uji reliabilitas instrumen soal dapat dilihat pada (Lampiran 18 Halaman 109)

Tabel 13. Hasil uji reliabilitas kemampuan menulis

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.999	10

Berdasarkan hasil dari uji reliabilitas instrumen soal, diperoleh bahwa nilai koefisien reliabilitas instrumen kemampuan menulis $r_{11} = 0,999$ dengan kategori sangat tinggi sehingga instrumen soal dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan uji reliabilitas instrumen soal dapat dilihat pada (Lampiran 18 Halaman 109)

3.9 Uji Persyaratan Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada model regresi untuk mengetahui apakah nilai residu berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah model yang memiliki residu yang terdistribusi secara normal.

Alasan peneliti menggunakan uji normalitas karena sebelum pengujian hipotesis data harus berdistribusi normal.

Menurut Sugiyono (2017) 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 Chi Kuadrat Hitung
 Fo : Frekuensi hasil pengamatan
 Fh : Frekuensi yang diharapkan

Menurut Sugiyono (2017) 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.

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis independent sample t test dan Anova. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian (Anova) adalah bahwa varian dari populasi adalah sama.

Penelitian ini menggunakan uji homogenitas dilakukan uji-F menurut Sudjana dalam Yuliana (2021) adalah sebagai berikut:

H_0 : variansi pada tiap kelompok sama (homogen).

H_1 : variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji F menurut Sugiyono (2017) 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 $F_{\text{Hitung}} < F_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima, artinya varian kedua kelompok data adalah homogen. Jika $F_{\text{Hitung}} > F_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak, artinya varian kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

3.10. Teknik Analisis Data

3.10.1 Uji t

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah dalam penelitian. Berfungsi juga sebagai jawaban atau kesimpulan sementara atas suatu masalah. Mengarahkan peneliti dalam mencari dan mengumpulkan data. Memperjelas keadaan yang tadinya masih terlihat samar. Membantu memprediksi hal-hal yang mungkin terjadi. Rumusan yang digunakan untuk mengukur hipotesis parametrik (berdistribusi normal) adalah dengan rumus menurut Sudjana Dalam Yuliana (2021) sebagai berikut:

$$t = \frac{\frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}}$$

Keterangan

- x_1 : rata-rata skor kelas eksperimen
- x_2 : rata-rata skor kelas kontrol
- s_1^2 : varians kelompok eksperimen
- s_2^2 : varians kelompok kontrol
- n_1^2 : jumlah anggota sampel kelompok eksperimen
- n_2^2 : jumlah anggota sampel kelompok kontrol

3.10.2 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 14. Klasifikasi peningkatan kemampuan

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

3.10.3 Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linier sederhana yang diaplikasikan guna membuktikan ada tidaknya kaitannya yang berpengaruh/ yang tidak lebih besar dari koefisien regresinya. Pada pengujian ini, kajian regresi sederhana berfungsi sebagai cara statistik yang dipakai guna membuktikan apakah media *puzzle* suku kata mempengaruhi keterampilan membaca dan menulis. 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) 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* suku kata untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas I SDN 2 Branti Raya Tahun Ajaran 2023/2024.

Ho : Tidak Ada pengaruh penggunaan media *puzzle* suku kata untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas I SDN 2 Branti Raya Tahun Ajaran 2023/2024

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 .Kesimpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas I SDN 2 Branti Raya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *puzzle* suku kata terhadap kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas I SDN 2 Branti Raya. Berdasarkan hasil analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan Kemampuan membaca d(N-Gain) peserta didik yaitu 0,721 dengan kategori "tinggi" dan kemampuan menulis yaitu 0,907 dengan kategori "tinggi". Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca diperoleh nilai sig sebesar $0,000 > 0,05$ dan kemampuan menulis diperoleh nilai sig sebesar $0,000 > 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan pada media *puzzle* suku kata terhadap kemampuan membaca dan menulis peserta didik kelas 1 SDN 2 Branti Raya Tahun Ajaran 2023/2024. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

5.2 .Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Bagi pendidik diharapkan dapat memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga penggunaan media *puzzle* suku kata ini dapat menjadi referensi media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas.

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat menambah informasi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengelola kelas dengan baik sehingga peserta didik fokus dalam menggunakan media *puzzle* suku kata dan dapat mengasah kemampuan peserta didik secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriyani, Y. 2020. Pengertian Membaca. *Jurnal Pengertian Media*.
- Ardiana, E., & Sophia, T. C. 2018. Budaya Literasi Membaca Anak Autis SDLB. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*.
- Arifani, F. 2023. *Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Sriwijaya.
- Arikunto, S. 2014. Tehnik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan*.
- Aryanto, S. J. 2024. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Astuti, N. 2023. Faktor-faktor Kesulitan Membaca Permulaan Sekolah Dasar. *Jurnal Peradaban*.
- Ayu, A., & Maharini, I., & Siswandi, S. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Example Non Examples. *Ejurnal Univamedan*.
- Cahyani, D. D., & Sari, M. S. K. 2020. Penggunaan Media Pop Up Book Dalam Menanamkan Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. Universitas Negeri Surabaya.
- Dalman. 2018. Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*.
- Dita, K. 2017. *Meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Argumentasi Melalui Strategi Menulis Terbimbing Kelas V*. Kabupaten Gowa.
- Ermayanti, E. 2020. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Kelas 1*. Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala.
- Febriana, T. 2023. Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis. *Jurnal Pendidikan*.

- Fitria, N. 2019. *Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak*. Rawajitu Timur Tulang Bawang.
- Harianto, E. 2020. Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan*.
- Hidayat, M. 2021. *Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa SD/MI*. Jakarta Utara.
- Islamiyah, N., & Tarman, T. 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar*. Universitas Kuningan.
- Isrofiyah, L. 2019. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok A. Ra Muslimat Nu Diponegoro Bantarwuni Kec. KembaranKab. Banyumas*.
- Karunia, P. 2022. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Subtema Tugasku Sehari-Hari Di Rumah Di Kelas 2*. Banda Aceh.
- Lestari, N. D. 2022. *Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Upayanya Dalam Menghadapi Tantangan Era Society 5.0*. Universitas Khairunisa.
- Listiani, F. D. 2020. Faktor Penyebab Kesulitan Menulis Fabel Dan Model Pembelajaran Yang Diharapkan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*.
- Lutfiyah, L. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mi Nu Tarbiyatul Wildan*. Kudus.
- Madu, F. J. 2021. Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Sdi Bea Kakor, Kecamatan Ruteng. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*.
- Margareta, R. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Integrasi Aplikasi Office*. Kabupaten Sanggau.
- Marlina, L. 2023. Penerapan Metode Field Trip Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X Smk Kreatif. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Markhamah, M., & Supatmi, S. 2016. *Minat Baca, Penguasaan Diksi, dan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013*. Semarang.

- Malihah, S., & Jamaludin, U. 2023. *Analisis Media Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Materi Rantai Makanan Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia.
- Malik, A., & Chusni, M. M. 2018. *Pengantar Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. UIN Sunan Gunung Djati.
- Maryana, S., & Sukmawati, W. 2018. Kemampuan Berbahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Edukasi Sainifik*.
- Maulana, P., & Akbar, A. 2017. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD (student team achievement division) untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di sekolah dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 5(2).
- Meliawati, R. 2016. Membaca Ekstensif dan Intersif. Jawa Timur.
- Nur'aini, E. 2017. Menumbuhkan Kebiasaan Membaca Buku Pelajaran melalui Media Ular Tangga. Brilliant: *Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(4), 441.
- Nurfadilah, N. 2022. Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*.
- Putri, M. T. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar*. Universitas Lampung.
- Rahim, A. R. 2018. Pengertian Membaca. *Jurnal Pengertian Media*.
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. 2021. Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *Journal Of Islamic Early Childhood Education*.
- Selvianovi, Y. 2021. Penggunaan Media Vidio Animasi Disekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*.
- Wulansari, B. I. 2020. Meta Analisis: Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*.
- Sonia, H., & Baryanto, B., & Khair, U. 2022. *Efektivitas Media Pembelajaran Kincir Pintar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II. Rejang Lebong*.
- Suciati, P. R. 2021. *Psikologi Pendidikan*. UIN Sunan Gunung Djati.
- Sugiyono, D. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

- Sugiyono, D. 2019. Metodologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*.
- Sugiyono, D. 2020. Hubungan Pendidikan Karakter Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*.
- Sukmawati, I. 2021. *Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Makassar.
- Suryani, P. 2020. Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca. *Jurnal Stiepari*.
- Susanto, E., & Mardianto, T. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Utara.
- Tarigan, E. 2015. *Melalui Strategi Drta (Directed Reading Thinking Activity) Dengan Media Flashcard Pada Siswa Kelas Iia Sdn Patempon 02*. Universitas Negeri Semarang.
- Thaba, Y. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Berbantuan Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar*. Jakarta Utara.
- Utami, S. E. 2023. *Analisis Kemampuan Menulis Dalam Pembelajaran*. Universitas Al Washiliyah Medan.
- Uviliyana, A. P. 2018. *Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Menggunakan Media Gambar Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Siswa Kelas 2*. Kabupaten Sleman.
- Widyastuti, A. 2017. *Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT. Elex Komputindo, 5–14.
- Wiguna, F. A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Universitas Pendiidkan Ganesa.
- Yuliana, A. 2021. *Implementasi Media Belajar Whatsapp Group (Wag) Pada Kegiatan Pembelajaran Masa Pandemi di Kelas V-A*. Pancurendang.
- Yulianti, A. W. 2021. *Penerapan Permainan Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. UIN Raden Intan Lampung.
- Yusri, D. 2020. Keterampilan Membaca. *Jurnal Pendidikan*.
- Zuchdi, A. S. 2020. *Faktor - faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Siswa (Studi Kasus Di SDN 105 Pekanbaru)*. Pekanbaru.