

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II DI SEKOLAH
DASAR MUHAMMADIYAH 32 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

NIA RAMADANI NAIPOSPOS
2002090161



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA
MEDAN
2024**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 10 September 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

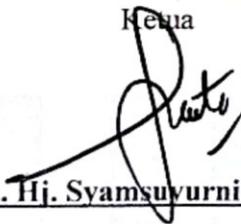
Nama : Nia Ramadani Naipospos
NPM : 2002090161
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

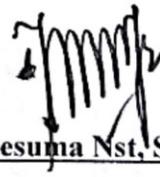
PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

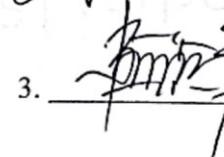


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.



ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd
2. Dr. Mandra Saragih, M.Hum
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

1. 
2. 

2. 

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Nia Ramadani Naipospos
NPM : 2002090161
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan.

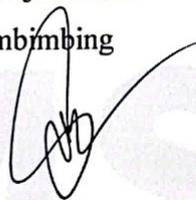
Diterima Tanggal :

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian koprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Medan, 29 Agustus 2024

Disetujui oleh:

ah Pembimbing



Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

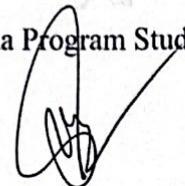
Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nia Ramadani Naipospos
NPM : 2002090161
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

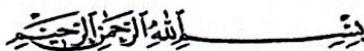
Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan**” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



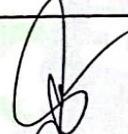
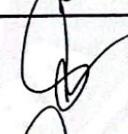
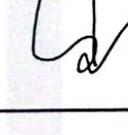
NIA RAMADANI NAIPOSPOS



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nia Ramadani Naipospos
NPM : 2002090161
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan.

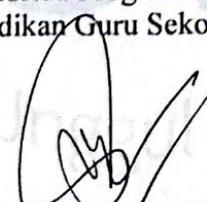
Nama Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

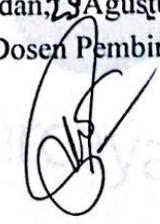
Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
06/Agustus 2024	Bimbingan bab 4 dan 5		
12/Agustus 2024	Bimbingan Abstrak		
20/Agustus 2024	Bimbingan Pengolahan data		
22/Agustus 2024	Bimbingan lembar observasi		
26/Agustus 2024	Bimbingan mandeley dan validasi		
28/Agustus 2024	Bimbingan Pembahasan hasil Penelitian		
29/Agustus 2024	Acc Sidang		

Medan, 29 Agustus 2024

ah Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

ABSTRAK

Nia Ramadani Naipospos. 2002090161. Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan. Jenis penelitian ini adalah desain penelitian. Teknik sampling penelitian ini adalah siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Juli Tahun Ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan observasi. Analisis data dilakukan dengan melakukan uji keabsahan data, uji persyaratan analisis dan juga uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dilihat bahwa nilai *sig (2-tailed)* adalah 0,000. Nilai tersebut menyatakan bahwa $0,000 < 0,05$, menunjukkan terdapat pengaruh. Kemudian diketahui bahwa mean dari sebelum terhadap sesudah ialah sebesar 21.300. Maka terdapat peningkatan yang signifikansi pada skor sesudah menggunakan *Puzzle* huruf. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan.

Kata Kunci : Penggunaan Media *Puzzle* Huruf, Kemampuan Membaca Siswa

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atau kehadiran Allah swr yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat diberi Kesehatan dan umur yang panjang sehingga mampu untuk menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di SD Muhammadiyah 32 Medan” penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Dalam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M. AP.** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** Wakil dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Sekretaris Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Ibu **Melyani Sari Sitepu S.Sos, M.Pd.** selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa membimbing dan memberi semangat serta solusi dalam permasalahan akademik kepada saya.
8. Ibu **Indrawati Tanjung S.Pd.I** wali kelas sekolah SD yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah
9. Teristimewa dan terkhusus kepada orang tua saya **Samsir Naipospos** dan Ibunda **Muliana Br.Munthe** tercinta yang telah Membesarkan, Mendidik, Memberikan doa, Motivasi, Inspirasi dan dukungan moral maupun material sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.
10. Kepada kasih cinta Abang dan Kakak saya **Yoni Adi Wardana Naipospos** dan **Rini Mayasari Naipospos** serta terimakasih atas segala do'a, semangat dan dukungan kepada Penulis
11. Teman-Teman Tercinta Saya **Dea,Tina,Rahma,Jura,Fitri,Ami** yang telah menemani sayadari awal perkuliahan hingga saat ini serta memberikan semangat kepada saya
12. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tempat menuntut ilmu.
13. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri sendiri **Nia Ramadani Naipospos** yang sudah kuat melewati segala lika-liku yang terjadi.Penulis menyadari penulis skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena memang tidak ada manusia yang sempurna karena kesempurnaan itu

hanya milik Allah SWT.

14. Semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini, skripsi ini saya dedikasikan untuk orang-orang yang saya sayangi. Akhir kata, penelitihanya dapat berdoa semoga karya tulis yang dengan tulus dan ikhlas penelitisusun serta jauh dari kesempurnaan yang sifatnya membangun terhadap peneliti ini sangat peneliti harapkan sehingga penelitian selanjutnya akan lebih sempurna.

Medan, September 2024

Penulis

Nia Ramadani Naipospos

2002090161

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II PEMBAHASAN	7
2.1 Kerangak Teoritis.....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Pengertian Media <i>Puzzle</i> Huruf	8
2.1.3 Pengertian Membaca	15
2.1.4 Pengertian Kemampuan Membaca	23
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	27
2.3 Kerangka Konseptual.....	29
2.4 Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Pendekatan Penelitian	31

3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.3	Populasi dan Sempel.....	32
3.3.1	Populasi	32
3.3.2	Sampel.....	33
3.4	Variabel dan Definisi Operasional.....	33
3.4.1	Variabel.....	33
3.4.2	Definisi Operasional	34
3.5	Instrument Penelitian	35
3.6	Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Hasil Penelitian	39
4.2	Analisis Data.....	40
4.2.1	Uji Validitas Expert Judgement (Ahli)	40
4.3	Hasil Pengumpulan Data Penelitian.....	41
4.3.1	Hasil Pengumpulan Data Nilai Sebelum Penggunaan Media.....	41
4.3.2	Hasil Pengumpulan Data Sesudah Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Huruf.....	42
4.4	Pengujian Hipotesis.....	43
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian	44
4.6	Keterbatasan Penelitian.....	46
BAB V PENUTUP.....		47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran.....	48

DAFTAR PUSTAKA.....49

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Pretes Postes One Group Design</i>	31
Tabel 3.2 Rincian Waktu Penelitian	32
Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian.....	33
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Membaca.....	36
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas <i>Expert Judgement</i>	40
Tabel 4.2 Data Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle Huruf</i>	41
Tabel 4.3 Data Sesudah Menggunakan Media <i>Puzzle Huruf</i>	42
Tabel 4.4 Hasil Uji <i>Paired Sample t-test</i>	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	30
Gambar 4.1 Hasil kemampuan membaca tidak menggunakan media <i>Puzzle</i>	51
Gambar 4.2 Hasil kemampuan membaca menggunakan media <i>Puzzle</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	54
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	71
Lampiran 3 Validasi Instrument Observasi	75
Lampiran 4 Lembar Observasi	77
Lampiran 5 LKPD	79
Lampiran 6 Distribusi Sebelum Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Huruf.....	80
Lampiran 7 Distribusi Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Huruf.....	87
Lampiran 8 Data Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media	94
Lampiran 9 Data Nilai Mean, Median, Minimum dan Maximum Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media.....	95
Lampiran 10 Hasil Uji Hipotesis	96
Lampiran 11 Form K1	97
Lampiran 12 Form K2	98
Lampiran 13 Form K3	99
Lampiran 14 Berita Acara Seminar Proposal	100
Lampiran 15 Pengesahan Proposal.....	101
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	102
Lampiran 17 Surat Keterangan.....	103
Lampiran 18 Permohonan Izin Riset	104
Lampiran 19 Izin Riset	105
Lampiran 20 Dokumentasi	106
Lampiran 21 Hasil Turnitin	108
Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup	110

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu perananan penting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia bisa mendapatkan suatu pengetahuan penting yang berguna untuk menghadapi persaingan di era modern dan dengan hal ini mempunyai arti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya. Berkaitan dengan hak memperoleh pendidikan bagi anak, sebenarnya di Indonesia sudah mencantumkan pembahasan tersebut di UUD. Salah satu UUD yang mengatur mengenai pendidikan yaitu tercantum dalam pasal 31 ayat (1) yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”, (Putri et al., 2023).

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh manusia untuk mewujudkan suasana belajar dalam usaha untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan ilmu melalui pelatihan atau pembelajaran yang berlangsung di sekolah atau luar sekolah dalam rangka mempersiapkan diri dalam berbagai lingkungan hidup dimasa yang akan datang. Adanya pendidikan diharapkan mampu merubah pribadi dan tingkah laku manusia yang meliputi perubahan sikap dan perilaku ke arah yang lebih baik. Jadi pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan di sekolah atau luar sekolah untuk merubah sikap dan perilaku menjadi lebih baik dalam rangka mempersiapkan diri dikemudian hari, (Islamiyah et al., 2022).

Membaca merupakan salah satu kebutuhan siswa yang paling mendasar

untuk mendukung siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Membaca juga kunci keberhasilan siswa dalam proses Pendidikan. Membaca dapat bermanfaat bagi siswa terutama membantu meningkatkan kecerdasan pada siswa dan memperluas kosakata. Kebiasaan membaca harus ditanamkan sejak dini dan selalu ditekuni agar lebih mudah mendapatkan informasi ke suatu sasaran.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 5 Maret 2024 di kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan selama proses pembelajaran berlangsung, penulis menemukan permasalahan sebagai berikut 3: Kegiatan siswa aktif tetapi kurang maksimal dan guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya saja berupa papan tulis dan buku tematik yang kurang mendukung. Selama proses pembelajaran berlangsung masih terdapat rendahnya kemampuan membaca siswa yang kurang menguasai materi dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini membuktikan pada saat observasi awal dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru menggunakan buku pelajaran dan siswa mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Akibatnya pembelajaran menjadi monoton yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat memberikan penjelasan. Guru memberikan beberapa pertanyaan, tetapi siswa tidak ada yang mau menjawab.

Pembelajaran yang berlangsung menggunakan media yang kurang bervariasi yaitu guru menjelaskan materi pembelajaran berdasarkan buku paket dan LKS. Dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan siswa, mengenal kosa kata yang baru, dan menyerap informasi dengan cara penggunaan kata, dan menyusun kata yang tepat. Selama proses pembelajaran siswa kurang fokus serta tidak menampilkan keahlian dalam diri siswa untuk mengamati

maupun menganalisis serta mencerna informasi materi pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Setelah pembelajaran yang berlangsung, siswa di kelas II SD Muhammadiyah 32 kurang menunjukkan sikap-sikap aktif. Permasalahan tersebut muncul di karenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan guru dalam menjelaskan materi terpaku pada buku pegangan. Berdasarkan permasalahan di kelas II, maka peneliti menerapkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II yaitu belum mampu membaca secara maksimal. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mempengaruhi kemampuan membaca siswa adalah media *Puzzle* huruf. Dengan menggunakan media *Puzzle* huruf kita akan lebih mengenal huruf-huruf. Media *Puzzle* huruf digunakan untuk mendapatkan gambaran yang nyata, dan menunjukkan objek (benda) yang sebenarnya. Dengan media *Puzzle* huruf diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam kemampuan membaca dan nantinya akan meningkatkan sikap aktif pada siswa.

Media *Puzzle* huruf merupakan media pembelajaran yang berbasis manual karena media ini dapat menyajikan huruf yang dapat dilihat, disusun dilakukan sekaligus. Media pembelajaran ini dapat menarik kemampuan siswa dalam membaca. Pentingnya penggunaan media *Puzzle* huruf, karena anak pada usia SD rasa ingin tahunya besar. Dengan penggunaan media *Puzzle* huruf akan mampu efektif dalam proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa pada kemampuan membaca sehingga proses pembelajaran lebih menarik, (Putri et al., 2023).

Kelebihan media *Puzzle* huruf yaitu Permainan *Puzzle* Huruf dapat menarik minat belajar siswa gambar dan huruf pada *Puzzle* Huruf tersebut bisa mengatasi

keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas, dengan adanya media pembelajaran siswa dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan,(Chandra, 2018)

Selain itu media *Puzzle huruf* juga memberikan hiburan bermain tersendiri bagi siswa. Pesan yang terdapat pada media *Puzzle huruf* dapat tersampaikan sehingga akan mempengaruhi kemampuan membaca siswa. Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media *Puzzle huruf* dalam pembelajaran dalam penelitian ini. Media *Puzzle huruf* memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah media *Puzzle huruf* merupakan penggabungan dari potongan- potongan huruf sehingga menjadi satu kesatuan penyajian, proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, tidak membosankan sehingga mampu membantu kemampuan membaca siswa.

Pentingnya penggunaan media *Puzzle huruf* pada anak Sekolah Dasar yang rasa ingin tahunya lebih besar. Dengan penggunaan media *Puzzle huruf* akan mampu membuat keaktifan belajar siswa, mengarahkan perhatian siswa pada proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media *Puzzle huruf* akan membantu siswa dalam kemampuan membaca, selain itu media *Puzzle huruf* juga memberikan hiburan bermain tersendiri bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang tertuang dalam judul penelitian yaitu, “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Huruf* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terdapat diatas, maka rumusan masalah dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas.
2. Kemampuan membaca siswa masih rendah.
3. Guru belum pernah menggunakan media *Puzzle huruf* dalam proses pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Dalam suatu pembahasan, perlu adanya suatu pembatas masalah, yang bertujuan agar mengkaji yang diteliti akan lebih jelas dan tidak menimbulkan persepsi yang berbeda. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu “permasalahan yang akan diteliti yaitu Penggunaan media *Puzzle* huruf dan kemampuan membaca siswa kelas II di SD Muhammadiyah 32 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan membaca siswa sebelum menggunakan media *Puzzle* huruf di kelas II di SD Muhammadiyah 32 Medan?
2. Bagaimana kemampuan membaca siswa sesudah menggunakan media *Puzzle* Huruf kelas II di SD Muhammadiyah 32 Medan?
3. Apakah media *Puzzle* huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa/I kelas II di SD Muhammadiyah 32 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan membaca siswa sebelum menggunakan media

Puzzle Huruf kelas II di SD Muhammadiyah 32 Medan.

2. Untuk mengetahui kemampuan membaca siswa sesudah menggunakan media *Puzzle* Huruf kelas II di SD Muhammadiyah 32 Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *Puzzle* Huruf terhadap kemampuan membaca siswa/I kelas II di SD Muhammadiyah 32 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat salah satu alternatif yang memberikan ilmu mengenai media *Puzzle* untuk meningkatkan minat membaca siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, sekolah mendapatkan gagasan baru serta menumbuhkan semangat untuk meningkatkan mutu sekolah dan upaya dalam perbaikan proses pembelajaran disekolah.
- b. Bagi guru, hasil dalam penelitian ini sebagai bahan masukan dalam upaya untuk meningkatkan profesionalisme khususnya dalam penggunaan media pembelajaran, agar siswa termotivasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- c. Bagi siswa, dapat mampu meningkatkan minat membaca siswa dengan menggunakan media *Puzzle* Huruf dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi penulis, penulis dapat menambah wawasan, kemampuan, dan pengalaman baru untuk meningkatkan penggunaan media *Puzzle* Huruf dalam meningkatkan minat membaca siswa.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Kerangak Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah suatu perantara yang berguna untuk menyampaikan pesan dan informasi dari penyampaian informasi yang akan di terima oleh penerima informasi. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai teknologi yang dapat membawa informasi yang digunakan untuk kebutuhan dalam proses pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampikan suatu bahan ajar dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang akan disampaikan akan mempermudah dalam menerima materi belajar, (Syafitri, 2022).

Menurut Nurrita media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang dirancang oleh guru, maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yan sesuai dan cocok untuk digunakan, sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di sekolah, (Chandra, 2018).

Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah

direncanakan, (R. Septianingsih, D. Safitri, 2023).

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang berguna untuk menyampaikan pesan dan informasi dari penyampaian informasi yang akan diterima oleh penerima informasi. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai teknologi yang dapat membawa informasi yang digunakan untuk kebutuhan dalam proses pembelajaran. Media dalam sebuah proses pembelajaran dapat mempertinggi belajar siswa dan juga dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk menjadikan kualitas pembelajaran yang tinggi.

2.1.2 Pengertian Media *Puzzle* Huruf

Puzzle dalam Bahasa Indonesia berarti teka teki. *Puzzle* dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi peserta didik untuk belajar. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak peserta didik dan peserta didik dapat belajar melalui bermain. Bermain *Puzzle* dapat melatih 32 penglihatan, mengasah otak dan motorik anak. Selain itu dengan bermain *Puzzle* peserta didik dapat memahami bentuk, warna, dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan yang lainnya sehingga peserta didik terlatih, memecahkan masalah, (Syafitri, 2022).

Menurut Yudha dalam, *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *Puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan, (Syafitri, 2022).

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, dan kerjasama Media *Puzzle* merupakan media gambar yang digunakan dalam belajar sambil bermain. *Puzzle* terdiri atas kepingan-kepingan dari suatu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi, (Syafitri, 2022).

Media *Puzzle* Huruf ini suatu permainan yang menyusun sebuah potongan-potongan huruf agar terciptanya suatu kata yang utuh. Media *Puzzle* Huruf adalah alat untuk permainan edukatif yang menyerupai benda model tiruan yang dapat merangsang kemampuan motorik halus siswa dan dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *Puzzle* Huruf berdasarkan pasangannya. Media *Puzzle* Huruf bersifat edukatif bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, sosial, dan melatih kesabaran, (Syafitri, 2022).

Puzzle Huruf adalah sebuah permainan teka-teki berupa beberapa huruf atau gambar yang harus dijawab dengan menuliskan atau menyusun huruf sehingga membentuk kata yang sesuai, untuk menguji kemampuan, keterampilan dan kecerdasan seseorang secara teliti.

Yulianti mengatakan saat menggunakan media *Puzzle* Huruf peserta didik akan mencoba memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar *Puzzle* tersebut menjadi bentuk utuh. Peserta didik akan menggunakan daya fikirnya untuk mencari kepingan kepingan *Puzzle* Huruf dan menyusunnya menjadi suatu bentuk yang utuh, dengan demikian peserta didik telah melatih ke mampuannya dalam memecahkan masalah, (Surtika et al., 2020).

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Media *Puzzle* Huruf merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan siswa yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *Puzzle* Huruf berdasarkan pasangannya. *Puzzle* Huruf menggunakan bahan-bahan yang cukup beragam, yaitu 13 terbuat dari kayu, kertas, plastik, karet, busa, dan lain sebagainya. Media *Puzzle* Huruf ini suatu permainan yang menyusun sebuah potongan-potongan huruf agar terciptanya suatu kata yang utuh dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakkan, dan kerjasama.

2.1.2.1 Jenis – Jenis Media *Puzzle* Huruf

Ada lima jenis *Puzzle* menurut Hadfield dalam Rahmanelli , (Chandra, 2018) yaitu: “Spelling *Puzzle*, Jigsaw *Puzzle* ,The Thing *Puzzle*, The letter(s) readiness *Puzzle*, dan Crosswords *Puzzle*.”

1. Spelling *Puzzle* : yaitu *Puzzle* yang terdiri dari gambar dan huruf –huruf acak untuk menjadi kosa kata yang benar.
2. Jigsaw *Puzzle* : yaitu *Puzzle* yang berupa pertanyaan untuk dijawab, kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan terakhir.
3. The Think *Puzzle* : yaitu *Puzzle* yang merupakan deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar untuk dijodohkan.
4. The Letter(s) Readness *Puzzle* : yaitu *Puzzle* yang berupa gambar-gambar yang disertai dengan huruf-huruf nama gambar, tetapi huruf itu belum lengkap.
5. Crossword *Puzzle* : yaitu *Puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotakkotak yang tersedia baik secara vertikal maupun horizontal, (Chandra, 2018).

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

2.1.2.2 Tujuan Media *Puzzle* Huruf

Memberikan media pembelajaran pada anak dengan memberikan media yang menarik yang dapat memberikan pengetahuan yang dapat mengasah strategi anak serta dapat memberikan simbol. Anak usia dini belajar melalui bermain. Penggunaan media *Puzzle* terhadap anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia dini belum dapat berfikir abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit. Menurut Sunarti dalam, (Surtika et al., 2020) .tujuan penggunaan media *Puzzle*

1. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah,
2. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah,
3. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah,

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

2.1.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media *Puzzle*

Menurut husna dalam ,(Chandra, 2018) adapun kelebihan media *Puzzle*, sebagai berikut :

1. Permainan *Puzzle* Huruf dapat menarik minat belajar siswa
2. Gambar dan huruf pada *Puzzle* Huruf tersebut bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas
3. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan.

Adapun kelebihan dari media *Puzzle* Huruf adalah :

1. Media *Puzzle* Huruf bersifat konkrit
2. Media *Puzzle* Huruf dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
3. Media *Puzzle* Huruf dapat menarik minat dan perhatian siswa
4. Kelebihan dari *Puzzle* Huruf yaitu bentuk huruf cukup jelas, alus, mudah diperoleh, tidak beresiko, mudah dikenal anak, memiliki warna yang bervariasi dan memiliki warna yang menarik perhatian anak,(Chandra, 2018).

Menurut Poni & Nahdatul dalam, (t a h a r, 2 0 1 9) kelebihan dari media *Puzzle* Huruf adalah :

1. Melatih konsentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran
2. Melatih berimajinasi dan menyimpulkan
3. Melatih daya ingat siswa

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media *Puzzle* Huruf adalah Permainan *Puzzle* Huruf dapat menarik minat belajar siswa, Gambar pada *Puzzle* tersebut bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas, Media *Puzzle* Huruf dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan Media *Puzzle* Huruf dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Selain memiliki kelebihan, menurut Bahar & Rismawati mengemukakan kekurangan media *Puzzle*, sebagai berikut :

1. Membutuhkan waktu yang lebih banyak
2. Menuntut kreativitas siswa
3. Kelas menjadi kurang terkendali
4. Media *Puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual)

Menurut Poni& Nahdatul kekurangan media *Puzzle*, antara lain :

1. Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun menyusun *Puzzle* Huruf
2. Media *Puzzle Huruf* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).

Menurut Rahmawati dalam,(Syafitri, 2022) kekurangan media *Puzzle* Huruf, yaitu :

1. Media *Puzzle Huruf* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual)
2. Media *Puzzle Huruf* tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama
3. Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari media *Puzzle* Huruf adalah media ini lebih menekankan pada indera penglihatan sehingga membuat siswa hanya ingin bermain-main, media ini membutuhkan waktu yang lebih banyak, membuat suasana kelas menjadi lebih tidak terkendali, dan membuat siswa untuk menuntut kreativitas.

2.1.2.4 Langkah-Langkah Penggunaa Media *Puzzle* Huruf

Langkah-langkah penggunaan media *Puzzle* Huruf untuk memulai membacamenurut Laeli adalah:

1. guru menyarankan pembawa *Puzzle* Huruf dengan menerangkan aturan menggunakan metode tersebut,
2. guru membagi murid menjadi beberapa bagian kelompok,
3. guru membagikan *Puzzle* Huruf. Kerangka kerja untuk murid,
4. guru memberikan kesempatan kepada murid untuk membuat teka-teki huruf,
5. murid mendiskusikan hasil karya murid dengan guru,
6. guru mengevaluasi materi yang disampaikan dan dipelajari oleh murid. Kinerja murid dalam proses pembelajaran dievaluasi berdasarkan lima hal, yaitu Murid mendengarkan penjelasan tentang tujuan yang ingin diraih, peserta didik menghadapi tugas yang diberikan pengajar,(Tedy et al., 2023).

Langkah-langkah Penggunaan *Puzzle Huruf* misalnya dengan penggunaan media *Puzzle*. Yulianti,(Putri et al., 2023) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *Puzzle*, yaitu sebagai berikut:

1. Lepaskan kepingan-kepingan *Puzzle* dari tempatnya.
2. Acak kepingan-kepingan *Puzzle* tersebut;

3. Mintalah peserta didik untuk menyusun kembali kepingan- kepingan *Puzzle* secara utuh dan benar.

Langkah-langkah Penggunaan *Puzzle* Huruf,(Tedy et al., 2023)

1. Guru memperlihatkan dan menjelaskan media *Puzzle* huruf yang bertuliskan huruf abjad.
2. Siswa menyusun potongan huruf sesuai urutan abjad.
3. Guru mengamati kegiatan yang dilakukan siswa.
4. Guru mendampingi atau membantu siswa yang belum bisa menyusun potongan huruf dengan benar.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah media *Puzzle* huruf adalah Setelah memberikan informasi kepada siswa mereka akan bersaing di dalam permainan yang akan menuntut kerjasama, pendidik membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang, Selanjutnya pendidik membagikan potongan-potongan *Puzzle* huruf yang terdapat berapa diatas meja , dan Setelah setiap kelompok mendapatkan potongan-potongan *Puzzle* huruf , pendidik memberikan aba-aba agar kelompok segera memulai tugasnya untuk menyusun potongan-potongan *Puzzle* huruf secara bekerja sama dengan teman kelompok.

2.1.3 Pengertian Membaca

Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan bagian atau komponen dari komunikasi tulis. Dalam komunikasi tulis, lambang-lambang bunyi bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulis atau hurufhuruf. Dapat dipahami bahwa pada tingkatan membaca permulaan, proses pengubahan inilah yang terutama dibina dan dikuasai, dan ini terutama dilakukan

pada masa anak-anak, khususnya pada tahun permulaan di sekolah. Pengertian pengubahan di sini juga mencakup pengenalan huruf-huruf sebagai lambang bunyibunyi bahasa. Setelah pengubahan bunyi bahasa tersebut dikuasai secara mantap, barulah penekanan diberikan pada pemahaman isi bacaan. inilah yang dibina dan dikembangkan secara bertahap pada tahun-tahun selanjutnya di sekolah,(Harianto, 2020).

Membaca ialah pengucapan katakata dan perolehan arti dari barang cetakan. Kegiatan itu melibatkan analisis, dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks. Termasuk di dalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, pemecahan masalah, yang berarti menimbulkan kejelasan informasi bagi pembaca,(Ali, 2021). Dalam membaca dibutuhkan konsentrasi agar siswa bisa menyimpan informasi secara maksimal.

Membaca merupakan Kamus Bahasa Indonesia lima makna dan maksud diantaranya melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan mengucapkan atau hanya dalam hati) mengeja atau melafalkan apa yang tertulis, mengucapkan mengetahui dan meramalkan, memperhitungkan atau memahami. Selain itu, membaca merupakan proses berpikir sehingga dapat memahami maksud dari tulisan yang dibaca, berdasarkan hal itu suatu tindakan yang tidak sekedar menafsirkan tulisan, tetapi juga melibatkan banyak hal, antara lain aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif,(Purba et al., 2023).

Menurut Santrock dalam,(herlina, 2019) membaca adalah kemampuan untuk memahami wacana tertulis. Membaca yang baik menurut Santrock apabila seseorang telah menguasai aturan bahasa dasar yaitu fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik sehingga menurut Santrock seorang anak yang merespon kartu kata

belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan membaca. Merujuk pendapat Santrock dapat disimpulkan bahwa membaca adalah kemampuan memahami suatu wacana tertulis dan akan menjadi lebih baik bila menguasai fonologi, morfologi dan sintaksis. Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah suatu kegiatan atau proses yang dilakukan oleh membaca dalam memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media/ kata. Membaca melibatkan huruf-huruf yang disusun menjadi sebuah Bahasa. Semakin siswa sering membaca, maka akan semakin baik kemampuan membaca siswa.

2.1.3.1 Tujuan membaca

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna arti (meaning) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif dalam membaca. Berikut ini, dikemukakan beberapa hal penting dalam membaca,(Astriana, 2017).

1. Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan - penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh : apa yang telah terjadi pada tokoh khusus atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta- fakta (*reading for details or facts*).
2. Membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau yang dialami tokoh, dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh tokoh untuk mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
3. Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap

bagian cerita, apa saja yang terjadi mulai-mulai pertama, kedua, dan ketiga dan seterusnya, setiap tahap dibuat untuk memecahkan sesuatu masalah, adegan-adegan dan kejadian-kejadian dibuat dramatisasi. Ini disebut membaca untuk mengetahui urusan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).

4. Membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh pengarang kepada para pembaca, mengapa para tokoh berubah, kualitas- kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inference*).
5. Membaca untuk menemukan serta mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seseorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar. Ini disebut membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading to classify*).
6. Membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh tokoh, atau bekerja seperti cara tokoh bekerja dalam cerita itu. Ini disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi (*reading to evaluate*).

Tujuan membaca menurut Sunarti dalam,(Nurfadilah, 2022) terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

1. Membaca untuk mempelajari yakni membaca isi buku, memahami keseluruhan isi buku serta untuk mempelajari isi buku secara komperensif, seperti karya ilmiah, jurnal, dll.
2. Membaca untuk usaha yaitu membaca berbagai informasi untuk memahami

makna yang terkandung dalam informasi yang berhubungan erat dengan usaha yang sedang dilaksanakannya misalnya pegawai kantor, Pendidikan, organisasi dan lain-lain.

3. Baca untuk bersenang-senang adalah kegiatan untuk dilakukan seseorang diwaktu senggang dan memuaskan perasaan serta imajinasi dari pembaca, seperti novel, komik, cerpen, dll.

Tujuan membaca mencakup :

1. Kesenangan.
2. Menyempurnakan membaca.
3. Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik.
4. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
5. Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
6. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
7. Menyampaikan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks,(Suparlan, 2021).

Tujuan membaca menurut,(Rachman, 2018) itu meliputi :

1. Membac bertujuan utuk ingin mendapat sesuatu yang bersifat praktis.
2. Membaca dengan tujuan ingin mendapat rasa lebih pengetahuanya dibandingkan dengan orang lain dalam lingkungan pergaulanya.
3. Memperkuat nilai-nilai prilaku atau keyakinan.
4. Mengganti pengalaman estetika yang sudah using.
5. Membaca untuk menghindari diri dari kesulitan, ketakutan atau penyakit tertentu.

Berdasarkan menurut para ahli diatas disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, memahami makna bacaan, membaca untuk mengetahui mengapa hal ini merupakan topik yang baik dan menarik dan merangkumkan hal-hal dilakukan oleh tokoh untuk mencapai tujuannya, kita ingin berbuat seperti yang diperbuat tokoh maka dengan cara membaca menilai, membaca mengevaluasi.

2.1.3.2 Manfaat membaca

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari membaca .Dengan membaca siswa dapat memperluas ilmu pengetahuan, menambah informasi bagi diri sendiri, meningkatkan pengetahuan serta menambah ide. Jadi jelas pengaruh bacaan sangat besar terhadap meningkatkan cara berfikir seorang siswa. Menurut Gray & Rogers dalam,(Hasanah, 2018) menyebutkan beberapa manfaat membaca, antara lain :

1. Meningkatkan pengembangan diri siswa

Dengan membaca siswa dapat meningkatkan ilmu pengetahuan, sehingga daya nalarnya berkembang dan berpandang luas yang akan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.

2. Memenuhi tuntutan intelektual

Dengan membaca buku maupun sumber-sumber bacaan lain seperti surat kabar maupun berita dan artikel-artikel di internet, pengetahuan bertambah dan perbendaharaan kata-kata meningkat, melatih imajinasi dan daya pikir sehingga terpenuhi kepuasan intelektual.

Memenuhi kepentingan hidup dengan membaca siswa akan memperoleh pengetahuan praktis yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.

3. Meningkatkan minat siswa terhadap suatu bilangan.

Manfaat membaca,(Rohani, 2020).

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

2.1.3.3 Jenis-jenis membaca

Membaca memiliki jenis-jenis yang berbeda-beda

1. Membaca Nyaring. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara menyuarakan lambang-lambang bunyi. Oleh karena itu membaca nyaring disebut juga membaca bersuara. Dalam membaca nyaring dibutuhkan keterampilan atau teknik-teknik tertentu terutama pada unsur suprasegmental seperti nada, intonasi, tekanan, pelafalan, penghentian dan sebagainya,
2. Membaca dalam hati. Membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tidak menyuarakan bunyi-bunyi. Karena dilakukan dalam hati, jenis membaca ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami teks yang dibacanya secara lebih mendalam. Selain itu membaca dalam hati memberikan kesempatan kepada guru untuk mengamati reaksi dan kebiasaan membaca peserta didik,(Suparlan, 2021).

Pada umumnya siswa yang duduk di kelas proses membaca yang dilakukan. Jenis-jenis membaca yaitu,(Suparlan, 2021).

1. Membaca bersuara (membaca nyaring). Yaitu membaca yang dilakukan dengan

bersuara, biasanya dilakukan oleh kelas tinggi / besar. Pelaksanaan membaca keras bagi siswa Sekolah Dasar dilakukan seperti berikut:

- a. Membaca Klasikal yaitu membaca yang dilakukan secara bersama-sama dalam satu kelas.
 - b. Membaca berkelompok yaitu membaca yang dilakukan oleh sekelompok siswa dalam satu kelas.
 - c. Membaca Perorangan yaitu membaca yang dilakukan secara individu.
 - d. Membaca perorangan diperlukan keberanian siswa dan mudah dikontrol oleh guru. Biasa dilaksanakan untuk mengadakan penilaian.
2. Membaca dalam hati Membaca dalam hati yaitu membaca dengan tidak mengeluarkan kata-kata atau suara.
 3. Membaca teknik Membaca teknik hampir sama dengan membaca keras.
 4. Membaca teknik ialah cara membaca yang mencakup sikap, dan intonasi bahasa.

Latihan-latihan yang diperlukan diantaranya :

- a. Latihan membaca di tempat duduk.
- b. Latihan membaca di depan kelas.
- c. Latihan membaca di mimbar.
- d. Latihan membacakan

Jenis-jenis membaca menurut Tarigan dalam,(Patiung, 2016).

1. Membaca nyaring (bersuara)

Membaca nyaring adalah suatu aktifitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap atau memahami informasi, pikiran, dan perasaan seorang pengarang. Kegiatan membaca suara yang paling sederhana yang pernah kita

lakukan dalah ketika kita mulai belajar membaca di kelas I dan II tingkat Sekolah Dasar. Kita belajar melafalkan kalimat-kalimat sederhana dari suatu wacana yang sederhana. Sekarang pun masih ditemukan guru di tingkat pendidikan dasar yang menerapkan hal tersebut. Membaca bersuara pada dasarnya sama dengan membaca nyaring yang sering diterapkan oleh siswa di tingkat dasar.

2. Membaca Senyap (Dalam Hati)

Membaca senyap atau dalam hati adalah membaca tidak bersuara, tanpa gerakan bibir, tanpa gerakan kepala, tanpa berbisik, memahami bahan bacaan yang dibaca secara diam atau dalam hati, kecepatan mata dalam membaca tiga kata per detik, menikmati bahan bacaan yang dibaca dalam hati, dan dapat menyesuaikan kecepatan membaca dengan tingkat kesukaran yang terdapat dalam bahan bacaan itu.

Berdasarkan menurut para ahli disimpulkan bahwa jenis-jenis membaca adalah membaca nyaring dan membaca dalam hati, kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap atau memahami informasi, pikiran, dan perasaan seorang pengarang. Kegiatan membaca suara yang paling sederhana yang pernah kita lakukan dalah ketika kita mulai belajar membaca.

2.1.4 Pengertian Kemampuan Membaca

Pengertian kemampuan dalam KBBI kata-kata kemampuan yang mendapat awalan (ke) dan mendapat akhiran (an) yang memiliki arti bisa atau sanggup dalam melakukan segala hal apapun Kemampuan membaca berasal dari kata mampu berarti kuasa (bisa, sanggup tersebut mendapat awalan pe dan akhiran an, jadi memapuan berarti kesanggupan, kecakapan, atau ketentuan,(Hasanah,

2018).Kemampuan membaca adalah kemampuan dalam mengubah simbol huruf ke dalam pengucapan atau lisan, kemampuan mengaitkan apa yang telah diucapkan anak dengan simbolnya dalam bentuk huruf dalam,(Jeti & Manan, 2022). Pengertian tersebut juga didukung dengan pernyataan berikut

Kemampuan membaca adalah kecepatan membaca dan pemahaman isi secara keseluruhan. Siswa yang memiliki kemampuan informasi yang dibutuhkan.Ia juga menyimpulkan bahwa berdasarkan temuan lapangan, ternyata ada beberapa factor yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa. Seperti factor lainnya seperti penguasaan kosakata, penguasaan tata bahasa, kemampuan penalaran, dan kemampuan menyimak sudah mendapat porsi yang cukup, (Dewi, 2020).

Kemampuan membaca adalah kesanggupan dan kecakapan serta kesiapan seseorang untuk memahami gagasan-gagasan dan lambang atau bunyi bahasa yang ada dalam sebuah teks bacaan yang disesuaikan dengan maksud dan tujuan si pembaca untuk mendapatkan amanat atau informasi yang diinginkan. Membaca memerlukan pemahaman yang baik, karena membaca memerlukan kemampuan yang baik agar dapat memahami teks bacaan dan memknai isi bacaan dengan baik,(Tanjung et al., 2019).

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan. Kemampuan membaca ialah kecepatan membaca dan pemahaman isi. Keberhasilan Peserta Didik dalam mengikuti pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka membaca. Artinya peserta didik akan memahami materi pada semua mata pelajaran yang mereka ikuti dengan kegiatan membaca. Oleh karena itu, kemauan membaca dan

kemampuan memahami bacaan menjadi prasyarat penting bagi penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan para peserta didik,(Tridiastita et al., 2023).

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Minat membaca merupakan suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca, sehingga mengarahkan individu untuk membaca dengan kemauannya sendiri. Minat membaca dapat diperoleh pada siswa yang duduk dibangku sekolah dasar. Upaya teknik membaca yang tepat dapat membuat kegiatan membaca menjadi lebih efisien, efektif, serta menarik.

2.1.4.1 Faktor Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Faktor-faktor mempengaruhi kemampuan membaca menurut Lamb dan Amold dalam,(Rohani, 2020) factor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca yaitu:

1. Factor Psikologis

Faktor psikologis mencakup Kesehatan fisik, pertimbangan neurologis dan jenis kelamin. Kelainan juga merupakan kondisi yang tidak memungkinkan bagi anak untuk belajar membaca. Beberapa ahli mengemukakan bahwa keterbatasan neurologis dan kekurangmatangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka. Gangguan pada alat bicara, alat pendengaran, dan alat penglihatan juga dapat memper-lambat kemajuan belajar membaca anak. Walaupun tidak mempunyai gangguan pada alat penglihatan-nya, beberapa anak mengalami kesukaran belajar membaca. hal itu dapat terjadi karena belum berkembangnya kemampuan mereka dalam membedakan simbol-simbol cetakan seperti huruf- huruf, angka-angka dan kata-kata.

2. Faktor Intelektual

Istilah intelegensi didefinisikan oleh heinz sebagai salah satu kegiatan berpikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponnya secara tepat. Wechster dalam haris & sipay mengemukakan bahwa intelegensi adalah kemampuan global individu yang bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir rasional, dan berbuat secara efektif terhadap lingkungan secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi keberhasilan dan tidaknya pada anak dalam membaca permulaan. Faktor metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga mempengaruhi membaca permulaan anak.

3. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak. Faktor lingkungan itu mencakup latar belakang dan pengalaman anak di rumah serta sosial ekonomi keluarga, lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap dan nilai kemampuan bahasa anak. Kondisi dirumah mempengaruhi pribadi, penyesuaian diri anak, dan ikap anak terhadap buku dan bacaan.

4. Faktor Psikologis

Faktor lain yang mempengaruhi membaca anak antara lain adalah faktor psikologis yang mencakup, motivasi, minat dan kematangan sosial, emosi dan penyesuaian diri. Motivasi merupakan salah satu faktor kunci dalam membaca. Guru harus men-demonstrasikan kepada siswa pengajaran yang relevan dengan minat dan pengalaman anak sehingga anak memahami belajar itu sebagai suatu kebutuhan bukan keterpaksaan.

2.1.4.2 Indikator Kemampuan Membaca

Adapun indicator kemampuan membaca yang di nilai adalah sebagai

berikut:

1. Ketepatan menyuarakan tulisan : Siswa mengucapkan tulisan dengan jelas dan lancar.
2. Kewajaran lafal : Siswa melafalkan tulisan dengan baik dan benar.
3. Kewajiban intonasi : Siswa mengucapkan kata dan kalimat secara baik dan benar.
4. Kelancaran : Siswa membaca dengan lancar semua bacaan
5. Kejelasan suara : Siswa membaca dengan suara jelas dan lantang sehingga Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan membaca adalah adalah frekuensi waktu yang diluangkan untuk membaca, Kesadaran terhadap manfaat membaca, Kuantitas siswa dalam membaca, dan siswa yang ingin menumbuhkan kemampuan membacanya pasti menyempatkan waktu untuk membaca.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang dilakukan beberapa peneliti-peneliti terdahulu yang memiliki fokus dan kajian yang hamper sejenis dengan penelitian ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lintang Febyarum (2021), Skripsi Universitas IslamNegeri Raden Lintan. Dengan judul penelitian “Pengaruh permainan *Puzzle* Huruf terhadap kemampuan literasi pada anak Usia Dini Di TK IT Mekasari Natar.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dari analisis dapat disimpulkan bahwa telah terdapat pengaruh dari Media Permainan *Puzzle* huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia dini di TK Makarsari Natar antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis, bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. nilai Sig. (2-tailed) ini lebih kecil dari 0,05 (5%), yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Metode *Puzzle* huruf berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan literasi anak pada kelompok eksperimen. Rata-rata nilai dari posttest kelompok kontrol adalah 1.643 dan hasil dari kelompok eksperimen adalah 2.087 dari jumlah responden kelas B1 dan B2 kedua nilai dari perbandingan tersebut telah dapat dilihat perbandingannya yang mana nilai rata rata dari posttest kelompok kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata posttest kelompok kelas kontrol. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari Media Permainan *Puzzle* huruf terhadap kemampuan literasi pada anak usia dini di TK Makarsari Natar.

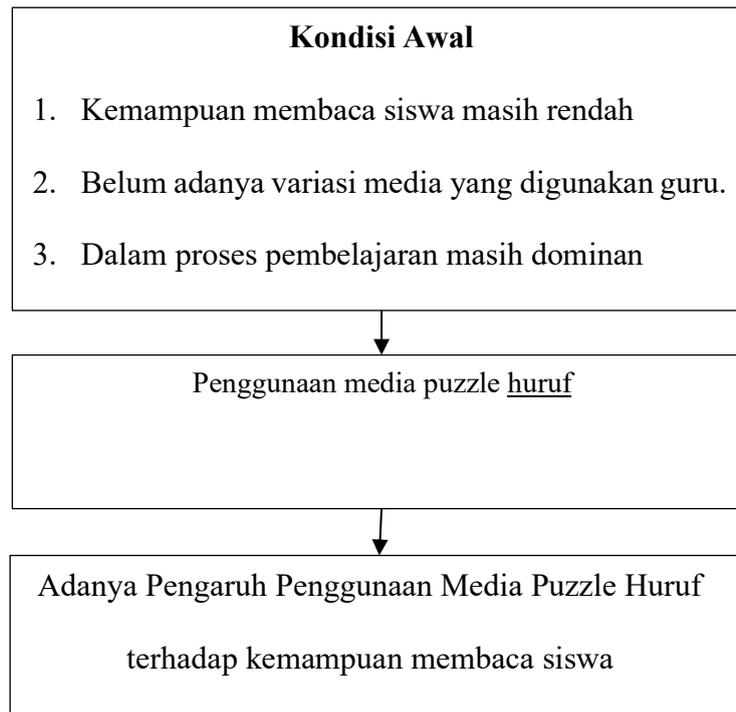
2. Dorus Padua, 2022. Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II. Universitas Bosowa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hasil penelitian uji-t diperoleh t hitung $>$ t tabel diperoleh hasil ($30,02 > 2,056$) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* huruf efektif untuk mengembangkan kemampuan membacasiswa kelas I UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II.
3. Winda Yunita Putri (2016) “penggunaan *Puzzle* abjad untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan” Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kemampuan membaca permulaan pada peserta didik autisme siklus I, yaitu AYS 62, NR 50 dan PT 31. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai perolehan kemampuan membaca permulaan. pada peserta didik autisme, yaitu AYS 81,

NR 62 dan PT 50. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah bahwa penggunaan media *Puzzle* abjad dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik autisme kelas III di SLB Bina Sejahtera Cileungsi.

2.3 Kerangka Konseptual

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap siswa kelas II di SD Muhammadiyah 32 Medan menunjukkan bahwa siswa/I kurang nya dalam kemampuan membaca dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari siswa tidak bisa mengenal huruf, ada juga siswa tidak bisa membaca dengan lancar, mereka tidak memperhatikan pemaparan materi yang disampaikan guru. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dikelas, karena itu perlu adanya media pembelajaran agar siswa dapat tertarik pada saat kegiatan pembelajaran dikelas.

Pemberian media pembelajaran pada hakikatnya bertujuan untuk memberikan respon kepada siswa sebagai suatu bentuk dorongan atau kreatif kearah yang meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan baik, sehingga memudahkan dan melancarkan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dengan adanya pemberian media *Puzzle* huruf pada siswa kelas II di SD Muhammadiyah 32 Medan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca. Adapun alur berpikir ini akan diperjelas pada bagan yang tersaji dibawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan Menurut Sugiyono dalam,(Syamsuri et al., 2021). Hipotesis ini terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Untuk mengetahui gambaran tanggapan yang bersifat sementara dari penelitian ini, diperlukan suatu hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Adanya Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan.

H0 : Tidak adanya Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Menurut Sugiyono dalam (Amalia Yunia Rahmawati, 2020)“Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. “metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/artistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.”Sedangkan pendekatan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan deskriptif.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *one group* dimana aka ada satu kelompok yakni kelompok eksperimen yang dipilih, kemudian diberi lembar observasi untuk mengetahui kegiatan awal dalam pembelajaran hasil lebar observasi yang baik ini kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 *Pretes Postes One Group Design*

$O_1 \times O_2$

Sumber (Khasanah & Fauziah, 2020)

Keterangan:

X = treatment yang diberikan (variabel independen) O1 = pretest kelompok eksperimen

O2 = posttest kelompok eksperimen (setelah diberi treatment)

Pendekatan penelitian deskriptif menurut Sugiyono (2020:64) adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik

hanya satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri) tanpa membuat perbandingan variabel itu sendiri dan mencari hubungan dengan variabel lain.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 32 Medan yang terletak di jalan Mistar Gg. Muhammadiyah No.3 Kel.Sei Putih Barat Kec. Medan Petisah, Kota Medan, Sumatera Utara 20118. Penelitian ini dilakukan mulai Januari 2024 sampai bulan Juli 2024. Adapun pelaksanaan penelitian yang memuat kegiatan rencana dan pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 3.2 Rincian dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Tahun						
		Nov	Des	Jan	Mart	Jun	Jul	Sept
1.	Observasi Awal	■						
2.	Pengajuan Judul		■					
3.	Penyusunan Proposal			■				
4.	Bimbingan Proposal			■				
5.	ACC Proposal				■			
6.	Seminar Proposal				■			
7.	Pelaksanaan Penelitian					■		
8.	Pengolahan data, analisis data, dan penyusunan Laporan						■	
9.	Hasil akhir dan Kesimpulan						■	
10.	ACC Sidang							■
11.	Sidang Meja Hijau							■

3.3 Populasi dan Sempel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya, Menurut Sugiono dalam,(Eka Putra, 2021).Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Muhammadiyah 32 Kota Medan yang berjumlah 20 siswa.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono dalam,(Eka Putra, 2021).Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Apabila populasi besar,dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.Alasan mengambil *total sampling* karena menurut sugiyono dalam,(Eka Putra, 2021) jumlah populasi kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Muhammadiyah 32 Kota Medan yang berjumlah 20 siswa.

Tabel 3.3 Jumlah Sampel Penelitian

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	11
2.	Perempuan	9
Total		20

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel

Variabel penelitian menurut Sugiyono dalam,(Agustian et al., 2019) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variable dalam penelitian ini adalah :

1. Variable Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat Menurut Sugiono dalam,(Agustian et al., 2019).Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel

bebas (Independent Variable) adalah Media *Puzzle* Huruf (X).

2. Variable Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Dependent Variable), (Agustian et al., 2019). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Kemampuan Membaca pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 32 Kota Medan (Y).

3.4.2 Definisi Operasional

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional di definisikan ada dua sebagai berikut :

1. Media Spelling *Puzzle* adalah *Puzzle* yang terdiri dari gambar dan huruf-huruf acak untuk menjadi kosa kata yang benar. Suatu tulisan yang telah dipotong dalam beberapa potongan yang bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami dalam Menyusun huruf sesuai dengan kata yang ingin disusun. Media Spelling *Puzzle* huruf ini lebih berkesan saat pembelajaran, karena munculnya motivasi siswa untuk mencoba memecahkan suatu masalah, namun tetap menyenangkan sebab boleh diulang-ulang. Adapun manfaat dari media Spelling *Puzzle* huruf, yaitu :1) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran siswa, 2) melatih mata dan tangan siswa, 3) memperkuat daya ingat siswa, 4) siswa belajar mencocokkan kepingan *Puzzle* huruf dan Menyusun menjadi sebuah kata dan kalimat.
2. Kemampuan Membaca merupakan kegiatan menelusuri, memahami, dan mengeksplorasi berbagai symbol huruf menjadi sebuah kata dan membentuk kalimat. Kemampuan membaca adalah suatu kesatuan kegiatan yang terpadu

yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulannya mengenai maksud bacaan.

3.5 Instrument Penelitian

Pada prinsipnya melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasa dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono dalam,(Shofiyah, 2019).Instrumen penelitian adalah suatu alat yangdigunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.Instumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar anget, dimana pilihan jawaban sudah ditentukandahulu dari responden tidak diberikan alternative jawaban.

Lembar Observasi

Menurut Sugiyono dalam,(Aryanto, 2018).Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain.Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya para pedagang mikro di Kecamatan Menteng untuk menerapkan pencatatan menerapkan metode Laba Kotor sampai pembuatan laporan keuangan bulanan.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Membaca

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan Menyusun tulisan : siswa mengucapkan tulisan dengan jelas dan lancar.					
2.	Kewajiban lafal : siswa melafalkan tulisan dengan baik dan benar.					
3.	Kewajiban Intonasi : siswa mengupkan kata dan kalimat secara baik dan benar.					
4.	Kelancaran : siswa membaca dengan lancar semua bacaan.					
5.	Kejelasan suara : siswa membaca dengan jelas dan lantang sehingga dapat didengarkan semua orang.					

Keterangan Nilai :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah Teknik analisis data deskriptif presentase yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan Media *Puzzle* Huruf terhadap Kemampuan Membaca pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 32 Kota Medan. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul, (sugiyono (2018, 2018).

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan dan kevalidan suatu alat ukur atau instrumen penelitian. validitas merupakan

persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subyek penelitian,(sugiyono (2018, 2018).Dalam penelitian ini penguji terdapat uji validitas Expert Judgement dalam pengertian praktisnya adalah pertimbangan / pendapat ahli / orang yang berpengalaman. Dalam hal ini, experts judgement adalah pendapat orang yang berpengalaman / ahli dilakukan melalui: (1) Diskusi Kelompok (groupdiscussion), dan (2) Teknik Delphi. Pengujian validitas data dilakukan dengan menggunakan program *SPSS versi 20.0 for windows*.

2. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono(Olivia & Nurfebriaraning, 2019) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan hipotesis adalah sebagai berikut : “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Belum didasarkan pada faktafakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data” a. Uji Paired Sample T-Test Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara variabel x dan variabel y sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan uji Paired Sample T-Test.Menurut Prabawati (2016: 247) Uji Paired Sample T-Test adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data ini untuk menguji beda sampel yang berpasangan. Uji t dilakukan untuk menguji signifikansi beda rata-rata pengaruh kelas. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (bebas) terhadap variabel dependen (terikat). Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Puzzle* terhadap

minat membaca siswa. Adapun syarat yang dilakukan untuk melihat nilai signifikansi (sig), yaitu:

- 1) Jika nilai $\text{Sig} \geq \alpha$ (0,05) maka H_a diterima. Terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).
- 2) Jika nilai $\text{Sig} \leq \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak. Tidak terdapat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Langkah-Langkah melakukan uji-t Parsial dalam analisis regresi dengan bantuan SPSS versi 20.0 for windows sebagai berikut:

Langkah 1 : Buka lembar kerja SPSS, lalu klik variabel view pada barisan kolom Name. Ketikkan "Pretest". Pada kolom Decimals, set ke angka 0 Pada baris keduakolom Name "Posttest". Pada kolom Decimals, set ke angka 0, dan kolom lain diabaikan.

Langkah 2 : Kemudian klik data view untuk menginput data yang ada di excel, populasi siswa kelas III.

Langkah 3 : Setelah seluruh data selesai diinput, selanjutnya klik Analyze. Pilih Compare Means, lalu klik Paired Sample T-Test, maka akan muncul kotak dialog. Langkah 4 : Pindahkan variabel "Posttest" ke kotak Paired Variabel di Variabel 1, kemudian "Pretest" ke Variabel 2 dengan mengklik kotak panah. Abaikan tombol-tombol yang lain dan klik OK, maka akan muncul output tersebut.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

SD Muhammadiyah 32 Medan adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD yang ada di Kota Medan, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Muhammadiyah 32 Medan berada di bawah naungan Pimpinan ranting Muhammadiyah.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 32 Kota Medan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa. Adapun subjek penelitian yaitu kelas II dengan berjumlah 20 siswa yang akan menjadi kelompok yang melaksanakan pembelajaran dengan Penggunaan Media *Puzzle* Huruf untuk dapat mengetahui apakah Penggunaan Media *Puzzle* Huruf berpengaruh terhadap Kemampuan Membaca Siswa sebelum dengan sesudah adanya tindakan. Penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrumennya. Kelas ini akan diajarkan dengan topik serupan dengan 2 kali tindakan yang berbeda.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil dari hasil observasi awal sebelum dan observasi akhir sesudah mpenggunaan media *Puzzle* huruf yang diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh siswa. Penelitian ini dimulai dengan kegiatan pembelajaran tanpa bantuan Penggunaan Media *Puzzle* Huruf. Kemudian setelah pembelajaran selesai peneliti membagikan lembar observasi partisipatif untuk diisi oleh siswa. Setelah mendapatkan hasil pretest lalu peneliti melakukan proses pembelajaran dengan Penggunaan Media *Puzzle* Huruf. Sebelum penelitian

ini dilakukan peneliti telah melakukan uji validasi instrumen lembar observasi. Setelah lembar observasi sudah valid selanjutnya dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap partisipatif siswa.

4.2 Analisis Data

4.2.1 Uji Validitas Expert Judgement (Ahli)

Uji Validitas *Expert Judgement* (ahli) adalah instrument yang benar-benar tepat dalam mengukur apa yang akan diukur dan diambil datanya. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Dalam mengukur validitas isi dapat menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*).

Validator dalam instrumen Validitas kemampuan membaca siswa dilakukan oleh Bapak Amin Basri, S.Pd., M.Pd dosen Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validitas dilakukan untuk melihat apakah isi yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran atau masukan untuk penyempurnaan instrumen.

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas *Expert Judgement*

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
Amin Basri S.Pdi., M.Pd	18	90%	Valid	Layak Dengan Revisi

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{18}{20} \times 100 \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aspek yang dinilai berdasarkan 5 indikator kemampuan membaca siswa dinyatakan layak dengan hasil 90%. Maka persentase hasil penilaian instrumen lembar observasi dari validasi ahli layak digunakan dengan revisi.

4.3 Hasil Pengumpulan Data Penelitian

4.3.1 Hasil Pengumpulan Data Nilai Sebelum Penggunaan Media

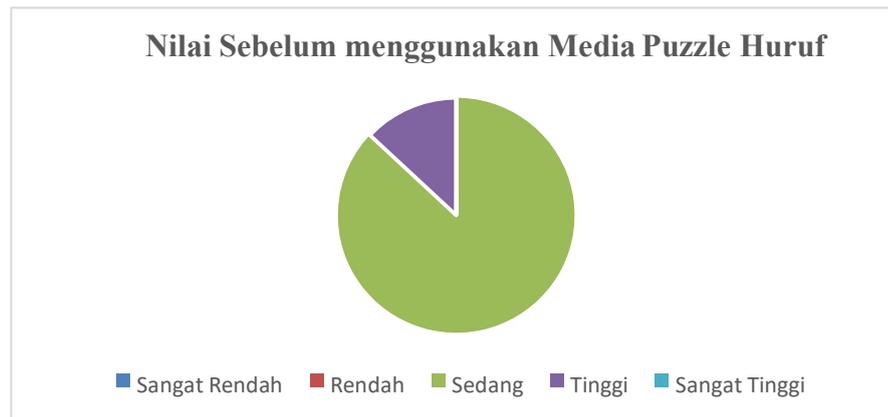
Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data media *Puzzle* huruf sebelum menggunakan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan menggunakan data frekuensi pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
Data Sebelum Menggunakan Media *Puzzle* Huruf

Kategori	Interval	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Rendah	$\leq 36\%$	0	0%
Rendah	37-53%	0	0%
Sedang	54-65%	8	40%
Tinggi	66-82%	12	60%
Sangat Tinggi	83-100%	0	0%
Total		20	100%
Nilai Rata-rata		68,4	
Nilai Minimum		62	
Nilai Maksimum		79	

Berdasarkan hasil sebelum menggunakan media pada tabel 4.2 diketahui bahwa perolehan hasil observasi siswa yang ditinjau sebelum siswa mendapatkan perlakuan masih tergolong rendah. Perolehan nilai dengan skala 1-5 pada observasi tanpa penggunaan media mendapati rata-rata 68,4 Adapun hasil perhitungan statistik maka diperoleh hasil.

Jika digambarkan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Hasil kemampuan membaca tidak menggunakan media *Puzzle*

4.3.2 Hasil Pengumpulan Data Sesudah Menggunakan Media *Puzzle* Huruf

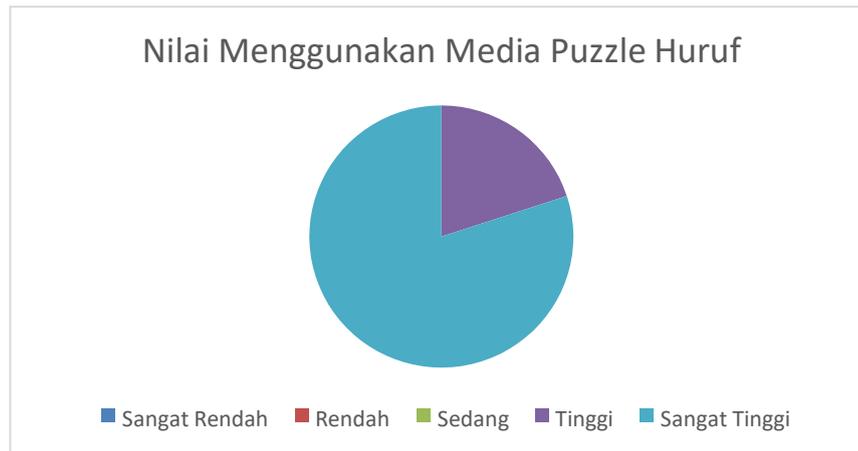
Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data sesudah menggunakan media *Puzzle* huruf.. Berdasarkan hasil sesudah menggunakan media *Puzzle* huruf yang diperoleh dengan menggunakan data frekuensi pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3
Data Sesudah Menggunakan Media *Puzzle* Huruf**

Kategori	Interval	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Rendah	$\leq 36\%$	0	0%
Rendah	37-53%	0	0%
Sedang	53-65%	0	0%
Tinggi	66-82%	4	20%
Sangat Tinggi	83-100%	16	80%
Total		20	100%
Nilai Rata-rata		89,7	
Nilai Minimum		78	
Nilai Maksimum		99	

Berdasarkan hasil sesudah menggunakan media *Puzzle* huruf pada tabel 4.3, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil penelitian lembar observasi pada kelas II. Perlakuan yang digunakan siswa pada saat pembelajaran menggunakan media *Puzzle* huruf. Perolehan nilai rata-rata meningkat menjadi 89,7.

Jika digambarkan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Hasil kemampuan membaca menggunakan media *Puzzle*

4.4 Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji validasi dan uji reliabilitas, dilanjutkan kepada uji hipotesis. Untuk melihat bagaimana Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas Ii Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan, maka dapat dihitung dengan melakukan Uji *Paired Sample T-test*. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan SPSS 29.00 for windows.

Uji t sebelum dan sesudah bertujuan untuk melihat sampel berpasangan dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan signifikansi pada skor sebelum dan sesudah. Pengambilan keputusan yang dinyatakan signifikansi apabila data mempunyai nilai *sig (2-tailed) <0,05*. Keputusan tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikansi antara variabel bebas dengan variabel terikat. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan

perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Berikut di bawah ini penjelasan data hasil uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS 29.00 for windows.

Tabel 4.4
Hasil Uji Paired Sample t-test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
kemampuan membaca – kelas	-21.300	10.286	2.300	-26.114	-16.488	-9.261	19	.000

Sumber : Data olahan dengan SPSS 29.00

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diperoleh nilai *sig* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Maka terdapat peningkatan yang signifikansi pada skor sesudah menggunakan media. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan.

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif, dengan tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh variabel X (Media *Puzzle* Huruf) dengan variabel Y (Kemampuan Membaca siswa). Penelitian ini diawali dengan dilakukanya observasi awal oleh peneliti di kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan, terlihat bahwa pembelajaran di kelas sangatlah monoton dan berpusat pada guru. Pembelajaran di kelas juga lebih menggunakan buku dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan

sebuah penelitian dengan mengangkat Media *Puzzle* Huruf sebagai variabel bebasnya.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan uji validasi (*Expert Judgement*) terhadap instrument yang akan digunakan kepada dosen ahli. Setelah memperoleh hasil yang dikatakan valid/layak untuk digunakan, kemudian peneliti menjadikan instrumen berupa lembar observasi tersebut untuk meninjau kemampuan membaca siswa. Dengan rangkaian sebelum menggunakan media *Puzzle* huruf untuk meninjau kemampuan membaca siswa, dan menggunakan media *Puzzle* huruf untuk meninjau kemampuan membaca siswa.

Pada pembahasan ini akan dikaji terhadap perbedaan hasil kemampuan membaca siswa sebelum dilaksanakan penelitian dan sesudah dilaksanakan penelitian penggunaan media *Puzzle* huruf. Dari kemampuan membaca siswa terdapat perbedaan hasil kemampuan membaca siswa tersebut dapat dilihat dari sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti sebelum menggunakan media *Puzzle* huruf kepada siswa dengan memperoleh data jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 8 siswa (40%), berkategori tinggi 12 siswa (60%), berkategori sangat tinggi 0 siswa (0%).

Peneliti menggunakan media *Puzzle* huruf kepada siswa untuk melihat pencapaian hasil kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media *Puzzle* huruf dengan memperoleh data jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 0 siswa (0%), berkategori tinggi 4 siswa (20%), berkategori sangat tinggi 16 siswa (80%).

Hal tersebut juga didukung dengan adanya perolehan hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti. Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dilihat bahwa nilai *sig* (2-

tailed) adalah 0,000. Nilai tersebut menyatakan bahwa $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan.

4.6 Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat keterbatasan yang belum dapat dijangkau oleh penelitian baik pada aspek penulisan, pengumpulan data, dan analisis data. Keterbatasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya mengambil satu variabel independen, yaitu kemampuan membaca siswa. Karena masih terdapat kemampuan membaca siswa.
2. Sampel yang peneliti ambil hanya 20 siswa. Dikarenakan populasi di Kelas II Di SD Muhammadiyah 36 Kota Medan hanya 20 siswa.
3. Objek dalam penelitian ini hanya diteliti tentang pengaruh penggunaan media *Puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini memiliki kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya tentang pengaruh penggunaan media *Puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan tahun ajaran 2023/2024.

Peneliti sebelum menggunakan media *Puzzle* huruf kepada siswa dengan memperoleh data jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 8 siswa (40%), berkategori tinggi 12 siswa (60%), berkategori sangat tinggi 0 siswa (0%).

Peneliti menggunakan media *Puzzle* huruf kepada siswa untuk melihat pencapaian hasil kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media *Puzzle* huruf dengan memperoleh data jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 0 siswa (0%), berkategori tinggi 4 siswa (20%), berkategori sangat tinggi 16 siswa (80%).

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dilihat bahwa nilai *sig* (*2-tailed*) adalah 0,000. Nilai tersebut menyatakan bahwa $0,000 < 0,05$, menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Maka terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai setelah penggunaan media *Puzzle* huruf. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui hubungan yang signifikan Antara Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan, maka saran penelitian ini, yaitu :

1. Bagi sekolah, hendaknya lebih memperhatikan sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk menunjang perencanaan Media *Puzzle* Huruf . Sehingga dalam penerapan Media *Puzzle* Huruf dapat lebih maksimal dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi guru, hendaknya menyiapkan inovasi-inovasi baru dalam penerapan Media *Puzzle* Huruf. Sehingga penerapan Media *Puzzle* Huruf lebih menarik dan lebih bagus, serta dapat menunjang tercapainya peningkatan kualitas pembelajaran.
3. Bagi penulis, diharapkan menggunakan mata pelajaran lain, sehingga dapat terlihat apakah Media *Puzzle* Huruf dapat berhasil jika diterapkan pada pembelajaran selain tematik agar dapat merangsang kemampuan membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(1), 42–60. <https://doi.org/10.37676/profesional.v6i1.837>
- Ali, M. (2021). Peningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada Sdn 93 Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 43–51. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>
- Aryanto, U. (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 1, 32–41.
- Astriana, E. (2017). Kemampuan Membaca Huruf Lontaraq Siswa Kelas III SDN 51 Tanetelangi Kabupaten Maros. *Repository eprints.unm.ac.id*, 1–73. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/4296>
- Belajar, K., Siswa, M., & Sekolah, D. I. (2023). 1, 2, 3. *XI(2)*, 114–121.
- Chandra, R. D. A. (2018). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32–45.
- Dewi, I. P. (2020). Pengaruh Kemampuan Membaca Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Smk Swasta Di Karawang. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 8(November), 227–233. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/3653%0Ahttps://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/3653/2522>
- Eka Putra, A. S. (2021). Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa. *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.24036/jess.v5i1.314>
- Ganesha, U. P. (2020). *Penanaman sikap sosial melalui pembelajaran ips*. 4(1), 8–15. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>
- Harianto, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal didaktika*, 9(1), 2. <https://jurnaldidaktika.org/>

- Hasanah, K. (2018). Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al- Qur ' an. *Bidayatuna*, 1(1), 1–12.
- herlina, S. E. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5, 1–342.
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>
- Jacobus Pardede. (2022). *Self Congruity - Definisi Self Congruity Barclay 2014*. 34–46. <http://repository.stei.ac.id/9350/>
- Jeti, L. J., & Manan, M. (2022). Coastal parents Perceptions of the Implementation of Early Childhood Education in Buton Islands. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2656–2664. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2240>
- Kaharuddin, S. N. A., Tati, A. D. R., & Idrus, N. A. (2023). *Hubungan Minat Baca Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 39 Cakke The Correlation Of Reading Interest With Student's Reading Comprehension Ability On Fifth Grade At State Elementary School 39 Cakke*. 1–11.
- Mahmur, M., Hasbullah, H., & Masrin, M. (2021). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kalimat terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(02), 169. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i02.7408>
- Nurfadilah, S. (2022). *Konsep Keterampilan Membaca Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. 1–23.
- Olivia, J., & Nurfebiaraning, S. (2019). Pengaruh Video Advertising Tokopedia Versi “ Jadikan Ramadan Kesempatan Terbaik ” Terhadap Respon Afektif. *Jurnal Lontar*, 7(1), 16–24.
- Patiung, D. (2016). Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual. *Al Daulah : Jurnal Hukum Pidana dan Ketatanegaraan*, 5(2), 352–376. <https://doi.org/10.24252/ad.v5i2.4854>

- Purba, H. M., Sakinah Zainuri, H., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 177–193. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3>.
- Putri, H., Sari1, A., Purnomo2, H., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Tingkat 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia Tahun, 06 (01)*,14–22. <http://ejournal.undar.or.id/index.php/thalaba>
- Rachman, T. (2018). Faktor Pendukung Keterampilan Membaca Peserta Didik. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- R. Septianingsih,D. Safitri, S. S. (2023). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Rohani, S. (2020). Faktor-Faktor Rendahnya Kemampuan Siswa dalam Membaca dan Menulis Kelas IV di SDN 85 Kota Lubuk Linggau. *Jurnal Skripsi*, 17–18.
- Safari. (2016). *Pengujian dan Penilaian Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1–23.
- Saputri, E. Y., Setyo, R., Arifin, Z., & Semarang, P. (2020). Analisis Kemampuan Membaca Siswa Kelas II C Sekolah Dasar Negeri Gisikdrono 02 Semarang. *Konfrensi Ilmiah Dasar*, 2, 67–77.
- Shofiyah, N. (2019). Uji Instrumen. *Gastronomia ecuatoriana y turismo local.*, 1(69), 5–24.
- sugiyono (2018, P. 13. (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, 5(1),1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Suparyanto. (2020). Pengaruh Kemampuan Kerja dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. United Tractors Tbk Cabang Medan. *Suparyanto*, 5(3), 248–253.
- Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok a Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 101–111. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26672>

- Syafitri, D. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sds Harapan*<http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/19061%0Ahttp://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/19061/SkripsiDMS.pdf?sequence=1>
- Syamsuri, A. R., Anggraini, C. W., Pratiwi, D. P., Afriliana, S., & Maissy. (2021). Jurnal bisnis mahasiswa. *Bisnis Mahasiswa*, 215–224.
- Tahar. (2019). Definisi Kemampuan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Tanjung, R., Supandi, A., & Nurhaolah, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82–91. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.43>
- Tridiastita, R., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & ... (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan* ..., 7, 25229–25236. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10624%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/10624/8504>
- Tedy, Stevani, R., Tamara, R., & Yuliani. (2023). Teknik Pembacaan Media *Puzzle* Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah. *SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*, 2(2), 187–196.<https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i2.1891>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus

SILABUS

Tema 1 : HIDUP RUKUN

Subtema 2 : HIDUP RUKUN DI TEMPAT BERMAIN

KOMPETENSI INTI

0. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
1. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
2. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
3. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.1 Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila- sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.1.1 Meyakini hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila- sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila- sila Pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurutkan kalimat berisi contoh penerapan nilai-nilai sila Pancasila sesuai gambar sehingga menjadi cerita yang runtut dengan percaya diri. 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab <ul style="list-style-type: none"> • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Aplikasi Media • SCI

	<p>2.1 Bersikap bekerjasama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara ‘Garuda Pancasila’ dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.</p> <p>4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada</p>	<p>Maha Esa.</p> <p>2.1.1 Menerapkan sikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara ‘Garuda Pancasila’ dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3.1.1 Menjelaskan hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.</p> <p>4.1.1 Menyebutkan</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar/video/film yang terkait dengan pengamalan sila-sila Pancasila di tempat bermain dan menceritakan kembali isinya dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. • Mengidentifikasi dan menceritakan perilaku yang 	<p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta 		<ul style="list-style-type: none"> • Intern et • Lingk ungan
--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>lambang negara dengan sila-sila Pancasila.</p>	<p>hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila.</p>		<p>merupakan penerapan nilai Pancasila di tempat bermain dengan percaya diri.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan berlari berpasangan dengan rintangan sebagai contoh penerapan nilai- 	<p>didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p>		
--	---	--	--	--	---	--	--

				nilai sila Pancasila secara sportif.	<ul style="list-style-type: none"> kalimat yang mengandung kata ajakan membandingkan dua bilangan cacah gerak kepala, tangan, kaki kalimat yang mengandung kata ajakan gerak dasar lokomotor pengamalan 	
hasa Indonesia	<p>3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun.</p> <p>4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun</p>	<p>3.1.1 Menjelaskan kalimat ajakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun.</p> <p>4.1.1 Memperagakan kalimat ajakan dengan bahasa yang santun.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun Budaya santun (permintaan maaf/tolong) sebagai gambaran 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan arti pentingnya kerja sama untuk menjaga kerukunan dalam kehidupan sehari-hari dengan percaya diri. Membuat teks percakapan dengan menggunakan kata ajakan yang berkaitan dengan cerita hidup 		

			<p>sikap hidup rukun dalam kemajemukamasyarakat Indonesia melalui</p>	<p>rukun dan toleransi dengan rasa syukurnkepada Tuhan Yang Maha Esa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi mengenai kerukunan dan kekompakan 	<p>sila pertama dan sila kedua pada Pancasila</p>		
--	--	--	---	--	---	--	--

			ungkapan dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis	yang harus dilaksanakan ketika bermain dengan teman secara santun dan percaya diri. • Mengamati gambar dan mengurutkannya sehingga menjadi sebuah cerita runtut dengan kreatif. • Membuat pertanyaan	• kata ajakan dalam kalimat yang berkaitan dengan hidup rukun • gerak koordinasi kepala, tangan, kaki, dalam tarian • membandin gkan bilangan •		
--	--	--	---	--	--	--	--

				berdasarkan bacaan terkait hidup rukun yang telah disimaknya dengan rasa ingin tahu dan percaya diri • Mengamati gambar permainan tradisional dan menuliskan	memandin gkan dua bilangan cacah • gerak koordinasi dalam tarian		
--	--	--	--	---	---	--	--

				isinya dalam bentuk cerita sederhana dengan kreatif.	dengan hitungan • kalimat yang mengandung kata ajakan		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional 4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar	3.1.1 Menjelaskan prosedur gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional 4.1.1 Mempraktikkan	• Prosedur gerak variasi pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan	• Mengamati gambar dan meragakan gerak dasar lokomotor sesuai contoh yang diberikan guru. Kemudian melakukan permainan tradisional dengan jujur dan percaya diri. • Meragakan gerakan koordinasi antara tangan, kaki, dan kepala dengan mengambil	• kalimat yang mengandung kata ajakan		

	<p>lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p>	<p>gerakan berlari ke berbagai arah sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p>	<p>sederhana dan atau tradisional</p>		<ul style="list-style-type: none"> • penerapan sila kelima Pancasila Keterampilan Praktik/Kinerja 		
--	---	--	---------------------------------------	--	--	--	--

			<p>contoh gerakan bermain layang-layang dengan semangat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca percakapan yang memuat kalimat ajakan dengan cara melakukan gerak dasar lokomotor penuh semangat. • Melakukan gerakan kepala, tangan, dan kaki tanpa hitungan, dilanjutkan gerakan yang dilakukan dengan hitungan sesuai ajakan teman 	<ul style="list-style-type: none"> • menyebutkan kembali kalimat yang mengandung kata ajakan • melakukan gerak kepala, tangan, dan kaki • mempraktikkan gerak dasar lokomotor • menceritakan pengalaman penerapan sila pertama 	
--	--	--	---	--	--

				secara berpasangan dengan penuh semangat.	dan kedua Pancasila • mempraktikkan gerak koordinasi kepala, tangan, dan kaki dalam tari • mengurutkan dua bilangan cacah • melakukan gerak koordinasi dengan hitungan • menulis kalimat menggunakan		
Matematika	3.2 Membandingkan dua bilangan cacah. 4.2 Mengurutkan bilangan-bilangan dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar atau sebaliknya.	3.2.1 Menjelaskan perbandingan yang terdapat pada dua bilangan cacah. 3.2.2 Menyebutkan dua bilangan cacah dengan istilah lebih banyak, sama dengan, dan kurang dari dengan tepat 4.2.1 Mengerti urutan bilangan-bilangan. 4.2.2 Menyebutkan	<ul style="list-style-type: none"> Makna bilangan cacah dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya Pertidaksam 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati sekumpulan kubus yang ditata sesuai dengan nilai tempatnya, kemudian membandingkan kelompok kubus yang satu dengan yang lain berdasarkan nilai tempatnya dengan teliti. 			

		bilangan cacah dari bilangan yang terkecil ke bilangan yang terbesar.	• Bilangan cacah yang bersesuaian dengan kumpulan	• Mengurutkan bilangan tiga angka dari yang terkecil atau sebaliknya berdasarkan nilai tempatny dengan teliti dan jujur.		
--	--	---	--	--	--	--

			<p>obyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan dua bilangan cacah melalui diskusi kelompok dengan kerja sama dan percaya diri. • Membandingkan bilangan tiga angka dengan teman secara berpasangan dengan tanggung jawab. 	<p>an kata ajakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • melakukan gerak dasar lokomotor • menceritakan penerapan sila kelima Pancasila • menulis kalimat tentang hidup rukun yang mengandung kalimat ajakan • menceritakan pengalaman menerapkan 		
--	--	--	---	---	---	--	--

Seni Budaya dan Prakarya	3.3 Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari. 4.3 Meragakan gerak anggota tubuh melalui tari	3.3.1 Mengidentifikasi gerak koordinasi kepala, tangan, dan kaki dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> • Karya imajinatif dua dan tiga dimensi • Pola irama sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar tarian anak dilanjutkan dengan menirukan 			
--------------------------	--	--	---	---	--	--	--

		<p>4.3.1 Melakukan gerak koordinasi kepala, tangan, dan kaki sesuai hitungan dengan benar.</p>	<p>melalui lagu anak-anak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerak keseharian dan alam dalam tari • Pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya 	<p>gerakan koordinasi kepala, tangan, dan kaki dengan hitungan dengan tanggung jawab.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak syair lagu “Gembira” yang dibacakan oleh guru dilanjutkan dengan menyanyi bersama-sama kemudian mengidentifikasi 	<p>sila kelima Pancasila</p>			
--	--	--	---	---	------------------------------	--	--	--

				kalimat yang menggunakan kata ajakan dengan rasa ingin tahu.			
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui :

Kepala Sekolah



Nurtati, S.Pd

Guru kelas 2

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Indrawati Tanjung".

Indrawati Tanjung, S.Pd.I

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN

PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Muhammadiyah 32 Medan
Kelas / Semester	: 2/1
Tema	: Bermain di Lingkunganku (Tema 1)
Sub Tema	: Bermain di Rumah Teman (Sub Tema 2)
Pembelajaran ke	4
Alokasi waktu	: 1 x pertemuan (2 x 35 menit)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menyebutkan materi membaca nyaring dengan menggunakan media *Puzzle huruf* dengan benar.
2. Siswa dapat menegetahui kosa kata yang baik dan menggunakan media pembelajaran *Puzzle huruf* materi membaca nyaring dengan tepat.
3. Siswa dapat menjelaskan kosa kata yang benar dengan melakukan lembar kerja dengan benar.

B. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

- 1.2 Mencermati Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.
- 4.2 Menyajikan Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

C. Indikator

- 3.2.1 Menemukan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.
- 3.2.2 Menghubungkan kosakata yang berkaitan dengan keragaman benda berdasarkan wujud.

D. Materi Asensi

- Media *Puzzle* huruf

E. Metode

Pendekatan : Scientific

Metode : berbasis masalah (**Problem Based Learning**)

F. Media Sumber Belajar

- Lingkungan lingkungan sekolah
- Media *Puzzle* huruf

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	<p>Kegiatan Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru menyapa siswa dengan menanyakan kabar siswa dan guru mengkondisikan keadaan kelas. 3. Guru menyuruh ketua kelas untuk pimpin do'a secara bersama-sama. 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 5. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “ Kalau kau suka hati” 6. Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran hari ini. 7. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) 8. Guru menjelaskan materi pembelajaran yaitu tentang Bermain di linglunganku. 9. Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (motivasi) 	10 Menit

2.	<p>Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan media <i>Puzzlehuruf</i> 2. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang kosa kata membaca 3. Guru membagi beberapa kelompok dalam menyelesaikan .Masalah yang diangkat dari media pembelajaran (Orientasi) 4. Guru melepaskan kepingan-kepingan <i>Puzzle</i> huruf dari tempanya 5. Guru mengacak kepingan-kepingan <i>Puzzle</i> tersebut 6. Guru menjelaskan cara menggunakan <i>Puzzle</i> huruf 7. Siswa dan kelompoknya mengidentifikasi tahapan awal dan melakukan mengumpulkan kepingan-kepingan <i>Puzzle</i> sesuai dengan kata yang diinginkan 8. Siswa berdiskusi dan berbagi tugas untuk mencari dan menyesuaikan kepingan- kepingan <i>Puzzle</i> huruf sesuai dengan kalimat yang sesuai urutan. 9. Guru memantau dan membimbing diskusi kelompok siswa dalam penyusunan <i>Puzzle</i> huruf sehingga karya setiap kelompok siap dipresentasikan (mengembnagkan dan menyajikan hasil karya). 	30 Menit
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran hari ini 2. Guru melakukan refleksi (menanyakan hal-hal yang dirasakan siswa tentang materi yang belum dipahami) 3. Berdoa yang dipimpin salah satu siswa dikelas. 	10 menit

H. Penilaian

Penilaian Sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian Pengetahuan : Menjawab pertanyaan lisan tentang kosakata

yang baik dan benar.
Penilaian Keterampilan

Mengetahui :

Kepala Sekolah



Nurtati, S.Pd

Medan, 5 Juni 2024

Guru kelas 2

A handwritten signature in black ink, which appears to be "Indrawati Tanjung".

Indrawati Tanjung, S.Pd.I

Lampiran 3 Validasi Insrument Observasi

LEMBARAN VALIDASI INSTRUMENT OBSERVASI

LEMBARAN VALIDASI INSTRUMENT OBSERVASI

Nama : **Nia Ramadani Naipospos**
 Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 32 Medan**
 Validator : **Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd**

Petunjuk :

- a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut :
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup Baik
 - 1 = Kurang Baik
- b) Bila menurut Bapak/Ibu Validator lembar observasi kemampuan membaca siswa perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1	Ketepatan Menyusun tulisan	siswa mengucapkan tulisan dengan jelas dan lancar.	✓			
2	Kewajiban lafal	siswa melafalkan tulisan dengan baik dan benar.	✓			
3	Kewajiban Intonasi	siswa mengupkan kata dan kalimat secara baik dan benar.	✓			
4	Kelancaran	siswa membaca dengan lancar semua bacaan.		✓		

5	Kejelasan suara	siswa membaca dengan jelas dan lantang sehingga dapat didengarkan semua orang.		✓		
---	-----------------	--	--	---	--	--

Komentar dan Saran

.....

KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian diatas, lembar observasi siswa dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Medan, 31 Juli 2024

Validator

 Amin, Basri S.Pd.I., M.Pd

Lampiran 4 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama :

Kelas :

a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapkan tulisan dengan lancar.					
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas					
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.					
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.					
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar					
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru					
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik					
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas					
9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata					

10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.					
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.					
12	Siswa mampu Menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.					
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik					
14	Siswa mampu menunjukkan huruf sesuai dengan gambar yang diambil					
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar					
16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru bersamasama.					
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.					
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.					
19	siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.					
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.					

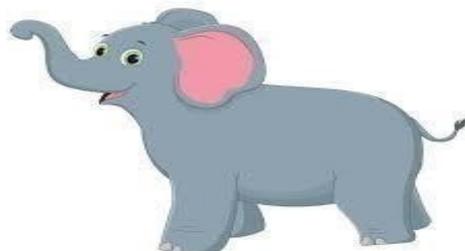
Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Lampiran 5 LKPD

LKPD Carilah huruf yang termasuk nama hewan tersebut !

Ayo Tebak Tebakan



1. Bola berbentuk



2. Lemari berbentuk



Lampiran 6 Distribusi Sebelum Menggunakan Media *Puzzle* HurufDISTRIBUSI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* HURUF

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	Al Zahir Jhatmo	3	3	5	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	62
2	Azmya Aliyah	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	78
3	Fitri	4	3	4	4	3	3	4	3	2	2	4	3	4	4	3	5	3	2	2	4	66
4	Hayfa Dinara	4	2	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	5	4	4	5	3	5	4	4	76
5	Dhia Amelia	4	3	4	4	4	3	4	3	2	1	4	3	4	4	4	3	3	2	1	4	64
6	Kinara	4	3	4	4	3	3	4	3	2	2	4	3	4	4	3	4	3	2	2	4	65
7	M. Afif Said	4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	79
8	M. Farid	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	69
9	M. Zidan	4	4	4	4	4	3	4	3	2	1	4	3	4	4	4	3	3	2	1	4	65
10	M.Hafiz R	4	5	4	4	4	4	4	5	1	3	4	4	3	3	4	4	3	1	3	4	71
11	M.David	4	3	3	4	3	3	4	3	2	2	4	3	4	4	3	5	3	2	2	4	65
12	Rayhan	4	5	4	4	4	3	4	5	1	3	4	4	3	3	4	4	3	1	3	4	70
13	Zahira	4	4	5	3	4	3	4	4	2	2	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	68
14	Zainab	4	5	4	4	4	3	4	5	1	3	4	4	4	3	4	4	3	1	3	4	70
15	Abbrar Alfathir	5	3	5	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	63
16	Luthfi Sakhi	3	3	5	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	62
17	Alif Alafi	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	4	3	4	4	5	3	2	2	4	66
18	Denia fitriana	4	5	4	4	4	3	4	5	1	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	71
19	Randi Ramadhan	3	3	5	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	62
20	Maya widya	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	4	78

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Zakir

Kelas : 2

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapkan tulisan dengan lancar.			✓		
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas			✓		
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.	✓				
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.				✓	
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar		✓			
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru		✓			
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembejaran dengan jelas dan baik			✓		
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas			✓		
9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata				✓	
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.			✓		
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.			✓		
12	Siswa mampu Menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.			✓		
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik			✓		
14	Siswa mampu menunjukkan huruf sesuai dengan gambar yang diambil			✓		
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar			✓		

16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru bersamasama.			✓		
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.		✓			
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.				✓	
19	siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.			✓		
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.			✓		

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

LEMBAR OBSERVASI

Nama : VhiaKelas : ~

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapkan tulisan dengan lancar.		✓			
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas			✓		
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.		✓			
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.		✓			
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar		✓			
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru			✓		
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik		✓			
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas			✓		
9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata				✓	
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.					✓
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.		✓			
12	Siswa mampu Menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.			✓		
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik		✓			
14	Siswa mampu menunjukkan huruf sesuai dengan gambar yang diambil		✓			
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar		✓			

16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru bersamasama.			✓		
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.		✓			
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.				✓	
19	siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.			✓		
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.			✓		

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

LEMBAR OBSERVASI

Nama : *abrar*Kelas : *2*

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapkan tulisan dengan lancar.	✓				
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas			✓		
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.	✓				
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.			✓		
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar		✓			
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru		✓			
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik			✓		
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas			✓		
9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata				✓	
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.			✓		
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.			✓		
12	Siswa mampu Menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.			✓		
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik			✓		
14	Siswa mampu menunjukkan huruf sesuai dengan gambar yang diambil			✓		
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar			✓		

16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru bersamasama.			✓		
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.			✓		
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.				✓	
19	siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.					✓
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.				✓	

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Lampiran 7 Distribusi Penggunaan Media *Puzzle* HurufDISTRIBUSI PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* HURUF

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	
1	Al Zahir Jhatmo	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	97	
2	Azmya Aliyah	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	92	
3	Fitri	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	93
4	Hayfa Dinara	3	3	5	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	80	
5	Dhia Amelia	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	99
6	Kinara	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	99
7	M. Afif Said	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	86
8	M. Farid	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	89
9	M. Zidan	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	89
10	M.Hafiz R	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	90
11	M.David	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	96
12	Rayhan	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	88
13	Zahira	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	85
14	Zainab	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	87
15	Abbrar Alfathir	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	79
16	Luthfi Sakhi	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	78
17	Alif Alafi	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	92
18	Denia fitriana	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
19	Randi Ramadhan	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	98
20	Maya widya	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	5	4	3	5	3	4	3	78	

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Azmya

Kelas : 2

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapkan tulisan dengan lancar.	✓				
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas	✓				
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.	✓				
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.		✓			
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar	✓				
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru		✓			
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik	✓				
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas	✓				
9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata		✓			
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.		✓			
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang ditekankan oleh guru.		✓			
12	Siswa mampu Menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.		✓			
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik	✓				
14	Siswa mampu menunjukkan huruf sesuai dengan gambar yang diambil	✓				
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar	✓				

16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru bersamasama.		✓			
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.	✓				
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.	✓				
19	siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.		✓			
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.		✓			

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Al zahur

Kelas : 2

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapkan tulisan dengan lancar.		✓			
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas		✓			
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.		✓			
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.	✓				
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar		✓			
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru		✓			
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik		✓			
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas		✓			
9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata			✓		
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.		✓			
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.		✓			
12	Siswa mampu Menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.		✓			
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik		✓			
14	Siswa mampu menunjukkan huruf sesuai dengan gambar yang diambil		✓			
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar		✓			

16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru bersamasama.		✓			
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.	✓				
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.			✓		
19	siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.	✓				
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.		✓			

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

LEMBAR OBSERVASI

Nama : alifKelas : 2

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapkan tulisan dengan lancar.	✓				
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas		✓			
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.	✓				
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.		✓			
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar	✓				
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru		✓			
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik	✓				
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas		✓			
9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata			✓		
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.		✓			
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.		✓			
12	Siswa mampu Menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.		✓			
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik		✓			
14	Siswa mampu menunjukkan huruf sesuai dengan gambar yang diambil		✓			
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar			✓		

16	Siswa dapat menjeja kata-kata yang ditunjuk guru bersamasama.	✓				
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.		✓			
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.			✓		
19	siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.		✓			
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.		✓			

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Lampiran 8 Data Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

DATA SEBELUM DAN SESUDAH PENGGUNAAN MEDIA

No	Sebelum	Keterangan	Persen	Sesudah	Keterangan	Persen
1	62	Sedang	30%	97	Sangat Tinggi	90%
2	78	Tinggi	70%	92	Sangat Tinggi	90%
3	66	Tinggi	70%	93	Sangat Tinggi	90%
4	74	Tinggi	70%	80	Tinggi	90%
5	64	Sedang	30%	99	Sangat Tinggi	100%
6	65	Sedang	30%	99	Sangat Tinggi	100%
7	79	Tinggi	70%	86	Sangat Tinggi	90%
8	69	Tinggi	70%	89	Sangat Tinggi	90%
9	65	Sedang	30%	89	Sangat Tinggi	90%
10	71	Tinggi	70%	90	Sangat Tinggi	90%
11	65	Sedang	30%	96	Sangat Tinggi	90%
12	70	Tinggi	70%	88	Sangat Tinggi	90%
13	68	Tinggi	70%	85	Sangat Tinggi	90%
14	70	Tinggi	70%	87	Sangat Tinggi	90%
15	63	Sedang	30%	79	Tinggi	90%
16	62	Sedang	30%	78	Tinggi	90%
17	66	Tinggi	70%	92	Sangat Tinggi	90%
18	71	Tinggi	70%	99	Sangat Tinggi	100%
19	62	Sedang	30%	98	Sangat Tinggi	100%
20	78	Tinggi	70%	78	Tinggi	90%

Lampiran 9 Data Nilai Mean, Median, Minimum dan Maximum Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media

DATA NILAI MEAN, MEDIAN, MINIMUM, MAXIMUM, DAN STD. DEVIATION

Statistics

PRETEST

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		68.40
Median		67.00
Std. Deviation		5.452
Minimum		62
Maximum		79

DATA NILAI MEAN, MEDIAN, MINIMUM, MAXIMUM, DAN STD. DEVIATION

Statistics

POSTEST

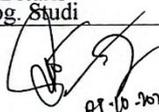
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		89.70
Median		89.50
Std. Deviation		7.153
Minimum		78
Maximum		99

Lampiran 10 Hasil Uji Hipotesis

HASIL UJI *PAIRED SAMPLE T-TEST*

Paired Samples Test								
	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
kemampuan membaca – kelas	-21.300	10.286	2.300	-26.114	-16.488	-9.261	19	.000

Lampiran 11 Form K1

 MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id		FORM K 1
Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU		
Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI		
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini : Nama Mahasiswa : Nia Ramadani Naipospos N P M : 2002090161 Program Studi : PGSD Kredit Kumulatif : 119 IPK = 3,80		
Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi 	Judul yang diajukan Pengaruh Penggunaan Media <i>Puzzle Huruf</i> Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan Pengaruh Media <i>Bik Book</i> Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Pada Siswa kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan Model Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Memotivasi Belajar Siswa di SD Muhammadiyah 32 Medan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas  26/10/2023 

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 25 Oktober 2023
 Hormat Pemohon,

 Nia Ramadani naipospos

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 12 From K 2

 UMSU <small>Unggul Cerdas Terpercaya</small>	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id	FORM K 2
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>		
Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama	: Nia Ramadani Naipospos	
NPM	: 2002090161	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :		
"Pengaruh Penggunaan Media <i>Puzzle Huruf</i> Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan"		
Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :		
Dosen Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd		
		
Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya. Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.		
Medan, 25 Oktober 2023 Hormat Pemohon,		
		
Nia Ramadani Naipospos		
Dibuat Rangkap3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan		

Lampiran 13 Form K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3571 / IL.3-AU//UMSU-02/ F/2023
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : **Nia Ramadani Naipospos**
 N P M : 2002090161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Media Puzzel Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan**

Pembimbing : **Melyani Sari Sitepu, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **26 Oktober 2024**

Medan, 11 Rabi'ul Akhir 1445 H
 26 Oktober 2023 M



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Syamsuayurnita, M.Pd
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 14 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Kamis, Tanggal 21, bulan Maret, tahun 2024 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Nia Ramadani Naipospos
 NPM : 2002090161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II di Sekolahdasar Muhammadiyah 32 Medan

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

Disetujui
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
 Ditolak

Dosen Pembahas, Dosen Pembimbing


Dr. Mandra Saragih, M.Hum.


Melyani/Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 15 Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Nia Ramadani Naipospos
 NPM : 2002090161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Huruf* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di SD Muhammadiyah 32 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Melyani Sari Sitepu S.Sos, M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Nia Ramadani Naipospos
 NPM : 2002090161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II di Sekolahdasar Muhammadiyah 32 Medan

Pada hari Kamis, Tanggal 21 Maret 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 11 Mei 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dr. Mandra Saragih, M.Hum.

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 17 Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nia Ramadani Naipospos
 NPM : 2002090161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II di Sekolahdasar Muhammadiyah 32 Medan

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 21, Bulan Maret, Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Mei 2024

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 18 Permohonan Izin Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id>
fkip@umsu.ac.id
[fumsu](#)
[umsu](#)
[umsu](#)

Nomor : 977/II.3-AU/UMSU-02/F/2024

Lamp : ---

Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 05 Dzulqa'dah 1445 H

13 Mei 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 32 Medan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Nia Ramadani Naipospos**
 N P M : 2002090161
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf terhadap kemampuan - Membaca Siswa Kelas II di SD Muhammadiyah 32 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum





Dekan
[Signature]
Dra Hj. Svamsuryanita, M.Pd
NIDN.0004066701

****Pertinggal****





Lampiran 19 Izin Riset

BAGIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SD SWASTA MUHAMMADIYAH - 32

Izin Operasional Nomor : 13/105/A/1991

DIAKUI

NSS : 104076003071 NDS : C 17031031

Alamat : Jl. Jangka No.57 A / Jl. Mistar Gg. Muhammadiyah No. 3 Medan 20118
 KELURAHAN SEI PUTIH BARAT KECAMATAN MEDAN PETISAH



SURAT KETERANGAN
NOMOR: 25/V.6AU/D/2024

Kepada Yth.

Dekan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Di tempat

Dengan hormat,

Berdasarkan maksud dari surat nomor: 977/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 yang tersampaikan Tentang Permohonan Izin Riset:

No.	NAMA	NPM
1	Nia Ramadani Naipospos	2002090161

Judul Skripsi: "Pengaruh Penggunaan Media Puzzel Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 32 Medan"

Bersama ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa bersangkutan tersebut diterima untuk melakukan Penelitian/Riset di SD Swasta Muhammadiyah 32 Medan.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 06 Juni 2024

Kepala Sekolah

SD Swasta Muhammadiyah 32 Medan


 Nurtati, S.Pd

Lampiran 20 Dokumentasi

DOKUMENTASI OBSERVASI





Lampiran 21 Hasil Turnitin

turnitin Page 1 of 76 - Cover Page Submission ID trn:oid::1:2983555422

Perpustakaan UMSU

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II DI SEKOLAH DASA...

Skripsi
Cek Plagiasi Mahasiswa (Tesis)
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Document Details

Submission ID	trn:oid::1:2983555422	70 Pages
Submission Date	Aug 15, 2024, 7:45 AM GMT+7	12,178 Words
Download Date	Aug 15, 2024, 7:48 AM GMT+7	90,504 Characters
File Name	SKRIPSI_NIA_RAMADANI.docx	
File Size	683.9 KB	

turnitin Page 1 of 76 - Cover Page Submission ID trn:oid::1:2983555422

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 8%  Internet sources
- 3%  Publications
- 12%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Nia Ramadani Naipospos
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat/ Tanggal Lahir : Desa Hasang, 13 Januari 2002
Alamat : Dusun I, Desa Hasang, Kec. Kualuh Selatan,
Kab. Labuhanbatu Utara
Email : niaramadani1301@gmail.com

Pendidikan Formal :

SD Negeri 112270 Desa Hasang : Tamat Tahun 2014
MTS Negeri Damuli Pekan : Tamat Tahun 2017
MAN 2 Labura : Tamat Tahun 2020

Tahun 2020 Melanjutkan Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Selesai Tahun 2024.