

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KETERAMPILAN  
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I  
MI KRESNA MLILIR MADIUN**

**SKRIPSI**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
2024**

## ABSTRAK

**Dewi, Yuliana Sasmita.** *Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 MI Kresna Mlilir Madiun.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Ayunda Riska Puspita, M.A.

**Kata Kunci :** media *puzzle*, media kartu huruf, keterampilan membaca

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di MI Kresna Mlilir Madiun. Keterampilan membaca yang masih rendah di MI Kresna disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi minat baca yang dimiliki peserta didik masih rendah, kurangnya motivasi yang dimiliki siswa terhadap kegiatan membaca. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan di antaranya kurangnya dorongan bimbingan dari orang tua seperti membiasakan peserta didik membaca satu kalimat yang sederhana, mengenalkan huruf-huruf abjad dan belajar membaca dengan mengeja huruf. Untuk mengatasi rendahnya keterampilan membaca permulaan kelas 1 Mi Kresna Mlilir madiun ini dengan adanya penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran membaca keterampilan permulaan.

Tujuan penelitian ini *pertama*, untuk menjelaskan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I yang menggunakan media *puzzle* di MI Kresna Mlilir Madiun. *Kedua*, untuk menjelaskan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I yang menggunakan media kartu huruf di Mi Kresna Mlilir Madiun. *Ketiga*, untuk menjelaskan tingkat efektivitas penggunaan media *puzzle* dan media kartu huruf terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I Mi Kresna Mlilir Madiun

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas 1B dan 1D yang berjumlah 48 siswa, teknik pengampilan sampel adalah teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan teknis tes

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, *pertama* hasil belajar keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan media *puzzle* menunjukkan peningkatan yang signifikan, sejumlah 85%. *Kedua*, hasil belajar keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu huruf juga mengalami peningkatan sejumlah 37%. *Ketiga*, berdasarkan uji t-tes menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar membaca permulaan dengan menggunakan media *puzzle* dan media kartu huruf dengan nilai uji t  $0,00 < 0,05$ . Berdasarkan uji N-Gain rata-rata nilai yang menggunakan media *puzzle* 0,77 sedangkan rata-rata nilai yang menggunakan media kartu huruf 0,36. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* memiliki dampak positif yang kuat dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Yuliana Sasmita Dewi  
NIM : 203200261  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Keterampilan  
Membaca Permulaan Siswa Kelas I MI Kresna Mlilir Madiun

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing

**Ayunda Riska Puspita, M.A.**  
NIP.199010092023212038

Ponorogo, 15 Mei 2024

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

**Utum Fatmahanik, M.Pd.**  
NIP. 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama:

Nama : Yuliana Sasmita Dewi  
NIM : 203200261  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 MI Kresna Mlilir Madiun.

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 7 Juni 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 14 Juni 2024

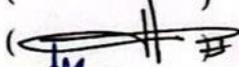
Ponorogo, 14 Juni 2024

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Tim Penguji :

Ketua Sidang : Sofwan Hadi, M.Si.  
Penguji I : Ulum Fatmahanik, M.Pd.  
Penguji II : Ayunda Riska Puspita, M.A.

(  )  
(  )  
(  )

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Yuliana Sasmita Dewi  
NIM : 203200261  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Membaca  
Permulaan Siswa Kelas 1 MI Kresna Mlilir Madiun

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses pada [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 28 Juni 2024

Penulis,



**Yuliana Sasmita Dewi**  
NIM. 203200261

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuliana Sasmita Dewi

NIM :203200261

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MI Kresna Mlilir Madiun.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar- benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaanya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 15 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



**Yuliana Sasmita Dewi**

**NIM. 203200261**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Sistematika Pembahasan .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Pustaka .....	11
1. Media <i>Puzzle</i> .....	18
2. Media Kartu Huruf.....	18
3. Kartu Huruf Gambar .....	21
3.Keterampilan Membaca Permulaan .....	26
B. Telaah Penelitian Terdahulu .....	32
C. Kerangka Berpikir.....	36

D. Hipotesis Penelitian .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	39
B. Lokasi Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	43
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	45
F. Validitas dan Reabilitas.....	48
G. Teknik Analisis Data .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	51
B. Deskripsi Data.....	54
C. Analisis Data dan Uji Hipotesis.....	66
D. Pembahasan .....	75
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>78</b>
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>85</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan seseorang sangat penting bagi keberadaannya. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia, karena pendidikan memungkinkan manusia memperoleh informasi, nilai, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk bersaing di dunia modern yang terus berkembang.<sup>1</sup>

Mata pelajaran yang mempunyai pengaruh besar terhadap perkembangan dan kemajuan siswa adalah Bahasa Indonesia. Adanya pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan agar para siswa mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, serta menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Pelajaran Bahasa Indonesia juga diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik di sekolah dasar adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia. Kurikulum sekolah terdiri dari empat keterampilan berbahasa yaitu, berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan. Dari salah satu keterampilan kurikulum disekolah yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan membaca . Seseorang dapat membuka wawasan baru yang

---

<sup>1</sup> Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Media Group,2016), 66

luas melalui kegiatan membaca.<sup>2</sup>

Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang penting untuk anak sekolah dasar khususnya untuk kelas rendah. Membaca merupakan tahap utama dalam proses pembelajaran. Dengan kegiatan membaca peserta didik mampu memperoleh informasi, dan dapat memahami isi teks yang dibaca.<sup>3</sup> Membaca merupakan salah satu dari keempat keterampilan yang ada selain menyimak, menulis dan mendengarkan. Hal ini disampaikan pada Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa membaca merupakan salah satu dari keempat yang harus dibina dan dikembangkan.<sup>4</sup>

Membaca Permulaan biasanya diterapkan pada siswa sekolah dasar di kelas I dan II. Keterampilan awal yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu keterampilan membaca permulaan. Membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan kepada anak kelas I dan II sebagai dasar untuk pelajaran selanjutnya. Membaca merupakan kegiatan penerapan keterampilan berbahasa (*linguistik*), yang meliputi faktor biologis dan psikologis yang dipengaruhi oleh huruf, suku kata, kata, dan kalimat sebagai objek bacaan dan sebagai titik tolak belajar membaca.<sup>5</sup> Membaca permulaan meliputi banyak tahapan berupa mengenalkan huruf-huruf abjad, mulai dari abjad A hingga Z, kemudian anak dikenalkan dengan cara pengucapan pembacaan suku kata, dan kalimat sederhana.<sup>6</sup>

---

<sup>2</sup> Tarigan, *Pengajaran Gaya Bahasa*, (Bandung:Angkasa,2013), 56

<sup>3</sup> Dalman, *Keterampilan membaca*, (Jakarta :Raja Periode Persada, 2013), 67

<sup>4</sup> Sisdiknas, Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.

<sup>5</sup> Asih Riyanti, *Keterampilan Membaca*, (Yogyakarta:Media Group 2021), 79

<sup>6</sup> Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2017), 87

Membaca merupakan keterampilan dasar yang penting, namun belum dikuasai oleh peserta didik di sekolah dasar (SD), terutama pada kelas rendah, yaitu kelas I. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa terdapat 5 kelas di kelas I Mi Kresna Mlilir Madiun. Pada masing masing kelas ditemukan siswa yang kemampuan membaca permulaan belum optimal. Berdasarkan hasil observasi kemampuan membaca permulaan yang banyak belum optimal dalam membaca permulaan di kelas 1B dan 1D, dikelas 1D terdapat 24 siswa akan tetapi dalam membaca permulaan yang belum optimal 14 siswa, dan 1D terdapat 24 siswa akan tetapi dalam membaca permulaan yang belum optimal 10 siswa. Hal tersebut disebabkan oleh faktor internal dan eksternal.<sup>7</sup> Faktor internal meliputi minat baca yang dimiliki peserta didik masih rendah, kurangnya motivasi yang dimiliki peserta didik terhadap kemampuan membaca. Faktor eksternal meliputi kurangnya bimbingan orang tua membiasakan siswa membaca kalimat sederhana, memahami huruf abjad, dan belajar membaca dengan mengeja huruf.

Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam membentuk kemampuan membaca permulaan pada individu peserta didik. Proses pembelajaran membaca pada tahap awal merupakan fondasi utama yang harus dikuasai oleh peserta didik dikelas rendah.<sup>8</sup> Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat memberikan dampak positif dalam memotivasi, memfasilitasi, dan meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada peserta didik. Hubungan antara media pembelajaran dan kemampuan membaca

---

<sup>7</sup> Observasi , Mi Kresna Mlilir Madiun, 28 November 2022

<sup>8</sup> Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran.*( Universitas Brawijaya Press. 2018), 87

permulaan menjadi kunci penting dalam merancang strategi pembelajaran yang optimal.

Salah satu dampak utama dari penggunaan media pembelajaran dalam membaca permulaan adalah peningkatan motivasi belajar pada siswa. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak cenderung meningkatkan minat mereka terhadap proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berperan sebagai alat bantu bagi guru dan orang tua dalam memberikan pengalaman membaca permulaan yang mendalam.

Pemilihan bacaan yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka tidak hanya membuat pembelajaran lebih relevan, tetapi juga memicu minat dan motivasi mereka untuk belajar. Pertama-tama, kegiatan membaca permulaan di kelas 1 bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca dasar, seperti mengenalkan huruf, membaca kata, dan memahami kalimat sederhana.<sup>9</sup> Hal ini berpengaruh terhadap media pembelajaran memfokuskan pada membaca tingkat awal, media pembelajaran dapat dirancang untuk memasukkan materi yang bersifat membangun landasan, seperti buku cerita pendek dengan penggunaan kata-kata sederhana dan gambar pendukung. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa yang keterampilan membaca belum optimal merasa mudah memahami. Media pembelajaran ini sangat penting dibutuhkan untuk membantu mereka memahami kesalahan yang perlu diperbaiki dalam keterampilan membaca mereka.

---

<sup>9</sup> Sudarsana, *Pembinaan Minat Baca*, (Banten: Universitas Terbuka, 2005), 76

Saat proses kegiataan belajar mengajar berlangsung terdapat beberapa yang keterampilan membaca permulaanya belum optimal, Khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena peserta didik belum mampu membaca dengan lancar dan ada pula yang mungkin masih bingung membedakan huruf-huruf abjad. Karena penggunaan media pada saat pembelajaran jarang digunakan, maka kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya terfokus pada guru. Kegiatan pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa untuk menerima informasi dari guru maka media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>10</sup>

Oleh karena itu, proses kegiatan belajar adalah unsur penting karena melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai pelajar. Guru dan peserta didik merupakan pemberi pengaruh penting dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media seperti gambar, media, dan lagu dalam kegiatan belajar mengajar dapat membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran.<sup>11</sup>

Media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerima informasi dari guru. Media *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya menjadi pola tertentu.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Observasi, Mi Kresna Mlilir Madiun, 28 November 2022

<sup>11</sup> Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, ( Jakarta :Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009), 36

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali 2014), 3

Pemilihan media didasarkan pada karakteristik siswa, kemampuan siswa memasuki sekolah dasar (SD), kemampuan mereka diantaranya berpikir dalam waktu konkrit, kemampuan menggunakan simbol-simbol seperti angka, huruf, simbol, dan lain-lain dalam operasi matematika.<sup>13</sup> Jenis media yang digunakan yaitu *spelling puzzle*. *Spelling Puzzle* ini yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak yang dijodohkan menjadi kosakata yang benar. Dari pengertian tersebut, media *spelling puzzle* adalah media pembelajaran yang berupa lembaran-lembaran gambar yang di sampingnya tertulis kata-kata atau huruf-huruf yang digabungkan menjadi suatu rangkaian. Proses penyusunan potongan-potongan ini akan meningkatkan pemahaman membaca siswa dan meningkatkan keterampilan membaca aktif mereka.

Masalah tentang rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di MI Kresna Mlilir Madiun segera ditangani karena supaya kedepannya peserta didik tidak ada yang mengalami kesulitan dalam membaca. Media *puzzle* dan kartu huruf digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan mempertimbangkan berbagai kelebihan dari media *puzzle* dan kartu huruf jika digunakan untuk siswa kelas I Mi Kresna Mlilir Madiun.

Media *puzzle* dan media kartu huruf merupakan media yang sangat efektif digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan anak disekolah dasar. Media *puzzle* merupakan media yang berupa kepingan kepingan tulisan yang disusun tiap huruf menjadi satu kalimat yang sempurna. Media kartu huruf merupakan potongan kertas yang berisi satu huruf yang ditulis

---

<sup>13</sup> Ellinda Mulkan, 'Meningkatkan kemampauan melalui media pembelajaran ' *Jurnal bahasa*, Volume.3 No.1 (2015): 6

dalam huruf kapital dan huruf kecil, misalnya Aa, Bb, Cc, Dd<sup>14</sup>,. Media *puzzle* dan kartu huruf merupakan media yang efektif digunakan untuk membaca permulaan peserta didik kelas 1 karena media kedua tersebut merupakan media pengenalan huruf-huruf ajad, dan belajar membaca dengan mengeja huruf.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I MI Kresna Mlilir Madiun dengan menggunakan media *puzzle*. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul ***Efektivitas Penggunaan Media Puzzle terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MI Kresna Mlilir Madiun.***

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Keterampilan membaca siswa masih rendah
2. Proses pembelajaran membaca permulaan masih menggunakan media papan tulis
3. Penggunaan media dalam proses pembelajaran belum optimal

## **C. Pembatasan Masalah**

Ruang lingkup penelitian ini telah dibatasi oleh peneliti agar tetap fokus dan sesuai topik penelitian. Maka penelitian ini hanya akan membahas tentang

---

<sup>14</sup> Adhim, *Membuat Anak Gila Membaca*, (Bandung, Mizan Pustaka, 2007, 78

kemampuan membaca permulaan. Maka pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *spelling puzzle* dan media kartu huruf tanpa gambar. *Spelling puzzle* yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak yang dijdodhkan menjadi kosa kata yang benar .
2. Keterampilan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca permulaan siswa kelas I mata pelajaran Bahasa Indonesia

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana keterampilan membaca permulaan siswa kelas I yang menggunakan media *puzzle* di MI Kresna Mlilir Madiun?
2. Bagaimana keterampilan membaca permulaan siswa kelas I yang menggunakan media kartu huruf di MI Kresna Mlilir Madiun ?
3. Apakah efektivitas penggunaan media *puzzle dan* kartu huruf terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I MI Kresna Mlilir Madiun?

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

1. Untuk menjelaskan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I yang menggunakan media *puzzle* di MI Kresna Mlilir Madiun
2. Untuk menjelaskan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I yang menggunakan media kartu huruf di MI Kresna Mlilir Madiun
3. Untuk menjelaskan tingkat efektivitas penggunaan media *puzzle* terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I MI Kresna Mlilir Madiun

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Berikut dijelaskan manfaat tersebut .

### **1. Secara teoretis**

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan informasi secara terperinci dengan penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di MI Kresna Mlilir Madiun

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Manfaat bagi siswa**

Diharapkan melalui hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran terkait keterampilan membaca permulaan. Siswa diharapkan belajar meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan cara yang lebih menarik, aktif selama pelajaran, dan meningkatkan minat membaca.

#### **b. Manfaat bagi guru**

Hasil penelitian ini memberi gambaran betapa pentingnya untuk memperhatikan kondisi siswa saat mengikuti pembelajaran khususnya keterampilan membaca. Sehingga dapat membantu mengatasi keterampilan membaca permulaan yang dialami oleh siswa dengan meningkatkan penggunaan media pembelajaran di kelas sehingga siswa mampu menguasai keterampilan membaca.

#### **c. Manfaat bagi peneliti Selanjutnya**

Wawasan dan pengetahuan peneliti kemudian ditambahkan untuk memberikan pengembangan dan perluasan teoritis dan praktis, khususnya yang berkaitan dengan keterampilan membaca awal. Memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengembangkan keterampilan membaca awal dengan menggunakan media pembelajaran dan keterampilan di kelas

### **G. Sistematika Pembahasan**

Laporan penelitian ini terbagi atas lima bab untuk memudahkan penyusunan penelitian dan pembahasan, adapun sub-sub yang berkaitan dengan sistematika sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Pendahuluan berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan, jadwal penelitian

Bab II, Kajian Pustaka. Kajian Pustaka berisi kajian teori, telaah penelitian terdahulu, kerangka berpikir, hipotesis tindakan.

Bab III, Metode Penelitian. Metode Penelitian berisi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, validitas dan reabilitas, dan teknik analisis data.

Bab IV, Hasil dan Pembahasan. Hasil dan Pembahasan berisi Gambaran umum Lokasi penelitian, hasil penelitian, analisi data dan uji hipotesis penelitian dan pembahasan.

Bab V, Simpulan dan Saran. Simpulan dan Saran berisi mengenai merangkum temuan-temuan utama dari penelitian

Bagian akhir , daftar pustaka.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Media *Puzzle*

###### a. Pengertian *Puzzle*

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.<sup>15</sup> Maka dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan saran untuk menyampaikan pesan. Bentuk bentuk stimulus yang dipertgunakan sebagai media di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Dengan kelima bentuk stimulus ini akan membantu pembelajar mempelajari bahan ajar.

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* dan merupakan jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan. Secara lebih luas, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis untuk memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), 3

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), 3

*Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain juga tetapi mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.

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

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran visual berkarakteristik benda model tiruan yang dapat memotivasi siswa dan memperkuat daya ingat serta melatih logika mereka dalam berpikir secara sistematis. Dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran siswa dilatih mengembangkan kemampuan berpikirnya untuk menggabungkan potongan-potongan tersebut. *Puzzle* dibagi menjadi beberapa bentuk, diantaranya sebagai berikut.<sup>17</sup>

1. *Puzzle* konstruksi merupakan perkumpulan potongan-potongan terpisah yang digabungkan kembali menjadi beberapa model
2. *Puzzle* batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan dimainkan dengan cara membentuk sesuai dengan yang kita inginkan
3. *Puzzle* lantai yaitu terbuat dari bahan *sponge* ( busa ) sehingga baik

---

<sup>17</sup> Mahardika M Asrori, *Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5*, (Progam Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP Untan, hlm 3

untuk alas bermain anak-anak di atas lantai

4. *Puzzle* logika merupakan gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak berlatih untuk memecahkan masalah sehingga membentuk gambar yang utuh

Jadi, dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan. Media *puzzle* merupakan suatu alat atau media yang membentuk potongan-potongan kecil berupa gambar ataupun tulisan yang dapat membentuk suatu kata atau suatu gambar yang tersusun dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakkan, kerja sama.

#### **b. Manfaat Media *Puzzle***

Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran sebagai berikut .<sup>18</sup>

1. Mengasah otak

*Puzzle* adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.

2. Melatih koordinasi mata dan tangan

*Puzzle* dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar ataupun huruf. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca

3. Melatih nalar daya

---

<sup>18</sup> Suciaty al – azizy, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. (Jogjakarta: Diva Press, 2010), 34

*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 anak dalam menyelesaikan suatu tantangan

5. Pengetahuan

Dari *puzzle* anak 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. Anak juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alfabet, dan lain-lain. Tetapi dalam permainan ini tentunya harus dengan bantuan ibu atau orang lain yang dapat mendampingi

Jadi, dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan manfaat media *puzzle* dapat mengasah otak siswa dan melatih kemampuan nalar daya ingat, melalui *puzzle* anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar dan tulisan untuk melatih koordinasi tangan dan mata untuk menyocokkan kepingan-kepingan menjadi satu.

#### e. Fungsi Media *Puzzle*

Media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan berdasarkan pasangannya.

Media *puzzle* ini berfungsi untuk (1) melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran; (2) melatih koordinasi mata dan tangan; (3) Memperkuat daya ingat; (4) mengenalkan anak pada konsep hubungan; (5) dengan memilih gambar/bentuk dapat melatih untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri); dan melatih logika anak.<sup>19</sup>

Jadi, berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* mempunyai fungsi untuk melatih konsentrasi siswa. Media *puzzle* ini juga mempunyai fungsi untuk memperkuat daya ingat siswa, melatih logika siswa.

#### f. Jenis Media *Puzzle*

Media permainan termasuk media permainan *puzzle* sangat banyak jenisnya mulai dari gambar-gambar berwarna yang berbentuk huruf atau kalimat-kalimat sampai pada gambar-gambar yang tidak berwarna dan berbentuk dua atau tiga dimensi. Berikut ini ada beberapa jenis yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosa kata sebagai berikut.<sup>20</sup>

1. *Spelling puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ( Jakarta, Rajawali, Pers, 2014) 4

<sup>20</sup> Anggini Tyas, *Metode dan Media Inovatif Jadikan Siswa Terampilan Dalam Berbahasa*, ( Semarang : Cahya Ghani Recovery, 2023), 73

2. *Jigsaw puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban yang paling akhir.
3. *The thing puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijawab.
4. *The letter(s) readiness puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap
5. *Crosswords puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun verbal
6. *Puzzle* batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan dimainkan dengan cara membentuk sesuai dengan yang kita inginkan
7. *Puzzle* lantai yaitu terbuat dari bahan *sponge* ( busa ) sehingga baik untuk alas bermain anak-anak di atas lantai
8. *puzzle* logika merupakan gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak berlatih untuk memecahkan masalah sehingga membentuk gambar yang utuh.

### g. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Langkah-Langkah penggunaan media *puzzle*, yaitu sebagai berikut.

1. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya
2. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut
3. Mintalah anak-anak untuk Menyusun Kembali kepingan *puzzle* tersebut
4. Berikan tantangan pada anak-anak menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 .<sup>21</sup>

### h. *Spelling Puzzle*

*Spelling puzzle* adalah media yang berbentuk kepingan-kepingan *puzzle* di dalamnya terdapat gambar dan tulisan yang dapat membantu anak dalam membaca kata. *Spelling puzzle* merupakan media yang digunakan dalam bentuk permainan yang berbentuk potongan-potongan *puzzle* dalam bentuk gambar dan huruf lalu disusun menjadi gambar dan kata yang utuh.<sup>22</sup> Permainan *spelling puzzle* adalah permainan yang dimainkan oleh siswa dalam menyusun gambar-gambar secara acak, kemudian dibentuk ke dalam susunan gambar yang tepat sehingga gambar terlihat sempurna. Siswa di sekolah dapat melakukan dengan mencocokkan gambar sehingga mendapatkan hasil yang sempurna.

## 2. Media Kartu Huruf

### a. Pengertian Media Kartu

---

<sup>21</sup> Yuliani Rani, Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak, (Jakarta:Laskara Askara,2008), 43

<sup>22</sup> Desiyani Yani, *Ayo Main Bareng Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia*, (Jakarta: Penebar Swadaya Group, 2018), 42

*Flash card* atau *education card* adalah kartu-kartu bergambar yang disertai dengan kata-kata. Kartu huruf atau yang biasa disebut *Flash Card Abjad* adalah bentuk media atau alat permainan yang bersifat untuk mendidik yang dikhususkan bagi anak-anak usia dini atau usia pra sekolah yang berisi kartu-kartu yang bertuliskan 26 macam huruf alfabet.<sup>23</sup>

Kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu<sup>24</sup> Kartu huruf adalah media dalam permainan menemukan kata. Anak diajak untuk bermain dalam menyusun huruf-huruf alfabet menjadi sebuah kata berdasarkan teka-teki ataupun soal-soal yang diberikan guru. Latihan dalam menyusun huruf ini merupakan keterampilan untuk mengeja suatu kata. Kartu huruf juga dapat diartikan sebagai media yang dibuat oleh pabrik maupun dibuat sendiri sesuai kreatifitas guru, berbentuk potongan-potongan yang berisi gambar ataupun tulisan dan bersifat untuk menyampaikan komunikasi atau stimulus dalam pembelajaran anak. Keterlibatan anak dalam memainkan kartu huruf lebih memudahkan anak untuk belajar membaca.<sup>25</sup>

Kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan

---

<sup>23</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2014), 152-155.

<sup>24</sup> Ratna Pangastuti dan Siti Farida Hanum, "Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf", *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 1 (1), 2017, 55.

<sup>25</sup> Anggimi Tyas, *Metode dan Media Inovatif Jadikan Siswa Terampilan Dalam Berbahasa*, (Semarang : Cahya Ghani Recovery, 2023), 90

potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis (tripleks). Potongan-potongan huruf tersebut dapat dipindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah dilakukan dalam pembelajaran membaca permulaan. Selain itu, kartu huruf juga melatih kreatifitas siswa.<sup>26</sup> Melalui media kartu huruf yang diimplementasikan melalui permainan, dapat merangsang untuk lebih cepat mengenal simbol-simbol huruf, membuat minat anak semakin kuat untuk bereksplorasi dalam menemukan kosakata baru, dengan cara merangkaikan simbol- simbol huruf tersebut.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kartu huruf adalah media yang berbentuk potongan-potongan yang berisikan huruf-huruf alfabet sebagai sarana untuk membantu anak dalam belajar membaca permulaan.

#### **b. Manfaat Kartu Huruf**

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf yaitu sebagai berikut.<sup>27</sup>

1. Dapat membaca dengan mudah.

Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal

---

<sup>26</sup> Hariyanto, Agus,. *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca.*( Jogjakarta: Diva Press, 2009), 50

<sup>27</sup> Hasan. S. R. (2009). *Pengembangan Media Pohon Huruf Terhadap Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Irsyad Darussalam Lampung Barat* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya

2. Mengembangkan daya ingat otak kanan.

Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.

3. Memperbanyak perbendaharaan kata.

Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak.

Berdasarkan beberapa manfaat tersebut dapat ditarik kesimpulan kartu huruf dapat membantu anak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif dan penuh percaya diri.

**c. Fungsi Kartu Huruf**

Fungsi permainan kartu huruf adalah sebagai berikut.<sup>28</sup>

1. Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.
2. Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat dengan cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama.
3. Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi

---

<sup>28</sup> Anggini Tyas, *Metode dan Media Inovatif Jadikan Siswa Terampil Dalam Berbahasa*, (Semarang : Cahya Ghani Recovery, 2023), 76

belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.

4. Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.
5. Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran

#### **d. Jenis Jenis Kartu Huruf**

##### **1. Kartu Huruf Tanpa Gambar**

Kartu huruf tanpa gambar terbagi atas huruf pertama dan kartu huruf pemula. Pada kartu huruf pertama, tiap-tiap kartu berisi satu huruf yang ditulis dalam ukuran besar dengan ukuran mencolok. Bisa juga berisi satu huruf yang ditulis dalam huruf kapital dan huruf kecil, misalnya: Aa, Bb, Cc, atau Dd. Pengenalan huruf ini bisa diperkuat dengan gambar, misalnya gerakan binatang atau bentuk tanaman yang menyerupai huruf tertentu. Dimungkinkan juga munculnya berbagai bentuk kreativitas untuk merangsang anak mengenal huruf lebih cepat.<sup>29</sup> Karena tiap huruf berbeda frekuensi penggunaannya, produk kartu huruf untuk tingkatan ini tidak mengharuskan semua huruf ada. Sebaliknya, huruf yang paling sering kita pakai, misalnya a, sebayaknya dibuat lebih banyak daripada huruf yang jarang digunakan. Huruf yang hampir tidak pernah digunakan, misalnya x, tidak

---

<sup>29</sup> Adhim, *Membuat Anak Gila Membaca*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2007), 78

masalah dihilangkan. Pada kartu huruf pemula, selain memuat huruf, juga memuat kata yang menggunakan huruf tersebut dipadu dengan gambar yang sesuai. Biasanya huruf tersebut diberi warna yang berbeda sehingga memudahkan anak mengenali. Misalnya, huruf a diikuti gambar dan tulisan apel.

## 2. Kartu Huruf Gambar

kartu gambar, yaitu kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar. adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita. Kartu Gambar ini dapat berbagai jenis, antara lain kartu gambar dengan tampilan berlembar-lembar secara terpisah<sup>30</sup>. Kartu huruf bergambar adalah salah satu media yang bisa digunakan untuk mengajari anak dengan cara yang menyenangkan sambil bermain. Kartu baca bergambar ini biasanya sangat disukai anak-anak<sup>31</sup>.

*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar. Jadi, media kartu huruf hampir sama dengan media *flashcard*, karena sama-sama berupa sebuah kartu, hanya saja pada kartu huruf berupa sebuah huruf, sedangkan dalam *flashcard* adalah berupa gambar. Kartu huruf merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang berupa kartu-kartu yang pada satu sisinya terdapat huruf hiragana. Satu paket kartu huruf berjumlah 46, sesuai dengan jumlah huruf hiragana. Kartu huruf ini terbuat dari kertas karton yang mempunyai ukuran panjang 10 cm dan lebar 12 cm. Setiap kartu memiliki warna yang berbeda-beda<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Dhieni. *Metode Pengembangan Bahasa*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014) , 66

<sup>31</sup> Dhieni, 72

<sup>32</sup> Dhinie, 76

Dari beberapa pemaparan yang telah dikemukakan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa Kartu huruf dapat dibedakan menjadi kartu huruf tanpa gambar dan gambar. Kartu huruf tanpa gambar terbagi atas huruf pertama dan kartu huruf pemula. Kartu Gambar ini dapat berbagai jenis, antara lain kartu gambar dengan tampilan berlembar-lembar secara terpisah

**e. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Huruf**

Kelebihan penggunaan kartu huruf dalam pembelajaran bahasa adalah yang pertama mudah dibawa, karena dengan ukuran yang tidak terlalu besar, dapat disimpan di tas dan saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di mana saja. Kedua adalah praktis, karena guru tidak perlu memiliki keahlian khusus untuk menggunakan media ini. Ketiga adalah gampang diingat, karena media ini menyajikan bentuk-bentuk huruf hiragana yang mudah diingat, seperti orang mudah mengingat gambar-gambar. Kelebihan dari media kartu yang terakhir adalah menyenangkan, media ini dalam penggunaannya bisa melalui permainan, dengan permainan dapat mengasah kemampuan kognitif dan melatih ketangkasan. Pendapat lain oleh Hariyanto menyatakan bahwa permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif. Hariyanto menyatakan bahwa dengan menggunakan strategi pengenalan huruf sejak dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena dengan bermain kartu huruf dapat mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca lebih baik dibandingkan dengan anak yang

belum mampu mengenal huruf.<sup>33</sup>

Di sisi lain media kartu kata memiliki beberapa kekurangan. Pertama, pembuatan kartu memerlukan persiapan dan waktu yang relatif lama. Kedua, bentuk atau potongan kartu tidak selalu sempurna. Selanjutnya, penggunaan teknik dan media pembelajaran yang monoton dapat membuat anak menjadi bosan. Terakhir, praktek penggunaan kartu juga membutuhkan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, perlu pertimbangan dalam mengatasi kekurangan-kekurangan ini agar media kartu kata tetap efektif dalam proses pembelajaran.<sup>34</sup> Kesulitan juga mungkin muncul ketika kartu huruf digunakan untuk membantu pengajaran keterampilan berbicara dan mendengarkan secara menyeluruh. Hal tersebut dikarenakan kartu huruf mungkin kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan menulis, karena fokus utamanya terletak pada pengenalan dan penghafalan huruf. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan variasi media pembelajaran yang dapat menangani aspek-aspek bahasa yang berbeda dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik bagi siswa.<sup>35</sup>

#### **f. Langkah-Langkah Penggunaan Kartu Huruf**

Langkah – langkah dalam bermain kartu huruf yaitu ambillah satu persatu kartu secara bergantian. Amatilah simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu huruf.<sup>36</sup> Baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang terdapat pada

---

<sup>33</sup> Syathariah S. *Mari Men 'jadi' Guru*. ( Sukabumi: CV Jejak, 2019), 66

<sup>34</sup> Hariyanto Agus. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*,( Yogyakarta: Diva Press, 2009), 76

<sup>35</sup> Hariyanto Agus, 80

<sup>36</sup> Anggini Tyas, *Metode dan Media Inovatif Jadikan Siswa Terampil Dalam Berbahasa*, ( Semarang : Cahya Ghani Recovery, 2023), 78

kartu, kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang terdapat pada kartu huruf.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka langkah – langkah bermain kartu huruf akan dilakukan sebagai berikut .<sup>37</sup>

1. Anak dikondisikan duduk melingkar
2. Anak diberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan
3. Guru mengambil sebuah kartu huruf kemudiann diperlihatkan kepada anak
4. Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak – anak mengikutinya
5. Guru membalik kartu huruf kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu dan menyebutkan pula huruf depan pada gambar tersebut, anak-anak juga diberi kesempatan untuk menirukannya
6. Anak- anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama – sama dengan posisi duduk masih melingkar
7. Setelah anak – anak bermain bersama teman - temannya, guru memberi kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan bersama kelompoknya.

### **3. Keterampilan Membaca Permulaan**

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

Membaca permulaan adalah membaca yang dilakukan pada tahap awal, biasanya diterapkan pada anak SD kelas I dan II. Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai

---

<sup>37</sup> Cucu Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar*, (Jakarta. Direktorat Pembinaan Pendidikan, 2005) , 98

oleh pembaca. Membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan kepada anak kelas I dan II sebagai dasar untuk pelajaran selanjutnya.<sup>38</sup> Membaca adalah kegiatan dalam menerapkan kemampuan berbahasa (*linguistic*) dengan melibatkan faktor biologis dan psikis yang dipengaruhi oleh huruf, suku kata, kata, dan kalimat sebagai objek bacaan dan sebagai tingkatan awal dalam belajar membaca.<sup>39</sup>

Membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan siswa di kelas I sebagai dasar untuk pelajaran berikutnya. Kemampuan membaca diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Tujuan membaca permulaan tidak lepas dari tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pengajaran pada khususnya. Tujuan pengajaran membaca permulaan pada dasarnya adalah memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan siswa menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik dan benar, dan sebagai dasar agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat. Pengajaran membaca permulaan disesuaikan dengan kemampuan dan perkembangan kejiwaan siswa.<sup>40</sup>

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan kesanggupan siswa dalam mengenal dan memahami huruf huruf dan lambing lambang tulisan yang kemudian diucapkan dengan menitik beratkan ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intinasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara.

---

<sup>38</sup> Asih Riyanti, *Keterampilan Membaca*, (Yogyakarta:Media Group 2021), 79

<sup>39</sup> Asih Riyanti, 81

<sup>40</sup> Asih Riyanti, 83

## b. Tujuan Membaca Permulaan

Pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar merupakan kemampuan membaca yang diperoleh anak-anak dan menjadi dasar bagi kemampuan membaca tingkat lanjut dan kemampuan membaca sangat diperlukan setiap orang yang ingin memperluas pengetahuan dan pengalaman. beberapa tujuan membaca permulaan sebagai berikut.<sup>41</sup>

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

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan membaca permulaan yaitu untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk lebih dalam mengenal huruf-huruf, melatih siswa memahami kata-kata yang dibaca, dan melatih keterampilan siswa untuk menetapkan arti tertentu dalam sebuah kata.

---

<sup>41</sup> Dalman, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Raja Perindo persad, 2013), 78

### c. Indikator Membaca Permulaan

Indikator membaca permulaan yang dijelaskan Darmayanti Zuchdi dan Budiasih dapat beberapa aspek dalam keterampilan membaca permulaan di kelas rendah pada tingkat sekolah dasar diantaranya sebagai berikut .<sup>42</sup>

#### 1. Ketepatan menyuarakan lisan

Ketepatan menyuarakan lisan merujuk pada peserta didik dalam mengucapkan atau menyampaikan kata-kata dengan jelas, tepat, dan sesuai dengan yang dimaksudkan atau diinginkan. Ini mencakup kemampuan dalam mengucapkan kata-kata dengan dengan jelas.<sup>43</sup>

#### 2. Kewajaran lafal

Kewajaran lafal mengacu pada saat peserta didik mengucapkan kata-kata dengan tepat dan sesuai dengan norma-norma pengucapan yang berlaku dalam bahasa yang digunakan. Ini mencakup peserta didik membaca dengan penekanan yang sesuai pada suku kata yang benar, serta pengucapan vokal dan konsonan yang akurat.<sup>44</sup>

#### 3. Kewajaran intonasi

Kewajaran intonasi mengacu pada penggunaan intonasi yang tepat dan sesuai dalam berbicara. Intonasi adalah pola naik-turun dalam nada suara siswa saat membaca, yang dapat mempengaruhi makna dari apa yang diucapkan. Intonasi yang tepat memainkan peran

---

<sup>42</sup> Muamar, 47

<sup>43</sup> Muamar, 47

<sup>44</sup> Muamar, 47

penting dalam menyampaikan emosi, penekanan, atau struktur kalimat yang benar.<sup>45</sup>

#### 4. Kelancaran

Kelancaran dalam konteks membaca pada kemampuan siswa dalam berarti kemampuan untuk mengucapkan kata-kata dan kalimat dengan aliran yang lancar, tanpa terhenti atau terbata-bata. Siswa yang memiliki kelancaran membaca dapat mengucapkan kata-kata dengan artikulasi yang jelas dan tanpa kesulitan dalam mengungkapkan pemikiran atau ide.<sup>46</sup>

#### 5. Kejelasan suara

Kejelasan suara mengacu pada kemampuan siswa dalam membaca menghasilkan suara yang jelas dan mudah dipahami oleh pendengar. Ini mencakup beberapa aspek, seperti artikulasi yang tepat, volume yang sesuai, intonasi yang benar, dan ketiadaan gangguan suara yang tidak diinginkan.<sup>47</sup>

#### 6. Pemahaman isi/makna bacaan

Selanjutnya pada keenam aspek indikator tersebut point 1-5 digunakan untuk penilaian siswa dengan diberikan tugas individu membaca nyaring (bersuara), sedangkan untuk point 6 hanya diberi pertanyaan terkait kata/makna saja.<sup>48</sup>

### **d. Langkah Langkah Membaca Permulaan**

---

<sup>45</sup> Muamar, 47

<sup>46</sup> Muamar, 47

<sup>47</sup> Muamar, 47

<sup>48</sup> Muamar, 47

Langkah-Langkah membaca permulaan, seperti yang dikatakan oleh wati bahwa langkah langkah membca permulaan sebagai berikut .<sup>49</sup>

1. Mengenalkan unsur kalimat
2. Mengenalkan unsur kata
3. Mengenalkan unsur huruf
4. Merangkai huruf menjadi suku kata dan
5. Merangkai suku kata menjadi kata

Langkah-Langkah pengakaran membaca permulaan sebagai berikut.

- a. Menentukan tujuan pokok bahasan yang akan diberikan
- b. Mengembangkan bahan pengajaran
- c. Setelah bahan pelajaran dan bahan latihan disusun, kemudian harus memikirkan bagaimana bagaimana cara menyampaikan. Bahagiman urutan pemberian bahan bahannya, dan bagaimana cara mengaktifkan siswa
- d. Pada Latihan, guru dapat membuat kombinasi baru, baik dengan kata maupun suku ata, dan huruf. Hal ini mudah dilakukan dengan menggunakan kartu kartu yang tersedia, anak dapat bermain dengan artu kartu tersebut. Misalnya membentuk suku kata,kata ataupun kalimat.
- e. Untuk memantau apakah anak telah mencapai tujuan yang ditetapkan, guru dapat membuat tes formatif. Dalam hal ini guru dapat

---

<sup>49</sup> Desak Putu, *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1*, ( Bali:Surya Dewata, 2020), 67

menggunakan berbagai cara yang dianggap terbaik untuk kelangsungan pembelajaran.

Membaca permulaan diberikan secara 2 tahap yaitu sebagai berikut.<sup>50</sup>

#### 1. Pra membaca

Pada tahap ini siswa diajarkan untuk sikap duduk yang baik pada waktu membaca, cara meletakkan buku di meja, cara memegang buku, cara membuka dan membalik halaman buku dan melihat dan memperhatikan tulisan. Pembelajaran membaca permulaan dititik beratkan pada aspek aspek yang bersifat teknis seperti kecepatan menyuarakan tulisan, lafal, dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara.

#### 2. Setelah Pramembaca

Setelah tahap pramembaca, siswa diajarkan hal hal sebagai berikut.

- a. Lafal dan intonasi. Pengajaran tentang lafal dan intonasi dilakukan dengan menirukan guru dimulai dari kata dan kalimat yang sederhana, dilanjutkan dengan kata yang sudah dikenal dan kata baru.
- b. Huruf-huruf yang banyak digunakan dalam kata dan kalimat sederhana yang sudah dikenal siswa. Huruf-huruf dikenalkan secara bertahap
- c. Kalimat-kalimat sederhana

---

<sup>50</sup> Asih Riyanti, *Keterampilan Membaca*, (Yogyakarta:Media Group 2021), 81

- d. Penggunaan huruf kapital pada awal nama orang, tuhan, agama.

## B. Telaah Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian Pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut.

Pertama, penelitian oleh Iva Kurnia dengan judul *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Menggunakan Media puzzle Untuk Siswa Kelas 1 tahun 2021*.<sup>51</sup> Penggunaan media puzzle huruf dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan serta menumbuhkan antusias dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran dan hasil kemampuan membaca dan menulis permulaan meningkat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas I SD Negeri 2 Blunyah

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama sama menggunakan media untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar kelas 1. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak saya lakukan adalah Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

---

<sup>51</sup> Iva Kurnia, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Menggunakan Puzzle Untuk Siswa Kelas 1 Tahun 2021 ", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun Ke-9 2021*

sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen.

Kedua, penelitian oleh Kenzia Amelia yang berjudul *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Speelling Puzzle Anak Diskelia tahun 2001*.<sup>52</sup> Penggunaan media *spelling* puzzle dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan khususnya membaca kata benda dengan pola KV-KVK bagi anak disleksia.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Kenzia Amelia dengan peneliti yang hendak peneliti lakukan adalah sama sama menggunakan jenis penelitian eksperimen dan sama sama menggunakan 2 variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Adapun perbedaan penelitian dengan penelitian yang hendak saya lakukan yaitu pada penelitian kenzia amelia ini meneliti sedangkan peneliti meneliti bagi anak kelas 1 yang keterampilan membacanya belum optimal dan juga instrumen yang digunakan penelitian kenzia amelia ini menggunakan instrumen tes saja sedangkan peneliti menggunakan tes dan observasi .

Ketiga, penelitian oleh Danang Pratama Listryanto yang berjudul *Implementasi Media Puzzle Kata Pada Kurikulum Merdeka Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 5 Sekuro*.<sup>53</sup> Penggunaan media *puzzle* berpengaruh untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kelas 1 SDN 5 Sukero. Dengan menggunakan media *puzzle* ini siswa dapat membaca dengan optimal

---

<sup>52</sup> Kenzia Amelia, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Speelling Puzzle Anak Diskelia tahun 2001", *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus* Volume 9 No. 1 (2021):67

<sup>53</sup> Danang Pratama, "Implementasi Media Puzzle Kata Pada Kurikulum Merdeka Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 5 Sekuro", *Jurnal Pendidikan Berkarakter* Volume 10 N0.10 (2020): 6

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Danang Pratama Listryanto dengan peneliti yang hendak peneliti lakukan adalah sama sama menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes. Adapun perbedaan penelitian dengan penelitian yang hendak saya lakukan yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Danang Pratama Listryanto dengan peneliti lakukan yaitu metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif sedangkan metode yang hendak peneliti lakukan yaitu menggunakan metode kuantitatif .

Keempat, penelitian oleh Gabriela Rosalia yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*.<sup>54</sup> Penggunaan Media kartu dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Siswa yang belum bisa membaca setelah menggunakan media kartu huruf ini dapat membaca dengan optimal.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama sama meneliti keterampilan sama sama menggunakan media Kartu huruf. Adapun perbedaan yang penelitian yang hendak peneliti teliti yaitu jenis penelitian yang digunakan ini menggunakan jenis penelitian PTK dengan sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif . Dengan alat pengumpulan data melalui proses tes membaca dengan II siklus sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan alat pengumpulan data melalui tes dengan satu pertemuan.

---

<sup>54</sup>Gabriela Rosalia, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", Jurnal Papeda, Volume 2, N0.2 (2020) 56

Kelima, penelitian Nur Islamiyah yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Srambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Muid sekolah Dasar*.<sup>55</sup> Hasil penelitian ini dapat simpulan bahwa penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar terjadi peningkatan yang signifikan

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah media yang digunakan sama sama menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Adapun perbedaan yang hendak peneliti teliti yaitu penelitian ini menggunakan model pembelajaran *kooperatif learning* dan peneliti tidak menggunakan model pembelajaran akan tetapi menggunakan media *puzzle* saja .

Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut ditujukan agar penelitian yang akan dilakukan menjadi kokoh, karena isi yang terdapat pada masing masing penelitian tersebut dijadikan sebagai acuan. Beberapa penelitian yang telah disebutkan tidak ada yang membahas secara khusus tentang penggunaan media *puzzle* terhadap keterampilan membaca permulaan di kelas rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan tergolong masih baru dan belum banyak dilakukan oleh peneliti.

### C. Kerangka Pikir

Pembelajaran membaca di MI Kresna selama ini tidak menggunakan

---

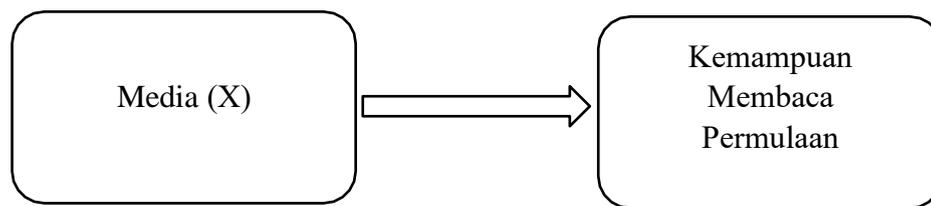
<sup>55</sup> Nur Islamiyah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Puzzle Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Bahasa dan Satra Indonesia, Volume 18.No 1 (2022) : 130

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

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

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

Berikut kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X : Variabel bebas = Media *Puzzle*

Y : Variabel terikat = Kemampuan membaca permulaan

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir<sup>56</sup>. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho : Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar dengan menggunakan media *puzzle* dan media kartu huruf pada siswa kelas 1 MI Kresna Mlilir Madiun

H1 : Terdapat perbedaan antara hasil belajar dengan menggunakan media *puzzle* dan media kartu huruf pada siswa kelas 1 MI Kresna Mlilir Madiun

---

<sup>56</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. (Alfabeta, Bandung, 2015), 64

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

##### 1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif ini menggunakan analisis penghitungan yang di dalamnya menekankan pada angka-angka yang diolah melalui statistik. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran).<sup>57</sup>

Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/*statistik*, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan .<sup>58</sup>

##### 2. Jenis Penelitian

Sesuai dengan masalah yang diteliti jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. <sup>59</sup> Objek dalam penelitian ini

---

<sup>57</sup> Mahmud, Metode Penelitian Pendidikan,( Bandung: Pustaka Setia, 2011), 85

<sup>58</sup>Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif,Kuantitatif,dan R & D.* (Alfabeta, Bandung.2017), 66

<sup>59</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, Cetakan Pertama, 2016).60

adalah pengaruh media pembelajaran (X) terhadap keterampilan membaca permulaan (Y). Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). 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 pada saat proses pembelajaran membaca permulaan.

**Tabel 3.1 Jenis Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttes
Eksperimen	O1	Menggunakan media puzzle saat proses pembelajaran membaca	O2
Kontrol	O3	Menggunakan media kartu huruf saat proses pembelajaran membaca	O4

Keterangan :

Y1 : *Preetest* sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen

Y2 : *Posttest* sesudah diberi perlakuan pada kelas eksperimen

Y3 : *Pretest* sebelum diberi perlakuan pada kelas kontrol

Y4 : *Posttest* sesudah diberi perlakuan pada kelas kontrol

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada atau tidaknya pengaruh tersebut dengan cara diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama. Setelah itu memberi perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *puzzle* saat proses pembelajaran. Pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan media kartu huruf. Pada akhir pertemuan peserta didik diberikan *Posttest*, yaitu dengan memberikan tes membaca pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui kemampuan membaca peserta didik.

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Kresna Mlilir kelas I. MI Kresna beralamat di Jalan Raya Ponorogo Madiun. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan, dimulai pada bulan Februari sampai dengan Mei 2024.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian berupa kumpulan atau wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan<sup>60</sup>. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 MI Kresna Mlilir yang berjumlah 120 siswa .

---

<sup>60</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, Cetakan ke-19, 2013). 7

**Tabel 3.2 Jumlah Populasi**

No	Kelas	Laki– Laki	Perempuan	Jumlah
1.	1A	10	14	24
2.	1B	14	10	24
3.	1C	10	14	24
4.	1D	12	12	24
5.	1E	14	10	24
<b>Jumlah</b>				120

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki ciri yang sama dengan populasi. Sehubungan dengan besar jumlah populasi siswa maka atas pertimbangan waktu, biaya serta kemampuan. Maka, peneliti mengambil sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas 1 MI Kresna Mlilir. Kelas eksperimen sebanyak 24 siswa dan siswa kelas kontrol sebanyak 24 siswa

Setelah menentukan jumlah sampel langkah selanjutnya menentukan teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan berdasarkan pada pertimbangan dan karakteristik tertentu. Pertimbangan yang dimaksud di dalam purposive sample ini dengan mengambil kelas 1B dan 1D untuk dijadikan sampel karena dengan kelas yang cukup banyak belum lancar dalam membaca permulaan. Pengambilan sampel ini digunakan untuk memberikan

informasi terbaik agar data yang diperoleh sesuai dan akurat.<sup>61</sup>

**Tabel 3.3 Sampel penelitian**

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	1B	14	10	24
2.	1D	12	12	24

#### D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>62</sup> Adapun variabel beserta operasionalnya dijelaskan dalam table berikut ini:

**Tabel 3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian**

No	Variabel Penelitian	Definisi Variabel
1	Media <i>puzzle</i> (x)	Media <i>puzzle</i> merupakan media pembelajaran visual berkarakteristik benda model tiruan yang dapat memotivasi siswa dan memperkuat daya ingat serta melatih logika mereka dalam berpikir secara sistematis. Dengan menggunakan media <i>puzzle</i> dalam pembelajaran siswa dilatih

<sup>61</sup> Sugiyono, Statistiska Untuk Penelitian, ( Bandung: Alfabeta, 2012), 62

<sup>62</sup> Sugiyono, Statistiska Untuk Penelitian, ( Bandung: Alfabeta, 2012), 89

		mengembangkan kemampuan berpikirnya untuk menggabungkan potongan-potongan tersebut.
2	Keterampilan membaca permulaan (y)	Keterampilan membaca permulaan adalah membaca yang dilakukan pada tahap awal, biasanya diterapkan pada anak SD kelas I dan II. Membaca permulaan merupakan suatu keterampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh pembaca. Membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan kepada anak kelas I dan II sebagai dasar untuk pelajaran selanjutnya.

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik Tes. Tes adalah alat ukur atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran penelitian untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>63</sup> Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan atau membaca nyaring. Tes ini dilakukan untuk mengukur keterampilan membaca permulaan peserta didik. Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*, pemberian tes dilaksanakan sebelum pembelajaran (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui sejauh mana

<sup>63</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, Cetakan Pertama, 2016).78

kemampuan membaca permulaan peserta didik dan sesudah pembelajaran (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan media *puzzle*.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes.<sup>64</sup> Tes merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes dilakukan diawal pada penelitian ini yaitu tes lisan atau membaca nyaring . tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*, pemberian tes dilaksanakan sebelum pembelajaran (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca permulaan peserta didik dan sesudah pembelajaran (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan media *puzzle*. Adapun kisi kisi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut.

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan**

Capaian Pembelajaran	Materi
----------------------	--------

<sup>64</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, ( Jakarta:Rineka Cipta, 2019), 98

Peserta didik dapat memahami dasar tentang bahasa indonesia termasuk kemampuan membaca	Indahnya Perbedaan
Peserta didik dapat mengidentifikasi suku kata yang diawali dengan huruf ' G', seperti ga, gi, gu, ge, dan go.	Indahya Perbedaan
Peserta didik mampu memahami dan menggunakan kosa kata yang berkaitan dengan cerita	Indahnya Perbedann

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Membaca Permulaan Berdasarkan Indikator**

Aspek Yang dinilai	Indikator	Skor
Ketetapan menyuarakan lisan	Siswa jelas dalam menyuarakan tulisan	4
	Siswa cukup jelas dalam menyuarakan tulisan	3
	Siswa kurang jelas dalam menyuarakan tulisan	2
	Siswa tidak jelas dalam menyuarakan tulisan	1
Kewajaran Lafal	Siswa membaca dengan lafal yang benar	4
	Siswa membaca dengan lafal yang cukup benar	3
	Siswa membaca dengan lafal yang kurang benar	2
	Siswa membaca dengan lafal yang tidak benar	1
Kewajaran Intonasi	Siswa membaca dengan intonasi yang benar	4

	Siswa membaca dengan intonasi yang cukup benar	3
	Siswa membaca dengan intonasi yang kurang benar	2
	Siswa membaca dengan intonasi yang tidak benar	1
Kelancaran	Siswa lancar dalam membaca teks	4
	Siswa cukup lancar dalam membaca teks	3
	Siswa Kurang lancar dalam membaca teks	2
	Siswa tidak lancar dalam membaca teks	1
Kejelasan Suara	Kejelasan suara dalam membaca siswa baik	4
	Kejelasan suara dalam membaca siswa cukup baik	3
	Kejelasan suara dalam membaca teks siswa kurang baik	2
	Kejelasan Suara dalam membaca teks tidak baik	1

## F. Validitas dan Reabilitas

Guna memastikan berlaku atau tidaknya sebuah instrumen, maka harus diuji validitasnya. Pada hakikatnya sesuatu yang hendak diukur berlaku atau tidaknya dapat diukur dengan menggunakan validitas instrumen.

### 1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan sebuah instrumen berlaku atau tidak. Pada hakikatnya penggunaan validitas instrument dilakukan untuk mengukur sesuatu yang hendak diukur tersebut berlaku atau tidak. Penggunaan media *puzzle* dan keterampilan membaca permulaan adalah dua variabel yang hendak untuk diperiksa menggunakan rumus ini. Dengan membandingkan ( $r_{xy}$ ) atau *rhitung*

dan (*rtabel product moment*) atau *rtabel*, maka hasil keputusan akan ditentukan. Apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka instrument dikatakan valid. Namun apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka instrument dikatakan tidak valid. Untuk memudahkan dalam menguji uji validitas suatu alat atau instrument penelitian peneliti menggunakan SPSS Statistics versi 22.

**Tabel 3.5 Hasil Uji Validasi *Pretest***

No	r tabel	r hitung	Keterangan
1.	0,404	0,571	Valid
2.	0,404	0,851	Valid
3.	0,404	0,694	Valid
4.	0,404	0,605	Valid
5.	0,404	0,521	Valid

**Tabel 3.6 Hasil Uji Validasi *Posttes***

No	r tabel	r hitung	Keterangan
1.	0,404	0,648	Valid
2.	0,404	0,620	Valid
3.	0,404	0,659	Valid
4.	0,404	0,754	Valid

5.	0,404	0,540	Valid
----	-------	-------	-------

## 2. Uji Realibilitas

Kemampuan alat atau instrumen untuk menghasilkan temuan yang konsisten ketika dibagikan dengan responden terlepas dari perbedaan orang, keadaan, atau waktu disebut sebagai reliabilitas. Uji reliabilitas Alpha Cronbach yang digunakan<sup>65</sup>

**Tabel 3.7 Hasil Uji Realibilitas *Pretest* dan *Posttest***

Pretest		Posttest	
Reliability Statistics		Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.622	5	.627	5

## G. Teknik Analisis Data

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

### 1). Uji Prasyarat

#### a) Uji Normalitas

<sup>65</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 85

Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui data yang benar serta layak untuk digunakan dalam pembuktian model- model penelitian tersebut yaitu data berdistribusi normal. Uji prasyarat ini juga untuk melihat apakah data yang sudah dikumpulkan tersebut adalah data yang distribusinya normal maupun tidak.<sup>66</sup> Dengan melakukan uji normalitas akan dapat mengetahui bahwa pengambilan sampel itu berasal dari populasi yang datanya berdistribusi normal, sehingga hasil dari penghitungan statistic akan dapat menggeneralisasikan populasi penelitian tersebut. Uji normalitas ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Langkah-langkah uji *Kolmogorov Smirnov* yaitu sebagai berikut.

a. Merumuskan hipotesis :

- 1)  $H_0$  : data memiliki distribusi normal
- 2)  $H_1$  : data memiliki distribusi tidak normal

b. Kriteria Pengujian

- 1) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal

**b) Uji Homogenitas Data**

---

<sup>66</sup> Sofyan Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT RemajaRosdakarya, 2014). 78

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas dilakukan uji-F tsebagai berikut.

$H_0$  : variansi pada tiap kelompok sama (homogen).<sup>67</sup>

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

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji F sebagai berikut.

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

## 2). Uji Hipotesis

### a) Uji t

Uji hipotesis sebelum dianalisis, data tersebut terlebih dahulu di analisi dengan uji normalitas dan dilanjutkan dengan uji homogenitas apabila data tersebut terbukti normal, maka uji kesamaan rataan menggunakan uji-t, sedangkan jika data tersebut normal tapi tidak homogen maka akan menggunakan Uji-t (aksen), dan data yang tidak memenuhi syarat normalitas menggunakan Uji Mann-Whitney U.

Uji hipotesis ini menggunakan uji-t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t : Luas daerah yang dicapai

---

<sup>67</sup> Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Sinar Baru Algensido, Bandung.2019), 78

$X_1$  : Rata-rata skor kelas eksperimen

$X_2$  : Rata-rata kelas kontrol

$n_1$  : Jumlah kelas eksperimen

$n_2$  : Jumlah kelas kontrol

### 3 . Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas dari penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Setelah diketahui nilai uji N-Gain selanjutnya diperoleh pengkategorian tingkat efektifitas sebuah penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Uji N-Gain dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pre test}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pre test}}$$

Pembagian Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Keterangan
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Latar Belakang Madrasah

Pada tahun 1963 berdirinya MI Kresna yang didirikan oleh seorang muslim, salah satu anggota Nadhotul Ulama. Para pendiri lembaga pendidikan ini bermula dari keinginan untuk mendirikan lembaga pendidikan tingkat dasar bernuansa Islami bagi anak-anak.

Saat pertama kali memulai, tidak sengaja menggunakan istilah MI namun menggunakan istilah umum SD. Nama yang digunakan adalah Kresna, nama tokoh pewayangan yang dikenal di hati masyarakat pedesaan. Setelah beberapa tahun beroperasi dan kedudukannya stabil di masyarakat, lembaga tersebut secara terbuka mendeklarasikan dirinya sebagai Seminari Ibtidaiyah sesuai dengan peraturan Kementerian Agama.

Lembaga ini tidak secara resmi diidentifikasi sebagai Madrasah Ibtidaiyah sampai setelah beroperasi selama beberapa tahun dan mendapatkan reputasi di masyarakat, sesuai dengan pedoman yang ditetapkan oleh Kementerian Agama. Yang lebih penting lagi, adalah fakta bahwa istilah “Kresna” sebenarnya merupakan akronim dari Kreta Sampai Nirwana. Hal ini dimaksudkan untuk berfungsi sebagai alat transportasi ke surga bagi putra dan putri mereka dan kendaraan untuk perjuangan kolektif umat Islam. Selain itu, jika dikatakan bahwa

“Kresna” adalah penjelmaan dari Wisnu, maka MI Kresna juga merupakan penjelmaan dari Wisnu, atau Nahdlotul Ulama, atau “Warga Islam.”

## 2. Letak Geografis MI Kresna

Lokasi MI Kresna ini yang strategis yang terletak dipersimpangan kabupaten Ponorogo dan Kabupaten Madiun, tepat di sepanjang Jalan Raya Madiun di Kabupaten Madiun, Kecamatan Dolopo, 21 km dari Mlilir, menjadikannya mudah dijangkau dari berbagai arah. Terletak sekitar 10 km dari Kabupaten Ponorogo dan 20 km dari Kabupaten Madiun, serta dekat dengan jaringan transportasi umum, memudahkan akses bagi siswa, guru, dan orang tua. Dikelilingi oleh Desa Lembah di sebelah barat, Desa Glonggong di sebelah utara, Desa Kradinan di sebelah timur, dan Sungai Kali Asin di sebelah selatan, MI Kresna Mlilir memiliki lingkungan yang cukup terdefinisi dengan jelas. Keindahan alam sekitar dan aksesibilitas yang mudah memberikan kesan positif bagi seluruh warga sekolah. Arsitektur bangunan dan kondisi ruang kelas yang nyaman di MI Kresna Mlilir menunjukkan komitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Fasilitas yang baik tidak hanya menciptakan atmosfer yang kondusif untuk pembelajaran, tetapi juga mendorong semangat belajar siswa. Dengan demikian, lingkungan fisik yang memadai di MI Kresna Mlilir secara tidak langsung turut mendukung proses pendidikan yang efektif dan berkualitas.

### 3. Visi, Misi MI Kresna

#### a. Visi Madrasah

Berkualitas Unggul, Islami, dan Berbudaya Bersih.

#### b. Misi Madrasah

a) Menyelenggarakan pendidikan berdasarkan kurikulum Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Agama, dan kurikulum MI Kresna.

b) Bersama dengan Yayasan Ibaadurrahman Mlilir, Komite, dan Masyarakat selalu berkarya yang terbaik untuk MI Kresna.

c) Mewujudkan MI Kresna “Clean and Green”

### 4. Keadaan Guru dan Karyawan MI kresna Mlilir

Guru yang terlibat langsung pada MI Kresna ni berjumlah 52. 52 guru tersebut sibagi menjadi beberapa bagian, ada guru kelas, guru mapel dan guru Umi.

### 5. Keadaan Siswa MI Kresna Mlilir

Terdapat 744 peserta didik yang terdaftar pada tahun ajaran 2023-2024 ketika penelitian dilakukan. Berikut tabel daftar jumlah peserta didik sebagai berikut.

**Tabel 4.1 Daftar Jumlah Peserta Didik**

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	I	60	60	120
2.	II	64	55	119
3.	III	86	62	148
4.	IV	55	64	119

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
5.	V	58	68	126
6.	VI	60	52	112
<b>Jumlah</b>				744

## B. Deskripsi Data

### 1. Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MI Kresna dengan Menggunakan Media *Puzzle*

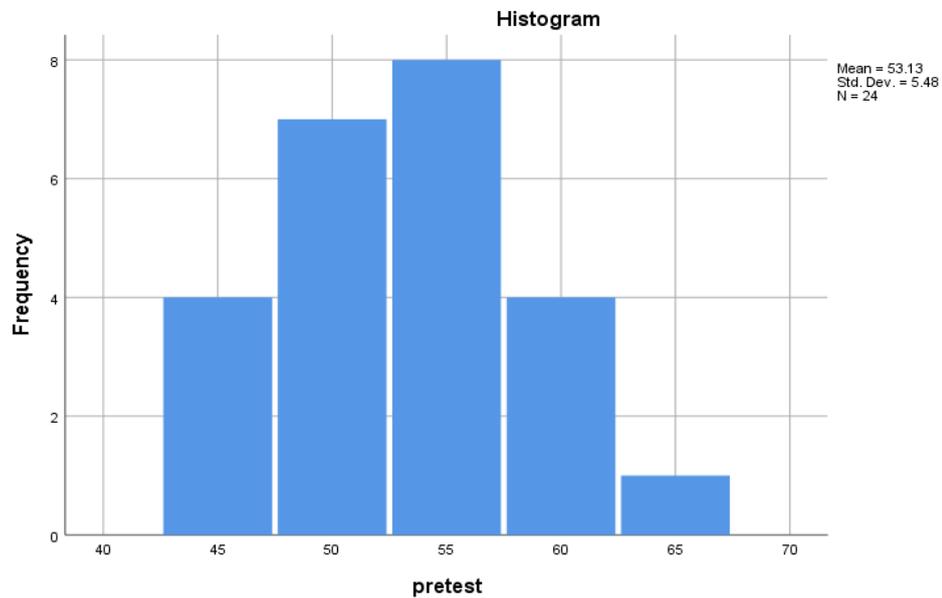
#### a. Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Sebelum pemberian soal *pretest* pada tanggal 19 April. Peneliti menuliskan huruf dan suku kata di papan tulis dan meminta siswa untuk membacanya. Tujuan membaca adalah untuk mengetahui kemampuan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya dilakukan soal *pretest* dengan tujuan untuk membandingkan hasil tes siswa sebelum mendapat treatment yaitu penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran. Soal *pretest* merupakan tes membaca lisan.

Berdasarkan hasil nilai *pretest* dapat dikelompokkan sebagai berikut.

**Tabel 4.2 Data Hasil *Pretest***

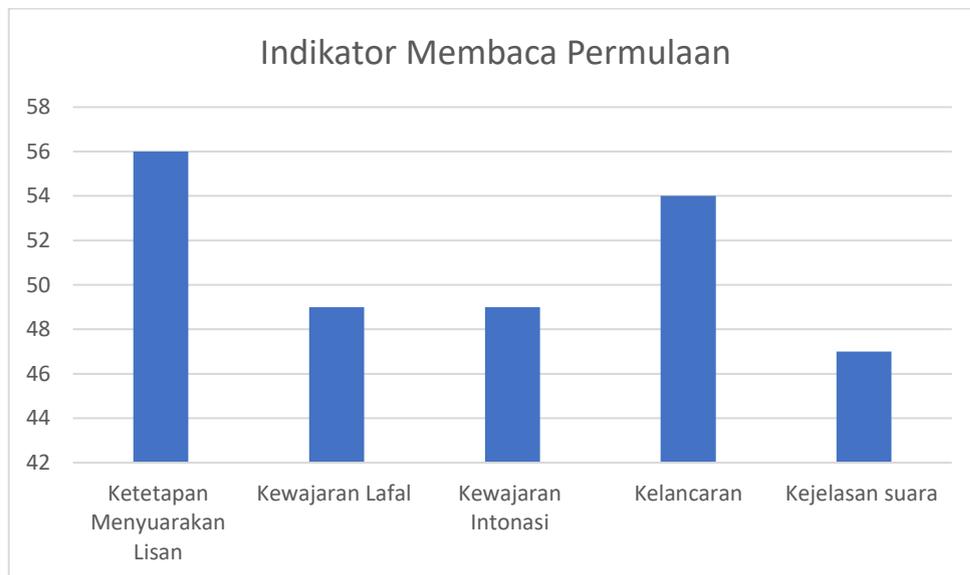
No.	Nilai ( $\bar{x}$ )	Frekuensi (f)
1	45	4
2	50	7
3	55	8
4	60	4
5	65	1



**Gambar 4.3 Histogram Preetest Kelas Eksperimen**

Gambar 4.3 adalah histogram output dari IBM SPSS Statistic 26. Histogram diperoleh dari menganalisis distribusi skor tes *pretest* keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 MI Kresna Mlilir Madiun. Melalui histogram diperoleh informasi bahwasanya N atau jumlah frekuensi adalah 24 dengan standar deviasi 5,48 dan mean skor *pretest* keterampilan membaca 53,13 dengan nilai minimum 45 dan maximum 65.

Berikut data *pretest* pada tiap indikator pada kelas eksperimen



**Gambar 4.4 Data *Pretest* Pada Tiap Indikator**

Peneliti juga melakukan analisis ketercapaian masing-masing indikator tes membaca permulaan siswa kelas 1 Mi Kresna Mlilir Madiun. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh hasil seperti gambar pada 4.4 pada *pretest* didapatkan presentase tertinggi pada indikator ketetapan menyuarakan lisan sebesar 56% dan terendah pada indikator kejelasan suara sebesar 46%.

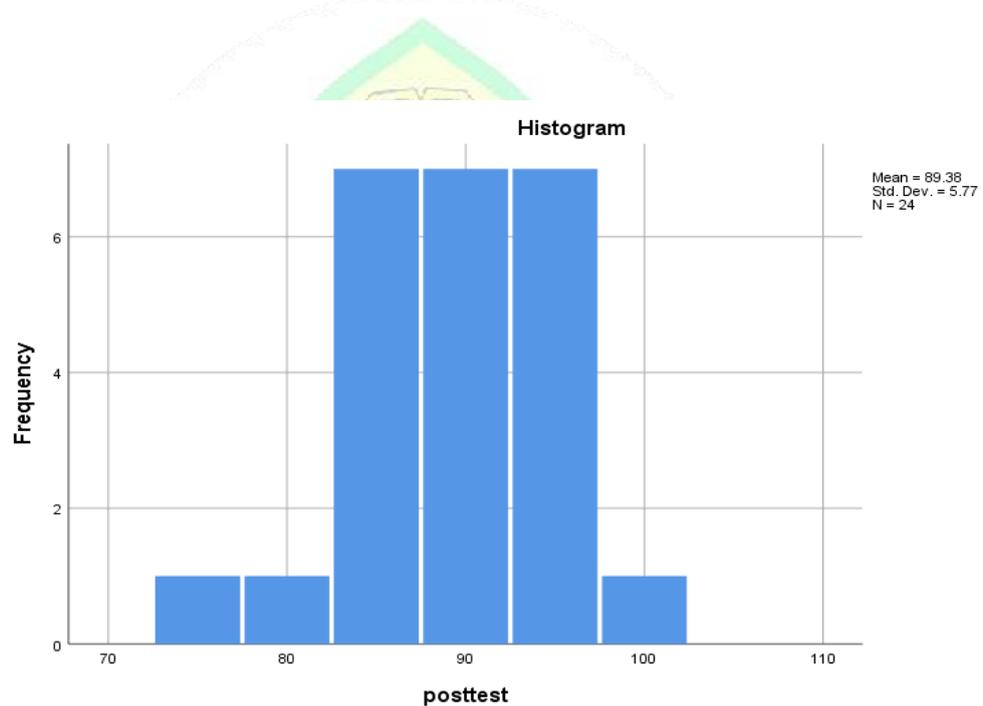
#### **b. Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen**

Peneliti memberikan *posttest* pada tanggal 22 April 2024. Setelah mengetahui hasil *pretest*, peneliti melakukan treatment dengan menggunakan media *puzzle* dan melakukan *posttest* di akhir proses pembelajaran. Pemberian soal *posttest* bertujuan untuk membandingkan dengan hasil tes siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran. Soal *posttest* berupa soal tes membaca.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas nilai *posttest* dapat dikelompokkan sebagai berikut.

**Tabel 4.5 Hasil Data Nilai *Posttets***

No.	Nilai (x)	Frekuensi (f)
1	65	3
2	80	2
3	85	6
4	90	7
5	95	6
7	100	1

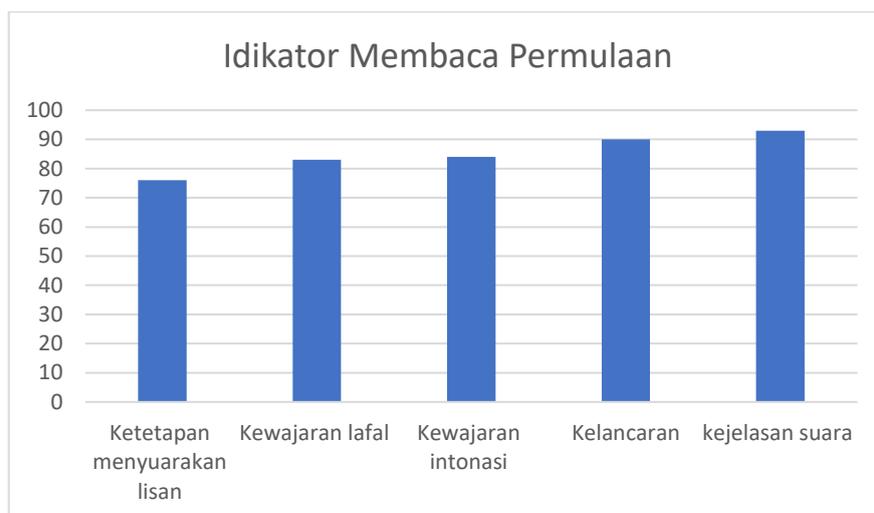


**Gambar 4.6 Histogram *Posttest* Kelas Eksperimen**

Gambar 4.6 adalah histogram output dari IBM SPSS Statistic 26. Histogram diperoleh dari menganalisis distribusi skor tes *posttest* keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 MI Kresna Mlilir Madiun. Melalui histogram diperoleh informasi bahwasanya N atau jumlah frekuensi

adalah 24 dengan standar deviasi 5,77 dan mean skor *posttest* keterampilan membaca 89,38 dengan nilai minimum 65 dan maximum 100.

Berikut data *posttests* pada tiap indikator pada kelas eksperimen



**Gambar 4.7 Data *Posttest* Tiap Indikator**

Peneliti juga melakukan analisis ketercapaian masing-masing indikator tes membaca permulaan siswa kelas 1 Mi Kresna Mlilir Madiun. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh hasil seperti gambar pada 4.7 pada *posttest* didapatkan presentase tertinggi pada indikator kejelasan suara sebesar 90% dan terendah pada indikator ketetapan menyuarakan lisan sebesar 46%.

## **2. Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MI Kresna dengan Menggunakan Media Kartu Huruf**

### **a. Nilai *Pretest* kelas Kontrol**

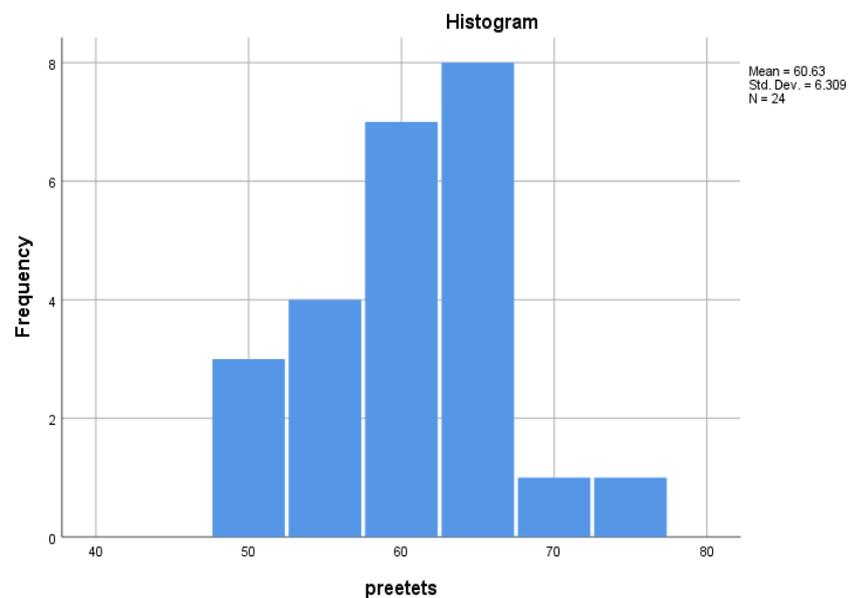
Pemberian soal *pretest* pada tanggal 23 April 2024. Peneliti menuliskan huruf dan suku kata di papan tulis dan meminta siswa untuk membacanya. Tujuannya adalah untuk menguji pemahaman bacaan siswa

sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya diberikan soal *pretest* dengan tujuan untuk membandingkan nilai tes siswa sebelum diperkenalkan pada pembelajaran menggunakan media kartu huruf. Soal *pretest* berupa tes membaca. Adapun hasil nilai *pretest* siswa diuraikan pada tabel berikut.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas nilai *pretest* dapat dikelompokkan sebagai berikut.

**Tabel 4.8 Data Hasil *Pretest***

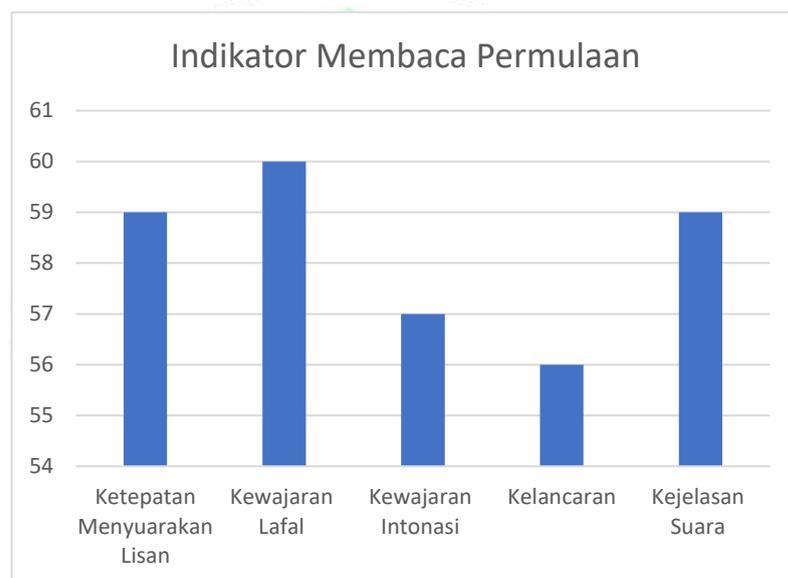
No	Nilai (x)	Frekuensi (f)
1	50	3
2	55	4
3	60	7
4	65	7
5	70	1
7	75	1



**Gambar 4.9 Histogram *Pretest* Kelas Kontrol**

Gambar 4.9 adalah histogram output dari IBM SPSS Statistic 26. Histogram diperoleh dari menganalisis distribusi skor tes *pretest* kelas kontrol. keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 MI Kresna Mlilir Madiun. Melalui histogram diperoleh informasi bahwasanya N atau jumlah frekuensi adalah 24 dengan standar deviasi 6,39 dan mean skor *pretest* keterampilan membaca 60,63 dengan nilai minimum 50 dan maximum 75

Berikut data *pretest* pada tiap indikator pada kelas kontrol



**Gambar 4.10 Data Pretes Tiap Indikator**

Peneliti juga melakukan analisis ketercapaian masing-masing indikator tes membaca permulaan siswa kelas 1 Mi Kresna Mlilir Madiun. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh hasil seperti gambar pada 4.10 pada *posttest* didapatkan presentase tertinggi pada indikator kewajaran lafal 60% dan terendah pada indikator ketetapan kelancaran 56%.

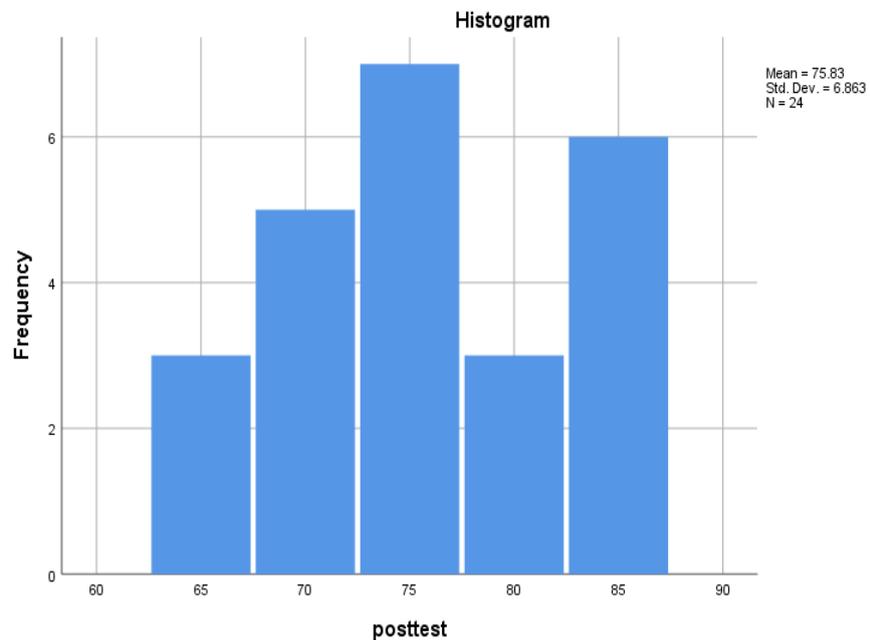
### b. Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Peneliti memberikan *postes* pada tanggal 26 April 2024. Setelah mengetahui hasil *pretest*, peneliti memberikan *treatment* dengan menggunakan media kartu huruf dan memberikan *posttest* di akhir pembelajaran. Pemberian soal *posttest* dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan hasil tes siswa sebelum dan sesudah perlakuan khususnya penggunaan media kartu huruf dalam pembelajara. Untuk soal *posttets* yaitu soal tes membaca. Adapun hasil nilai *posttes* siswa ditunjukkan pada tabel berikut.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas nilai *posttest* dapat dikelompokkan sebagai berikut.

**Tabel 4.11 Hasil Data *Posttest***

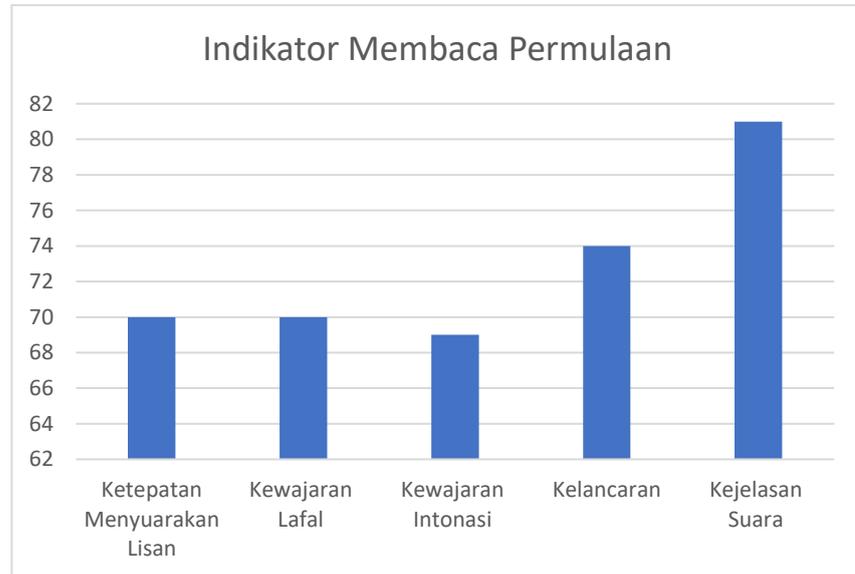
No.	Nilai (x)	Frekuensi (f)
1.	65	3
2	70	5
3	75	7
4	80	3
5	85	6



**Gambar 4.12 Histogram *Posttest* Kelas Kontrol**

Gambar 4.10 adalah histogram output dari IBM SPSS Statistic 26. Histogram diperoleh dari menganalisis distribusi skor tes *pretest* kelas kontrol. keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 MI Kresna Mlilir Madiun. Melalui histogram diperoleh informasi bahwasanya N atau jumlah frekuensi adalah 24 dengan standar deviasi 6,863 dan mean skor *pretest* keterampilan membaca 75,83 dengan nilai minimum 65 dan maximum 85.

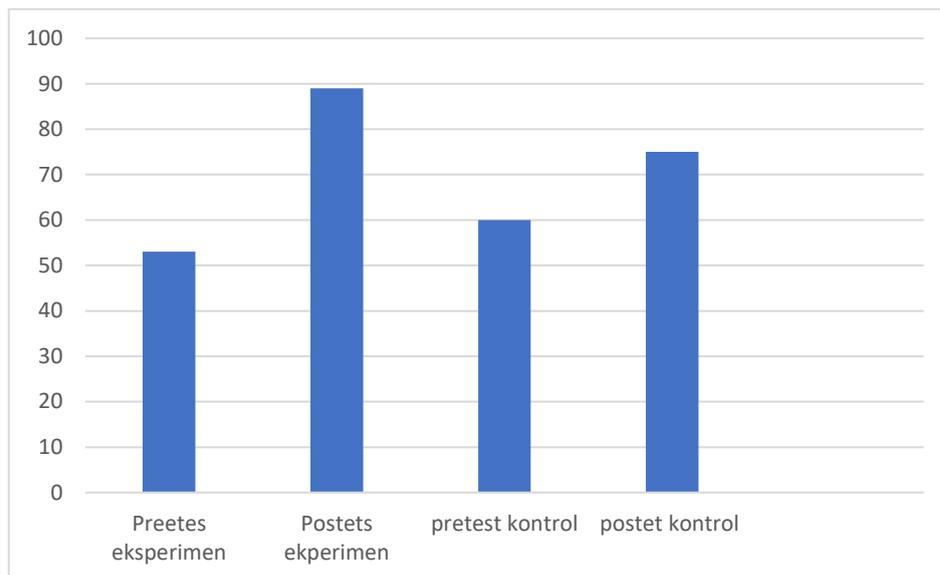
Berikut data *posttest* pada tiap indikator pada kelas kontrol



**Gambar 4.13 Data *Posttest* Tiap Indikator**

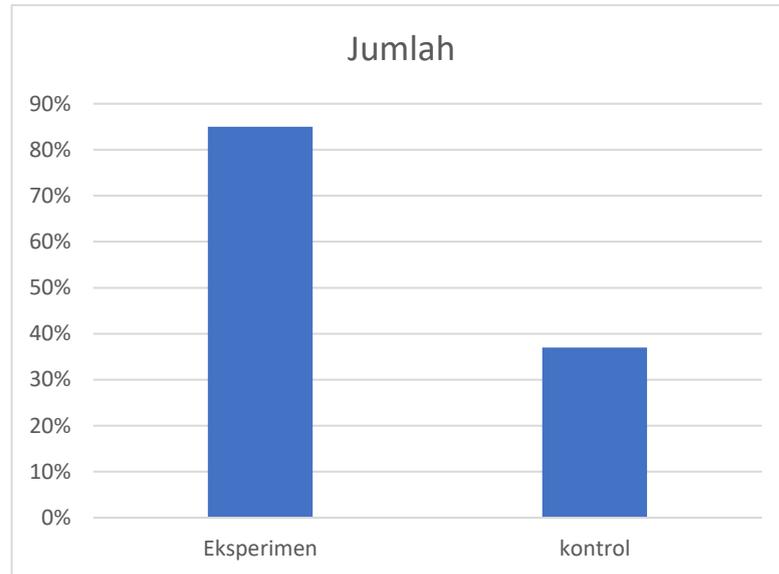
Peneliti juga melakukan analisis ketercapaian masing-masing indikator tes membaca permulaan siswa kelas 1 Mi Kresna Mlilir Madiun. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh hasil seperti gambar pada 4.13 pada *posttest* didapatkan presentase tertinggi pada indikator kejelasan suara 80% dan terendah pada indikator kewajaran intonasi 68%.

### **3. Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MI Kresna Menggunakan Media *Puzzle* dan Media Kartu Huruf**



**Gambar 4.14 Perbandingan Nilai Preetest dan Posstest Eksperimen dan Preetest dan Posttest Kontrol**

Gambar 4.14 adalah perbandingan nilai *pretes* dan *posttest* eksperimen dan *pretest* dan *posttest* kontrol. Keterampilan membaca permulaan di kelas eksperimen dengan menggunakan media *puzzle* dari rata rata nilai *preetest* 53,15 mengalami peningkatan di *posttets* dengan rata-rata nilai 89,86. Keterampilan membaca permulaan di kelas kontrol juga dari rata nilai *preetest* 60,63 meningkat di nilai *posttest* dengan rata rata nilai 75,36. Maka dapat disimpulkan hasil belajar membaca permulaan dengan di kelas eksperimen menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan signifikan sejumlah 85%. Hasil belajar membaca permulaan menggunakan media kartu huruf di kelas kontrol yang juga mengalami peningkatan sebesar 37%. Berikut diagram peningkatan membaca permulaan dengan menggunakan media *puzzle* dan media kartu huruf sebagai berikut.



**Gambar 4.15 Peningkatan Kelas Eksperimen dan Kontrol**

## B. Analisis Data dan Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis atau jawaban penelitian. Dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat dan uji hipotesis yang dilakukan yaitu

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogulov-Smirnov*. Uji normalitas ini dapat dihitung dengan menggunakan SPSS versi 26. Apabila jumlah perhitungan  $> 0,05$  maka dinyatakan berdistribusi normal. Jika jumlah penghitungan  $< 0,05$  maka dinyatakan berdistribusi tidak normal. Pada penghitungan menggunakan SPSS 26 pada tabel *Significance Correction* yang dapat dilihat ada tabel berikut

**Tabel 4.16 Tests of Normality**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil_belajar	Pretest Eksperimen	.176	24	.054	.918	24	.053
	Posttes Eksperimen	.169	24	.076	.918	24	.054
	Pretest Kontrol	.173	24	.062	.927	24	.082
	Posttes Kontrol	.173	24	.060	.894	24	.016

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut menunjukkan nilai signifikan *Pretest* dan *posttest* memiliki  $sig > 0,05$ , Adapun nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki  $sig$  0,54 dan 0,62. Nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol 0,76 dan 0,60. Maka dapat diambil keputusan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Data yang digunakan dalam uji homogenitas ini adalah hasil tes kelas eksperimen dan kontrol. Berikut hasil uji homogenitas terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 4.17 Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	1.106	1	46	.298
	Based on Median	.842	1	46	.364
	Based on Median and with adjusted df	.842	1	45.423	.364
	Based on trimmed mean	1.251	1	46	.269

Berdasarkan hasil tabel tersebut hasil uji homogenitas dengan nilai  $sig$  yaitu sebesar  $0,269 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan variansi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

## 2. Uji Hipotesis

### a .Uji t-test

Uji hipotesis ini untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dan media kartu huruf di kelas I MI Kresna Mlilir Madiun, maka dapat diuji dengan analisis uji t. Analisis data yang dilakukan dengan bantuan SPSS model 26 menunjukkan sebagai berikut.

**Tabel 4.18 Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_belajar	Equal variances assumed	1.106	.298	7.399	46	.000	13.542	1.830	9.858	17.226
	Equal variances not assumed			7.399	44.681	.000	13.542	1.830	9.855	17.229

Berdasarkan pengambilan keputusan dalam uji independen sample t-test yaitu apabila  $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Sedangkan jika nilai  $\text{sig (2-tailed)} > 0,05$  maka tolak  $H_a$ . Berdasarkan uji t tersebut dapat diketahui nilai  $\text{sig (2-tailed)}$  yaitu  $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok diberikan perlakuan berbeda.

### 3.N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari penggunaan media *puzzle* dan media kartu huruf terhadap keterampilan membaca permulaan. Setelah diketahui nilai uji N-Gain selanjutnya diperoleh kategori tingkat efektivitas sebuah penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Uji N-Gain merupakan selisih nilai *pretest* dan *posttest*. Uji N-Gain dapat hasilnya sebagai berikut.

**Tabel 4.19 Hasil N-Gain**

No	Kategori	Kelas Eksperimen	Kontrol Kontrol
1	N Gain	77	37
2	Maksimal	100	67
3	Minimal	38	0

Berdasarkan data hasil uji N-Gain tersebut rata-rata nilai N-Gain persen pada kelas eksperimen adalah 77, atau rata-rata nilai N-Gain skor sebesar 0,77, sedangkan rata-rata nilai N-Gain persen pada kelas kontrol adalah 37 atau rata-rata N Gain skor sebesar 0,37. Nilai N-Gain menurut kriteria Meltzer 0,3 sampai dengan 0,7 dalam kategori sedang. Apabila lebih dari 0,77 dalam kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan penggunaan media *puzzle* dalam membaca permulaan masuk dalam kategori tinggi dengan jumlah N gain skor 0,77 merupakan dalam kategori tinggi dan lebih efektif digunakan dalam membaca permulaan siswa kelas 1 MI Kresna Mlilir.

## D. Pembahasan

### 1. Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I yang Menggunakan Media *Puzzle* di MI Kresna Mlilir Madiun

Sebelum mengikuti pembelajaran dengan media *puzzle* di MI Kresna Mlilir Madiun, siswa kelas I menunjukkan tingkat keterampilan membaca permulaan yang beragam. Melalui histogram diperoleh informasi bahwasanya N atau jumlah frekuensi adalah 24 dengan standar deviasi 5,48 dan mean skor pretest keterampilan membaca 53,13. Meskipun sebagian siswa mungkin telah memiliki dasar dalam membaca, namun masih terdapat sebagian lain yang memerlukan bantuan lebih lanjut untuk mengembangkan keterampilan membaca permulaan mereka. Nilai *pretest* yang beragam ini menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang dapat menyoar kebutuhan individu siswa agar dapat mengoptimalkan kemampuan membaca mereka secara keseluruhan.

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media *puzzle*, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di MI Kresna Mlilir Madiun. Melalui histogram diperoleh informasi bahwasanya N atau jumlah frekuensi adalah 24 dengan standar deviasi 5,77 dan mean skor *posttest* keterampilan membaca 89,38.

Berdasarkan hasil belajar siswa dapat dilihat nilai *pretest* dan mengalami peningkatan nilai yang sangat signifikan dari rata-rata nilai *pretest* 53,13 meningkat menjadi 89,38. Membaca permulaan salah satu hal yang harus dikuasai oleh peserta didik di kelas rendah. Membaca permulaan merupakan membaca awal yang diberikan siswa di kelas I sebagai dasar

untuk pelajaran berikutnya. Kemampuan membaca diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut.<sup>68</sup> Tujuan membaca permulaan pada dasarnya yaitu memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan siswa menguasai teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik dan benar, dan sebagai dasar agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat.

Manfaat media *puzzle* antara lain mengasah otak, melatih koordinasi mata tangan, melatih kemampuan berpikir, melatih kesabaran, dan memperluas pengetahuan.<sup>69</sup> Dalam konteks penelitian ini, media *puzzle* dalam pembelajaran membaca permulaan di MI Kresna telah terbukti memberikan dampak positif. Penggunaan media *puzzle* telah membantu siswa dalam mengasah kemampuan membaca mereka dengan peningkatan rata-rata nilai *pretest* sebesar 53,15 menjadi *posttest* sebesar 86,93. melalui media *puzzle*, siswa juga dilatih untuk menggunakan koordinasi mata dan tangan saat menyusun *puzzle*, yang pada gilirannya dapat membantu meningkatkan fokus dan konsentrasi mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, proses pemecahan *puzzle* juga melibatkan pemikiran logis dan daya nalar siswa, serta melatih kesabaran mereka dalam menyelesaikan tugas yang mungkin memerlukan waktu dan upaya yang cukup.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Islamiyah yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan siswa dalam

---

<sup>68</sup> Asih Riyanti, *Keterampilan Membaca*, (Yogyakarta:Media Group 2021), 79

<sup>69</sup> Suciaty al – azizy, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. (Jogjakarta: Diva Press, 2010), 34

membaca permulaan yang signifikan.<sup>70</sup> Dapat dilihat dari hasil *posttets* membuktikan bahwa terjadinya peningkatan membaca permulaan setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*.

## 2. Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I yang Menggunakan Media Kartu Huruf di MI Kresna Mlilir Madiun

Sebelum mengikuti pembelajaran dengan media kartu huruf di MI Kresna Mlilir Madiun, siswa kelas I menunjukkan variasi dalam keterampilan membaca permulaan mereka. Melalui histogram diperoleh informasi bahwasanya N atau jumlah frekuensi adalah 24 dengan standar deviasi 6,39 dan mean skor *pretest* keterampilan membaca 60,63. Hal tersebut mencerminkan tingkat kemampuan membaca yang beragam di antara mereka. Meskipun sebagian siswa mungkin telah memiliki dasar yang cukup baik dalam membaca, namun masih terdapat sebagian lain yang memerlukan bantuan tambahan untuk mengembangkan keterampilan membaca mereka. Setelah mengikuti pembelajaran dengan media kartu huruf, terjadi peningkatan dalam keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di MI Kresna Mlilir Madiun. Melalui histogram diperoleh informasi bahwasanya N atau jumlah frekuensi adalah 24 dengan standar deviasi 6,863 dan mean skor *pretest* keterampilan membaca 75,83.

Meskipun peningkatannya tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen dengan media *puzzle*, namun hasil *posttest* yang lebih tinggi dari

---

<sup>70</sup> Nur Islamiyah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Puzzle Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Volume 18.No 1 (2022) : 130

*pretest* menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf masih memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Media kartu huruf memiliki manfaat untuk siswa yaitu dapat membaca dengan mudah, dapat mengembangkan daya ingat otak anak, dan memperbanyak perbendaharaan kata.<sup>71</sup> Dalam konteks pembelajaran membaca permulaan, kartu huruf ini menjadi sarana yang memfasilitasi siswa dalam memahami dan mengenali huruf-huruf awal serta pola-pola bunyi yang terkait dengan gambar yang disajikan.

Perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas I yang menggunakan media kartu huruf menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam keterampilan membaca mereka. Dari nilai *pretest* sebesar 60 menuju nilai *posttest* sebesar 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca mereka. Meskipun peningkatannya tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen dengan media *puzzle*, namun penggunaan media kartu huruf tetap memberikan dampak positif dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I di MI Kresna Mlilir Madiun.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gabriela Rosalia yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam membaca permulaan<sup>72</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui

---

<sup>71</sup> Hasan. S. R. (2009). Pengembangan Media Pohon Huruf Terhadap Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al Irsyad Darussalam Lampung Barat (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

<sup>72</sup> Gabriela Rosalia, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", Jurnal Papeda, Volume 2, N0.2 (2020) 56

kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Inpres 16 Kabupaten Sorong.

### **3. Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* dan Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa kelas I MI Kresna Mlilir Madiun**

Berdasarkan analisis data diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam membaca permulaan mengalami peningkatan. Akan tetapi terdapat perbedaan hasil belajar. Hasil belajar di kelas eksperimen ini dengan nilai rata-rata *pretest* 53,15 dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 70, dan setelah diterapkannya media *puzzle* pada saat kegiatan pembelajaran terjadinya peningkatan hasil belajar membaca yang dapat dilihat dari nilai *posttest* dengan rata-rata-nilai 89,83 dengan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 100. Peningkatan di kelas eksperimen ini 85%. Penggunaan media *puzzle* ini sangat berhasil digunakan untuk membaca permulaan siswa kelas 1 MI Kresna yang dilihat dari hasil belajar *posttest*.

Pada kelas kontrol hasil belajar membaca permulaan juga mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai *pretest* 60,63 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 70, setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media kartu huruf pada saat pembelajaran terjadinya peningkatan hasil membaca dilihat dari nilai *posttest* dengan rata-rata nilai 75,83, peningkatan di kelas kontrol meningkat menjadi 36%. Meskipun peningkatannya tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *puzzle*, namun penggunaan media kartu huruf tetap memberikan dampak positif dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 di MI Kresna Mlilir.

Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam membentuk kemampuan membaca permulaan pada individu siswa. Proses pembelajaran membaca pada tahap awal merupakan fondasi utama yang harus dikuasai oleh siswa di kelas rendah.<sup>73</sup> Penggunaan media pembelajaran *puzzle* dan kartu huruf ini untuk membaca permulaan siswa kelas 1 memberikan dampak positif dapat dilihat dari hasil belajar yang mengalami peningkatan. Hubungan antara media pembelajaran dan kemampuan membaca permulaan menjadi kunci penting dalam merancang strategi pembelajaran yang optimal.



---

<sup>73</sup> Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran.* (Universitas Brawijaya Press. 2018), 87

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan membaca permulaan siswa kelas I yang menggunakan media *puzzle* di MI Kresna Mlilir Madiun menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu 85%. Dengan rata-rata nilai *pretest* 53,15 dan nilai *posttest* sebesar 89,86. Hasilnya, kemampuan membaca permulaan siswa mengalami peningkatan yang meyakinkan, seiring dengan perolehan nilai yang meningkat dari *pretest* hingga *posttest*.
2. Keterampilan membaca permulaan siswa kelas I yang menggunakan media kartu huruf di MI Kresna Mlilir Madiun juga mengalami peningkatan 37%. Dengan rata-rata nilai *pretest* 61 dan nilai *posttest* 75. Meskipun demikian, penggunaan media kartu huruf tetap memberikan dampak positif dalam pembelajaran membaca permulaan siswa, dengan terlihatnya peningkatan nilai dari *pretest* hingga *posttest*.
3. Efektivitas penggunaan media *puzzle* terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di MI Kresna Mlilir Madiun telah terbukti. Hasil nilai uji  $t$  0,00. Hal tersebut yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok yang mendapatkan perlakuan yang berbeda. Peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa yang diukur dengan nilai N-Gain kelas eksperimen yaitu sebesar 0,77, dan N-Gain kelas

kontrol 0,36. Akan tetapi hasil rata-rata uji N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata uji N-Gain kelas kontrol  $0,77 > 0,36$ . Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* memiliki dampak positif yang kuat dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

## 2. Saran

1. Bagi siswa, disarankan untuk aktif terlibat dalam pembelajaran membaca dengan memanfaatkan media *puzzle* dengan sungguh-sungguh. Manfaatkan kesempatan ini untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan terus berlatih dan bertanya kepada guru jika ada hal yang kurang dipahami.
2. Bagi guru, disarankan untuk terus memanfaatkan media *puzzle* dalam pembelajaran membaca permulaan, namun juga memperhatikan variasi metode pembelajaran lainnya untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa secara komprehensif. Selain itu, terus monitor dan evaluasi kemajuan siswa untuk menyesuaikan strategi pembelajaran yang lebih efektif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dengan memperluas cakupan variabel dan sampel, serta mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran membaca permulaan. Selain itu, mengeksplorasi penggunaan media *puzzle* dalam konteks pembelajaran lainnya juga bisa menjadi langkah yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhim. *Membuat anak gila membaca*. Bandung: Mizan Pustaka, 2007.
- Amelia, K. Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media spelling puzzle anak diskelia tahun 2001. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, no. 9 (1) (2021) : 67.
- Anggini Tyas *Metode dan media inovatif jadikan siswa terampilan dalam berbahasa*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Arikunto, S. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Asih Riyanti. *Keterampilan membaca*. Yogyakarta: Media Group, 2021.
- Asrori, M. M. (n.d.). Permainan edukatif dengan media puzzle mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5. Progam Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP Untan, 2018.
- Arsyad, A. *Media pembelajaran*. Jakarta: R.ajawali Pers, 2021.
- Cahyani, I. *Pembelajaran bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009.
- Dalman. *Keterampilan membaca*. Jakarta: Raja Periode Persada, 2013.
- Dalman. *Keterampilan membaca*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Desak Putu. *Analisis kemampuan membaca permulaan kelas 1*. Bali: Surya Dewata, 2020.
- Ellinda Mulkan. Meningkatkan kemampuan melalui media pembelajaran. *Jurnal Bahasa*, no. 3 (1), (2015) : 6.
- Gabriela Rosalia. Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu huruf mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Papeda*, no. 2 (2) (2021) : 56.
- Hariyanto, A. *Membuat anak cepat pintar membaca*. Yogyakarta: Diva Press, 2009.

- Hasan, S. R. Pengembangan media pohon huruf terhadap bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al Irsyad Darussalam Lampung Barat (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung), 2009.
- Hujair Sanaky. (n.d.). *Media pembelajaran interaktif inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Isah Cahyani. *Pembelajaran bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama, 2009.
- Iva Kurnia. Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan menggunakan puzzle untuk siswa kelas 1 tahun 2021. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 2 Tahun Ke-9, 2021.
- Kenzia Amelia. Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media spelling puzzle anak diskelia tahun 2001. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 9(1),(2021) : 56
- Mahmud. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Mukhtar Latif, dkk. *Orientasi baru pendidikan anak usia dini: Teori dan aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Muamar. *Membaca permulaan di sekolah dasar*. Mataram: Sanabil, 2020.
- Nia Budiana. *Media pembelajaran bahasa aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press, 2018.
- Nur Islamiyah. Pengaruh model pembelajaran kooperatif scramble berbantuan puzzle terhadap keterampilan membaca permulaan bahasa Indonesia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, no. 18 (1) (2002):130.
- Rahmi Ramdhani. *Statistika penelitian pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Ratna Pangastuti & Siti Farida Hanum. Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. *Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* no.1(1), (2017): 55.
- Sisdiknas. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan*

*nasional*. 2003.

Sofyan Siregar. *Statistik parametrik untuk penelitian kuantitatif*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.

Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-19). Bandung: CV Alfabeta, 2013.

Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sugiyono, *Statistiska Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2012.

Sudarsana. *Pembinaan minat baca*. Banten: Universitas Terbuka, 2005.

Sudaryono. *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.

Sudjana, N. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019.

Suryana. *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Media Group, 2016.

Tarigan. *Pengajaran gaya bahasa*. Bandung: Angkasa, 2013.