

**PENGARUH MEDIA PUZZLE DALAM MENYUSUN HURUF MENJADI
KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA
KELAS 2 UPT SDN 104190 PALUH KURAU**

SKRIPSI

*Di ajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

YULINDA SUPIYANI
2002090038



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

MEDAN

2024



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6622400 Ext, 22, 23, 30

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

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Skripsi Strata – I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 07 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, Memperhatikan, dan Memutuskan :

Nama Lengkap : Yulinda Supiyani
NPM : 2002090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II UPT SDN 104190 Paluh Kurau.

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



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

PANITIA PELAKSANA

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI :

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

1.

2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

2.

3. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

3.



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Yulinda Supiyani
NPM : 2002090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 UPT SDN 104190 Paluh Kurau

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juni 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

Dra. Hj. Svamsuvarnita, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dra. Hj. Svamsuvarnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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



**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.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Yulinda Supiyani
NPM : 2002090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 UPT SDN 104190 Paluh Kurau

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
10 / Juni 2024	- Perbaiki Abstrak dan Kata Pengantar - Perbaiki Daftar Isi	
02 / Juli 2024	- Perbaiki Daftar Pustaka - Perbaiki Identifikasi	
10 / Juli 2024	- Perbaiki Variabel Penelitian	
12 / Juli 2024	- Perbaiki Rumusan masalah dan Tujuan Penelitian, disesuaikan	
15 / Juli 2024	- Perbaiki Kesimpulan dan saran	
25 / Juli 2024	acc oleh majlis bimbingan	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Juni 2024
Dosen Pembimbing

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Yulinda Supiyani
NPM : 2002090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Puzzle dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 UPT SDN 104190 Paluh Kurau**" 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,



YULINDA SUPIYANI
NPM. 2002090038

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Yulinda Supiyani 2002090038, Pengaruh Media *Puzzle* dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 UPT SDN 104190 Paluh Kurau. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* dalam menyusun huruf menjadi kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas 2 UPT SDN 104190 Paluh Kurau, populasi berjumlah 34 orang siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu 2B kelas kontrol berjumlah 17 orang siswa dan kelas 2A kelas eksperimen berjumlah 17 orang siswa. Analisis yang digunakan yaitu uji validasi ahli (*expert judgement*), uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired* Sampel Test. Berdasarkan hasil pengujian *paired samples test* (*uji-t*) diperoleh hasil bahwa nilai signifikan (*sig.2-tailed*) dengan *uji-t* adalah 0.000, dengan demikian nilai signifikansinya dibawah 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media *puzzle* dalam menyusun huruf menjadi kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas 2 UPT SDN 104190 paluh kurau.

Kata kunci : Kemampuan Membaca, Media Puzzle

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Puzzle dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 UPT SDN 104190 Paluh Kurau”**. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda **Supiyan, S.,Pd.** dan Ibunda **Asimah** tercinta yang telah membesarkan penulis dengan kasih sayang, memotivasi dan dengan doa kedua orang tua yang tiada henti-hentinya serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun material. Dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari.

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.** selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh dosen yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan dalam perkuliahan sampai peneliti selesai dalam penelitian ini.
8. Bapak **Ahmad, S.Pd.** selaku Kepala Sekolah UPT SDN 104190 Desa Paluh Kurau.
9. Ibu **Santi Mawarni**, selaku Wali Kelas 2A UPT SDN 104190 Desa Paluh Kurau.
10. Ibu **Nea Kurnia** selaku Wali Kelas 2B UPT SDN 104190 Desa Paluh Kurau

11. Terimakasih untuk Abang tercinta **Wahyu Hidayat** dan **Bambang Sumantri** yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan motivasi kepada peneliti.
12. Terimakasih untuk Kakak Ipar tercinta **Waty Azzizah** dan **Maya Sari** yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan motivasi kepada peneliti.
13. Terimakasih kepada teman peneliti **Siti Hijriah** yang telah membantu, mendukung dan menyemangati peneliti menyelesaikan skripsi ini.
14. Terimakasih kepada teman-teman kelas A Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Stambuk 2020 yang telah memberikan peneliti dukungan dan motivasi.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penelitian ini di masa skripsi ini dapat berguna bagi kita semua.

Aamiin...Ya Robbal'alamiin.....

Medan, 07 Agustus 2024
Peneliti

Yulinda Supiyani
NPM. 2002090038

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Karangka Teoritis	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	9
c. Fungsi Media Pembelajaran	10
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2.1.2 <i>Puzzle</i>	12
a. Pengertian <i>Puzzle</i>	12
b. Jenis-jenis dan Manfaat <i>Puzzle</i>	13
c. Tujuan <i>Puzzle</i>	16
d. Langkah-langkah Pembuatan <i>Puzzle</i>	17
e. Langkah-langkah Penggunaan <i>Puzzle</i>	18
f. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan <i>Puzzle</i>	18
2.1.3 Hakikat Membaca	19
a. Pengertian Membaca	19
b. Tujuan dan Manfaat Membaca.....	20

c. Jenis-jenis Membaca	23
d. Indikator Kemampuan Membaca	25
2.2 Bahasa Indonesia	27
2.3 Penelitian Relevan	28
2.4 Karangka Konseptual.....	31
2.5 Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
3.2 Populasi dan Sampel.....	33
3.2.1 Populasi	33
3.2.2 Sampel	33
3.3 Variabel Penelitian.....	34
3.3.1 Variabel Bebas (Independent)	34
3.3.2 Variabel Terikat (Dependent).....	35
3.4 Definisi Operasional Variabel	35
3.4.1 Media Puzzle	35
3.4.2 Kemampuan Membaca	37
3.5 Instrumen Penelitian	37
3.6 Teknik Analisis Data	39
3.6.1 Uji Validasi Ahli (Expert Judgement)	39
3.6.2 Uji Normalitas	40
3.6.3 Uji Homogenitas.....	40
3.6.4 Uji Hipotesis	41
BAB IV HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN	43
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	43
4.2 Pembahasan	52
4.3 Keterbatasan Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal pelaksanaan penelitian	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi kemampuan membaca	38
Tabel 3.3 Kriteria penilaian kemampuan membaca.....	39
Tabel 3.4 Kriteria validasi skala pencapaian media puzzle	40
Tabel 4.1 Hasil validasi Expert	44
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi Pre-pre kelas kontrol	44
Tabel 4.3 Distribusi frekuensi post-test kelas kontrol.....	46
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi nilai pre-test kelas eksperimen	47
Tabel 4.5 Distribusi frekuensi nilai pos-test kelas eksperimen.....	48
Tabel 4.6 Hasil uji normalitas	49
Tabel 4.7 Hasil uji homogenitas	50
Tabel 4.8 Hasil uji hipotesis.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka konseptual	32
Gambar 4.1 Diagram hasil pre-test kelas kontrol.....	45
Gambar 4.2 Diagram hasil post-test kelas kontrol	46
Gambar 4.3 Diagram hasil pre-test kelas eksperimen.....	47
Gambar 4.4 Diagram hasil post-test kelas eksperimen	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 Wawancara	66
Lampiran 02 Analisis Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	68
Lampiran 03 Modul Ajar Kelas Eksperimen	73
Lampiran 04 Modul Ajar Kelas Kontrol	78
Lampiran 05 Tes Kemampuan Membaca	83
Lampiran 06 Lembar Performance Test	85
Lampiran 07 Hasil Validasi Performance Test	86
Lampiran 08 Tabulasi Data Penelitian Performance Test Kelas Kontrol	87
Lampiran 09 Tabulasi Data Penelitian Performance Test Kelas Eksperimen	88
Lampiran 10 Dstribusi Frekuensi Kelas Kontrol	89
Lampiran 11 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	90
Lampiran 12 Ouput Olahan Normalitas	91
Lampiran 13 Ouput Olahan Paired Sampel Test.....	92
Lampiran 14 Dokumentasi	100

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah amanat Undang-Undang Dasar 1945, pemerintah wajib memenuhi hak pendidikan berkualitas. Dalam UU No. 20 tahun 2003 Pasal 1 menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk pendidikan dari dasar hingga menengah ke atas.

Guru perlu mendorong siswa untuk memahami materi pelajaran dengan keterampilan membaca, termasuk menafsirkan simbol-simbol tertulis. Membaca melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik dan metakognitif yang penting bagi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik (Hanannika & Sukartono, 2022).

Menurut (Elendiana, 2020) Membaca adalah cara untuk memahami isi dari buku yang dilakukan untuk membentuk pemahaman tentang konten yang dibaca. Melalui membaca, seseorang dapat memperoleh pengetahuan baru dan manfaat dari informasi yang didapat. Aktivitas ini melibatkan proses mental dalam mengenali dan memahami simbol-simbol tertulis melalui mata dan sistem saraf. Sedangkan menurut (Lestari., 2024) Membaca merupakan proses kognitif untuk mencari informasi dalam teks dan mendorong proses berpikir untuk memahami isi bacaan.

Membaca penting untuk mencari informasi, memahami isi dan makna bacaan, serta menangkap ide utama dengan cepat. Kemampuan membaca memungkinkan siswa menguasai materi pelajaran, sehingga perlu diajarkan sejak

dini dalam proses pembelajaran di sekolah (Arwita Putri., 2023). Kemampuan membaca dapat membuat siswa mengetahui dan menguasai materi pelajaran yang diberikan kepadanya, oleh karena itu membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Membaca bukanlah kegiatan yang sulit akan.

Guru kelas II SDN 104190 Desa Paluh Kurau mengalami hambatan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, terutama karena beberapa siswa belum lancar membaca. Kendala ini dapat mengganggu proses belajar mengajar di kelas. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting yang berpengaruh besar terhadap perkembangan peserta didik. Tujuan pelajaran ini adalah agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan menghargai nilai-nilai kemanusiaan.

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang digunakan manusia untuk berkomunikasi sehari-hari dengan orang lain dan mengidentifikasi materi. Bahasa Indonesia penting untuk komunikasi sehari-hari. Siswa dengan kemampuan berbahasa baik dapat berinteraksi dengan baik. Pembelajaran sering dianggap membosankan, guru perlu mencari cara agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

Perkembangan pendidikan memerlukan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran agar siswa tertarik pada pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dianggap penting karena dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu dalam menyampaikan materi, mempermudah belajar, meningkatkan minat siswa, dan motivasi belajar lebih giat. Media juga memfasilitasi interaksi siswa dengan lingkungan belajar dan

memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga proses pembelajaran menyenangkan bagi siswa (Hutagodang, 2021). Media pembelajaran adalah alat komunikasi anatar guru dengan siswa untuk mempermudah proses pembelajaran. Media dapat digunakan sebagai perantara dalam memahami materi, menarik minat belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu media juga dapat membuatsiswa berinteraksi dengan lingkungan belajar dan mendukung pembelajaran mandiri. Menggunakan media saat peroses pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas II SD. Guru sangat perlu untuk memilih media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Kemampuan membaca sangat penting dalam belajar di sekolah, karena jika tidak memiliki kemampuan membaca anak akan kesulitan dalam belajar dikelas. Membaca melibatkan suatu kecepatan dan pemahaman isi bacaan, mempengaruhi keberhasilan belajar. Bahan bacaan yang menarik bisa meningkatkan motivasi siswa. Guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat seperti media *puzzle* yang bisa membantu siswa untuk memahami isi bacaan.

Untuk mengembangkan kemampuan membaca hendaknya dilakukan melalui aktivitas belajar sambil bermain salah satunya permainan edukatif yang bisa dilakukan saat belajar yaitu media *puzzle*. Dalam pemilihan media *puzzle* sangat efektif karena peserta didik akan lebih senang saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik akan senantiasa memahami materi yang telah diberikan guru. Maka untuk itu guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang efektif

untuk siswa.

Menurut (Novita , 2023) Media *puzzle* adalah alat permainan edukatif untuk anak usia 6-7 tahun. Dengan memainkan *puzzle*, anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan membangun pengetahuan serta keterampilan mereka. Alat bantu pendidik yang bervariasi akan membangkitkan minat belajar peserta didik. *Puzzle* juga membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui penggunaan fungsi panca indra secara optimal. Anak belajar memecahkan masalah dengan mengaitkan informasi nyata dan pengalaman mereka.

Berdasarkan uraian diatas, Keberhasilan belajar anak tidak lepas dari kompetensi dan praktik baik pengasuhnya, namun juga didukung oleh media pembelajaran yang tepat dan menarik. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa dan mencegah kebosanan saat belajar. Dengan cara ini, siswa dapat belajar secara efisien dan mencapai tujuan belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 29 Januari 2024 di kelas II SD Negeri 104190 Desa Paluh Kurau, masih terdapat peserta didik yang kemampuan membacanya kurang. Kemampuan membaca di kelas II diketahui rendah dari hasil pengamatan dan wawancara dengan wali kelas. Hal ini disebabkan kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan papan tulis sebagai media pembelajaran di sekolah dasar Negeri 104190 Desa Paluh Kurau dinilai kurang efektif, hal ini disebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik dalam belajar membaca. Oleh karena itu, pentingnya bagi seorang guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik dan situasi kelas.

Media *puzzle* ini akan digunakan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dimana guru mengajarkan materi pembelajaran sambil bermain menggunakan media *puzzle*. Peserta didik diminta untuk menyusun *puzzle* dari huruf menjadi kata yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan pada pendidik kelas II, media *puzzle* belum pernah di terapkan saat pembelajaran di kelas. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* Bermain Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN 104190 Desa Paluh Kurau”
Kurau”

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Media pembelajaran yang digunakan cenderung membosankan, mayoritas proses pembelajaran menggunakan buku cetak.
2. Kurangnya kemampuan membaca siswa, masih ada siswa yang belum lancar membaca.
3. Guru belum pernah menggunakan media *puzzle* huruf pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca cepat.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai pengaruh media *Puzzle* terhadap kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, selanjutnya peneliti membatasi masalahnya kepada siswa kelas IIA

SDN 104190 Desa Paluh Kurau dengan menggunakan media *puzzle*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kemampuan membaca siswa tanpa menggunakan media *puzzle* di kelas IIB SD Negeri 104190 Desa Paluh Kurau?
2. Bagaimana kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IIA SD Negeri 104190 Desa Paluh Kurau?
3. Bagaimana pengaruh media *Puzzle* terhadap kemampuan membaca pada siswa kelas II SDN 104190 Desa Paluh Kurau?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dalam penelitian ini, Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan membaca siswa tanpa menggunakan media *puzzle* di kelas IIB SDN 104190 Desa Paluh Kurau.
2. Untuk mengetahui kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media *puzzle* di kelas IIA SDN 104190 Desa Paluh Kurau.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *Puzzle* terhadap kemampuan membaca pada siswa kelas II SDN 104190 Desa Paluh Kurau.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil teoritis ini ada manfaat yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan informasi

secara terperinci dengan penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan membaca Siswa kelas II di SDN 104190 Desa Paluh Kurau.

2. Secara Praktis

1. Pendidik

Hasil penelitian ini diterapkan dapat digunakan sebagai evaluasi bagi pendidik dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dalam melaksanakan proses pembelajaran dan pendidik dapat menggunakan media pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan dan acuan pendidik dalam usaha meningkatkan mutu Pendidikan dan pembelajaran.

2. Sekolah

Hasil penelitian diharapkan SDN 104190 Desa Paluh Kurau dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

3. Penelitian lain

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoretis

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang berarti "tengah" atau "perantara", digunakan untuk menyalurkan pesan dalam pengajaran (Abdul Wahid, 2018). Media adalah sarana yang penting untuk mentransfer pesan selama proses pembelajaran. Media ini fleksibel dan dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik, mendorong tanggung jawab dan kontrol diri peserta didik. (Hasan., 2021). Media pembelajaran penting dalam proses belajar mengajar. Guru harus memilih media yang sesuai dengan materi dan karakter siswa untuk menarik minat belajar mereka (Wulandari., 2023).

Menurut (Aji Silmi & Hamid, 2023) Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari pendapat para ahli di atas bahwa media merupakan alat peraga pembelajaran yang mendukung proses

pembelajaran. Penting bagi guru untuk menggunakannya, guna mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas dan meningkatkan minat serta motivasi pesertadidik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Rohani 2018.) mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar dari media pendidikan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menciptakan insentif dan motivasi dalam kegiatan belajar, bahkan memberikan efek psikologis pada siswa. Manfaat media juga dapat memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi Pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisien dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut (Ekayani.,2017) menyatakan ada beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya Indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa Media dapat membantu pendidik menciptakan suasana belajar menarik. Peserta didik tidak merasajenuh dengan penggunaan media.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Miftah 2013.) Media mempunyai 3 fungsi yaitu; (1) mewujudkan pendidikan formal secara konkrit, (2) memotivasi pembelajaran dengan cara yang menarik, (3) dan meningkatkan kejelasan pemahaman pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Menurut (Rizqi Ilyasa Aghni., 2018) menjabarkan beberapa jenis fungsi yaitu:

- a. Fungsi komunikatif

Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

b. Fungsi kognitif

Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

c. Fungsi Kompensatoris.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Magdalena., 2021) menyatakan ada enam jenis media pembelajaran, antara lain: media cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak manusia, benda tiruan (miniatur). Sedangkan menurut (Azani et al., 2023) mengemukakan bahwa jenis-jenis media pembelajaran di antaranya yaitu:

- Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suarasaja.
- Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan di mana hanya menampilkan sebuah gambar diam.
- Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Menurut (Fitriansyah, 2019) menyatakan bentuk media pembelajaran berupa auditif atau suara, media bentuk visual dan media gerak (audio-visual). Berdasarkan pendapat di atas mengenai jenis-jenis media pembelajaran dapat Disimpulkan bahwa media pembelajaran termasuk media berbasis manusia, cetak, visual, audio

visual, dan komputer, membantu guru dalam proses pembelajaran.

2.1.1 Puzzle

a. Pengertian *Puzzle*

Puzzle adalah permainan *puzzle* yang potongan-potongan gambarnya disusun menjadi satu gambar utuh atau potongan kertas berisi huruf-huruf yang populer dikalangan anak-anak. Gambar yang digunakan seringkali berupa kartun, angka, huruf, buah-buahan, mobil dan binatang (Pangastuti, 2019).

Puzzle merupakan sebuah teka-teki seru yang dapat dinikmati baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Menurut (Hidayati, 2018) *puzzle* berperan penting dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran inovatif masyarakat. Sebab masyarakat dipaksa untuk berkonsentrasi dan menggunakan kemampuan berpikirnya secara maksimal untuk menyelesaikannya.

Menurut (Karsi., 2018) *Puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan *puzzle* atau penguraian, *puzzle* merupakan permainan edukasi sederhana yang merangsang keterampilan anak. (Lisinus Ginting et al., 2024) Menyatakan media *puzzle* dapat membuat anak tertarik mempelajari media *puzzle* melalui gambar-gambar yang menarik termasuk huruf, mengenal huruf dan mengembangkan imajinasi kreatif.

Berdasarkan para pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah media pembelajaran berupa

potongan-potongan gambar huruf, kata, dan klimat menjadi satu gambar yang utuh yang melibatkan melatih psikomotorik dan penalarannya pada anak dalam Menyusun *puzzle* tersebut.

b. Jenis-jenis dan Manfaat *Puzzle*

Menurut (Serli Marlina, 2014) mengemukakan jenis-jenis *puzzle* yaitu: a) *Puzzle* besar, digunakan untuk melatih daya ingat, konsentrasi dan kerja sama anak; b) *Puzzle* jam, bertujuan agar anak dapat mengenal waktu dan mengenal bilangan; c) *Puzzle* Binatang, bertujuan mengasah daya konsentrasi, melatih jari- jari jemari anak, dan kemampuan social anak, Adapun model potongan *puzzle*, yaitu: a) Model potongan lurus; b) Model potongan melengkung; c) Model potongan geometris; d) Model potongan bagian.

Menurut (Novita., 2023) adapun jenis-jenis *Puzzle* yang seringkali dimainkan, sebagai berikut:

a. *Logic Puzzle*

Logic Puzzle yaitu jenis *puzzle* yang menggunakan logika berpikir. Contohnya adalah permainan teka-teki silang, *grid puzzle*, tic toc, dan Sudoku.

b. *Combination Puzzle*

Yaitu *puzzle* yang dalam permainannya dapat diselesaikan dengan beberapa kombinasi yang berbeda. Contohnya adalah permainan rubik *cube* dan *chungky puzzle*.

c. *Mechanical Puzzle*

Yaitu jenis *puzzle* yang kepingnya saling berhubungan dan dapat membentuk sebuah formasi. Contohnya ialah mainan lego dan tetris.

d. *Jigsaw Puzzle*

Yaitu jenis *puzzle* yang berupa kepingan gambar. Jenis *puzzle* inilah yang pada umumnya banyak dimainkan dan digemari oleh anak-anak. Contohnya ialah *puzzle* huruf angka, *puzzle* hewan/binatang, dan *puzzle* kata.

Menurut (Dwi & Chandra, 2019) Menyatakan Adapun beberapamanfaat penggunaan *Puzzle* yaitu:

- a. Mengasah otak. Dengan bermain *puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih. Karena permainan ini melatih otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan. Karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi bentuk yang utuh.
- c. Meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan belajar berkonsentrasi. Saat bermain *puzzle*, anak bisa melatih sel otaknya,
- d. Mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan berkonsentrasi menyelesaikan potongan-potongan atau kepingan gambar *puzzle*.
- e. Mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan berkonsentrasi

menyelesaikan potongan-potongan atau kepingan gambar *puzzle*.

- f. Melatih membaca. Membantu mengenal bentuk dan langkah penting, menuju pengembangan keterampilan membaca.
- g. Melatih kesabaran. Dengan bermain puzzle, kesabaran akan terlatih. Karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permainan.
- h. Belajar bersosialisasi. Permainan puzzle yang dilakukan oleh anak-anak secara berkelompok bisa meningkatkan interaksi sosial. Mereka dapat belajar menghargai dan saling membantu satu sama lain.

Menurut (Ernis, 2021) Menyatakan adapun beberapa manfaat *puzzle* yaitu:

- a. Mengasah otak kecerdasan otak kanan anak akan terlatih karena melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan, mencocokkan potongan-potongan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
- c. Melatih nalar, karena siswa harus menentukan letak bagian *puzzle* dengan benar.
- d. Melatih kesabaran siswa harus sabar dalam menyusun dan menukarkan bagian *puzzle* hingga benar.
- e. Menambah pengetahuan, dalam menyusun *puzzle* anak akan lebih mengingat jenis binatang pemakan tumbuhan dan pemakan daging.

Menurut (Wirahyuni., 2017) Menyatakan bahwa *Puzzle* adalah satu aktivitas yang memiliki segudang manfaat. Sedikit ada tujuh manfaat yang dapat

- Meningkatkan kemampuan berpikir
- Menambah wawasan.
- Sebagai sarana hiburan.
- Memicu kreativitas menulis dan berbicara.
- Memperluas pergaulan dan pengetahuan mengenai hal-hal di dunia
- Memperkaya kosa kata.
- Menumbuhkan rasa percaya diri.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan langkah-langkah media *puzzle* yaitu lepaskan kepingan gambar atau huruf *puzzle* dari tempatnya, meminta peserta didik untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* secara utuh dan benar, setelah itu siswa membacakannya.

c. Tujuan *Puzzle*

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai. (Riana,N., 2022) mengungkapkan tujuan penggunaan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a) Tujuan yang berhubungan dengan keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif).
- b) Tujuan yang berhubungan dengan personal, kepribadian atau sikap (efektif), dan,

- c) Tujuan yang berhubungan dengan kelakukan keterampilan atau penampilan

Media *puzzle* diharapkan dapat membantu pemahaman intelektual dan meningkatkan nilai kepribadian anak. Tujuan pertama adalah untuk hasil belajar intelektual yang baik, sementara tujuan kedua adalah untuk peningkatan efektifitas belajar anak dalam penilaian hasil belajar. Bermain dengan media *puzzle* dapat melatih peserta didik untuk berusaha, pantang menyerah, dan sabar. Hal ini juga melatih kemampuan otak dalam mencari strategi dan ketelitian.

d. Langkah-Langkah Pembuatan *Puzzle*

Menurut (Taqiyah, 2023) menerangkan bahwa langkah-langkah pembuatan *Puzzle*, antara lain:

- 1) Buatlah sepuluh jumlah ismiyah yang khorbarnya berupa Khorbar mufrod.
- 2) Buatlah 14 tashrif kana atau lebih dalam bentuk tabel atau persegi Panjang dan sesuaikan dengan kebutuhan jawaban pada jumlah ismiyah yang telah dibuat.
- 3) Cetaklah kertas jumlah dan kertas kana sesuai tabel yang sudah dibuat.
- 4) Guntinglah kardus sesuai dengan ukuran kertas.
- 5) Rekatkan kertas dan kerdus dengan menggunakan double tipe.
- 6) Berilah double tipe di belakang kertas jumlah.

e. Langkah-langkah Penggunaan *Puzzle*

Menurut (Rohani Khomsah, 2018) Mengemukakan bahwa langkah- langkah penggunaan media *puzzle* guru membuat organisasi konsep dari materi pembelajaran yang dipelajari, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil terdiri dari 4-5 siswa, masing-masing kelompok dibagikan bahan ajar dan organisasi konsep yang belum dilengkapi, siswa diberi penjelasan mengenai kegiatan belajar yang akan dilakukan. Tugas masing-masing kelompok adalah melengkapi bagian-bagian organisasi konsep yang lengkap dan utuh, kegiatan melengkapi peta konsep. Kelompok yang paling cepat memasang kartu konsep secara tepat mendapatkan skor paling tinggi, setelah semua organisasi konsep berhasil dilengkapi guru kemudian membrikan penjelasan dari masing-masing konsep, dan guru menyimpulkan materi pembelajaran.

f. kelebihan dan kekurangan Penggunaan *Puzzle*

Menurut (Marzuki., 2023) *Puzzle* dalam media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

a). Kelebihan Media *Puzzle*

1. Dapat menjadikan siswa lebih aktif dan berpikir kritis.
2. Dalam media *puzzle* dibutuhkan konsentrasi dan focus untuk dapat menyelesaikan susunan *puzzle*.
3. Membuat siswa senang karena dalam media *puzzle* siswa tidak hanya belajar membaca dan menulis, namun siswa juga

ikut aktif dalam penyusunan media *puzzle*.

4. Dengan media *puzzle* siswa akan mampu menyelesaikan masalah karena siswa dituntut untuk Menyusun *puzzle* sesuai dengan napayang telah ditentukan.

b). kekurangan Media *Puzzle*

1. Tidak semua materi pembelajaran dapat diselesaikan dengan menggunakan *puzzle*.
2. Dapat menghabiskan waktu yang banyak karena media *puzzle* harus disusun dengan tepat dan benar sehingga akan memakan waktu yang cukup lama.
3. Media *puzzle* akan mengganggu ketenangan kelas sebelahny, karena tidak semua siswa dapat memahami dan menyelesaikan penyusunan *puzzle*.

2.1.2 Hakikat Membaca

a. Pengertian Membaca

Menurut Tarigan (Rahmat., 2021), menyatakan bahwa Membaca adalah cara untuk berkomunikasi dengan diri dan orang lain, memahami makna dari lambang-lambang tertulis untuk pesan penulis diterima. (Yuliantini,N. 2022) menyatakan bahwa membaca adalah kemampuan yang sangat penting dan dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, maupun dalam kehidupan sehari karena kegiatan membacamerupakan satu-satunya cara untuk menerima dan mengertikan informasi tertulis. Kegiatan membaca ini dapat

memperoleh dan pemahaman ide, aktivitas pembeaca yang diiringi curahan jiwa dalam menghayati teks bacaan.

Menurut (Harianto, 2020) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/ bahan tulis atau memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang di tulis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses perubahan bentuk lambang, tanda, tulisan menjadi wujud bunyi yang bermakna sehingga muncul bahasa tertentu yang mempunyai makna.

b. Tujuan dan Manfaat Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas, pendidik seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai dengan mereka untuk menyusun tujuan membaca peserta itu sendiri.

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Maka arti (*meaning*) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif dalam membaca.

Menurut Tarigan dalam (Ikawati, 2013) mengemukakan tujuan membaca adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*).
- 2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
- 3) Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).
- 4) Membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inference*).
- 5) Membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading to classify*).
- 6) Membaca menilai, membaca evaluasi (*reading to evaluate*)
- 7) Membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*).

Menurut (Yasir Arafat, 2017) tujuan membaca dianggap sebagai model dalam membaca, bahkan tujuan dengan kemampuan berhubungan membaca sangat signifikan. Ini yang mendorong para ahli menyepakati bahwa tujuan membaca merupakan model utama membaca.

Tujuan utama setiap membaca adalah memahami seluruh informasi yang tertera dalam teks bacaan sehingga dapat menjadi bekal ilmu pengetahuan (pengembangan Intelektual) untuk masa

depan pembaca itu sendiri. Dengan demikian, pemahaman terhadap isi suatu bacaan merupakan faktor yang sangat penting dalam bacaan (Patiung, 2016).

Menurut (Artana, 2015) menyatakan bahwa, melakukan aktivitas membaca memberi manfaat bagi para pembacanya. Oleh karena itu dapat mengembangkan budaya membaca menjadi hal yang penting dalam era informasi sekarang. Adapun manfaat membaca yaitu sebagai berikut:

- Membaca menambah wawasan cakrawala ilmu dan pengetahuan.
- Mempermudah memahami berbagai mata pelajaran atau masalah lainnya.
- Mempertinggi kemampuan siswa/mahasiswa dalam membandingkan, meneliti, dan mempertajam pelajaran yang sudah didapatnya di kelas/kuliah.
- Meningkatkan apresiasi seni sastra dan seni-seni lainnya.
- Meningkatkan kemampuan untuk mengenal siapa dirinya dan mengenal lingkungannya yang lebih luas.
- Meningkatkan keterampilan dan memperluas minat.
- Mengembangkan watak dan probadi yang baik.
- Meningkatkan selera dan kemampuan dalam membedakan yang baik dan buruk.
- Mengisi waktu luang dengan kegiatan yang positif.
- Mendidik belajar mandiri.

- Menambah perbendaharaan kata.
- Mendidik berpikir kritis.
- Memicu timbulnya ide baru.
- Sarana rekreasi yang mudah dan murah.

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

Menurut (Nurteti, .2016) menyatakan fungsi membaca: (1) Melihat isi masalah lebih mudah. (2) Menambah wawasan intelektual yang penting untuk kecerdasan dan pengetahuan. (Harianto, 2020) Menyatakan fungsi membaca adalah membuka jendela pengetahuan menjadi lebih luas dan bertambah pengalaman yang didapatkan. Hal ini karena membaca berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berpikir sehingga akan lebih cepat menerima informasi yang didapatkan dengan begitu cepat merespon akan bacaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir.

c. Jenis-Jenis Membaca

Menurut Syihabuddin (Kulsum, 2020) Jenis membaca di bagian menjadi dua, yaitu; 1) membaca dalam hati; 2) membaca bersuara.

Membaca dalam hati yaitu membaca tanpa bersuara yang bertujuan untuk memahami apa yang ada di dalam bacaan itu.

Oleh karena itu, membaca yang demikian disebut membaca pemahaman.

Membaca nyaring yaitu membaca bersuara. Jenis membaca ini biasanya ditunjukkan untuk orang lain. Membaca ini tidak ubahnya dengan berbicara, yaitu berbicara memakai teks. (Inayah et al., 2023) menyatakan membaca dapat dibagi menjadi dua yaitu:

1. Membaca ekstensif (*extensive reading*), merupakan membaca secara leluasa seperti membaca survei, membaca sekilas, dan membaca pendek.
2. Membaca intensif (*intensive reading*), merupakan teknik membaca yang cermat. Dalam teknik membaca intensif perlu ketelitian dan kecermatan. Karena dengan ketelitian dan kecermatan tersebut, para pembaca dapat memahami isi bacaan dengan benar.

Membaca ekstensif terbagi menjadi 3 jenis yaitu sebagai berikut:

1. Membaca survei (*survei reading*) merupakan membaca dengan meneliti terlebih dahulu apa yang akan dianalisis dengan melihat judul yang terdapat dalam buku yang ada hubungannya, kemudian melakukan pemeriksaan pada bagian yang bersangkutan.
2. Membaca sekilas (*skimming*), merupakan membaca yang membuat kita bergerak cepat untuk melihat, memperlihatkan bahan tulisan, memahami dan mendapatkan informasi.

3. Membaca dangkal (*superficial reading*) merupakan membaca untuk mendapatkan pemahaman yang dangkal yang berasal dari suatu bacaan.

Sedangkan membaca intensif terbagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1. Membaca telah isi (*content study reading*), merupakan suatu kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara memahami isi, dengan tujuan untuk menemukan bacaan yang dianggap menarik, bermanfaat dan bersifat memberi pengetahuan bacaan yang lebih luas.
2. Membaca telaah bahasa (*linguistic study reading*), merupakan kegiatan membaca yang mewajibkan para pembaca agar memahami bahasa yang digunakan untuk membangun bacaan tersebut.

d. Indikator Kemampuan Membaca

Menurut (Hoiyati , 2022) menyatakan indikator kemampuan membaca adalah lima yaitu ketepatan, lafal jelas, intonasi, kelancaran, dan kejelasan. Sedangkan menurut pendapat (Ali & Asrial, 2022) Indikator kemampuan membaca; ketepatan menyuarakan tulisan atau pelafalan, intonasi, kelancaran kejelasan suara, dan pemahaman kata/makna kata

Berdasarkan beberapa teori diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa indikator-indikator kemampuan membaca pemahaman siswa

lebih ditekankan untuk memahami keseluruhan isi teks bacaan, mampu mengevaluasi isi teks bacaan kemudian memahami struktur kalimat yang ada dalam teks bacaan.

Menurut (Rahmat, 2021) kemampuan membaca mempunyai peranan yang sangat penting dan menentukan dalam proses kegiatan belajar siswa. Siswa perlu diajak untuk melek huruf atau melek wacana terlebih dahulu. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di SD, kegiatan yang berkaitan dengan masalah tersebut terwadahi dalam pembelajaran membaca permulaan. Dengan membaca siswa dapat memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan kecerdasannya baik sikap, spritual, pengetahuan, maupun keterampilannya. Menurut Tampubolon (Dalam Laily, 2014) Menjelaskan bahwa kemampuan membaca adalah kecepatan membaca dan pemahaman isi bacaan secara keseluruhan dengan membaca dalam hati. Menurut (M., Palmuji., 2017) kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki semua orang, khususnya pelajar. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahan tulis.

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

2.2 Bahasa Indonesia

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari pemakaian bahasa. Dengan bahasa seseorang dapat mengungkapkan ide gagasan, pikiran, dan keinginan dalam menyampaikan pendapat dan informasi. Sebagai alat untuk interaksi antara manusia dalam masyarakat dan informasi. Menurut (Beta Puspa sari., 2015) bahwa bahasa merupakan saluran untuk menyampaikan semua yang dirasakan, dipikirkan, dan diketahui seseorang kepada orang lain. Bahasa juga memungkinkan manusia dapat bekerja sama dengan orang lain dalam Masyarakat.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting yang wajib diajarkan di setiap jenjang sekolah, termasuk di sekolah dasar, untuk berkomunikasi dengan baik (Riska Sarika, 2021).

Tujuan dari suatu pembelajaran menjadi dasar acuan dalam kegiatan pembelajaran. Begitu juga tujuan pembelajaran dalam bahasa Indonesia guru memberikan pembelajaran bahasa Indonesia. PERMENDIKNAS RI Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dalam efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.

4. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan dan memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia yang tercatat dalam PERMENDIKNAS RI Nomor 22 tahun 2006, dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya adalah untuk membentuk kompetensi komunikatif pada diri siswa.

2.3 Penelitian Relevan

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

1. Penelitian yang dilakukan (Surtika, 2019) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre- Eksperimental Design dengan bentuk One Grup Pre-test-Post Test Design. Kegiatan pre-test yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberikannya media *puzzle* huruf dan post-test yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir anak setelah diberikan

perlakuan media *puzzle* huruf, kemudian data dihitung dengan teknik analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif untuk menghitung dan mendeskripsikan hasil data yang diperoleh dilapangan. Berdasarkan hasil uji hipotestis menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,005 dengan kriteria pengujian $0,005 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan pre- test dengan post-test dalam kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media *puzzle* huruf maka H_0 ditolak. Untuk melihat perbedaannya maka dilakukan uji wilxocon yaitu nilai data post-test lebih tinggi dari pada nilai pre-test dengan rata-rata peningkatan signifikansi 5,50.

2. Penelitian yang dilakukan (Islamiyah et al., 2022) *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa SD Islam Terpadu Al-Fatih di Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep. Ini merupakan penelitian eksperimen dengan one group pretest-posttest design. Sampel penelitian ini adalah murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih. Pengumpulan data menggunakan teknik jurnal dan tes. Data dianalisis dengan teknik parametrick test dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian membuktikan bahwa besarnya nilai Fhitung = 16,875 dan nilai Ftabel pada taraf signifikansi 5% = 3,52 dan 1% = 5,93, ini berarti $F_{hitung} \geq$ tabel baik pada taraf signifikansi 5% dan 1%, maka H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan murid kelas II di

SD Islam Terpadu Al-Fatih, Kabupaten Pangkep.

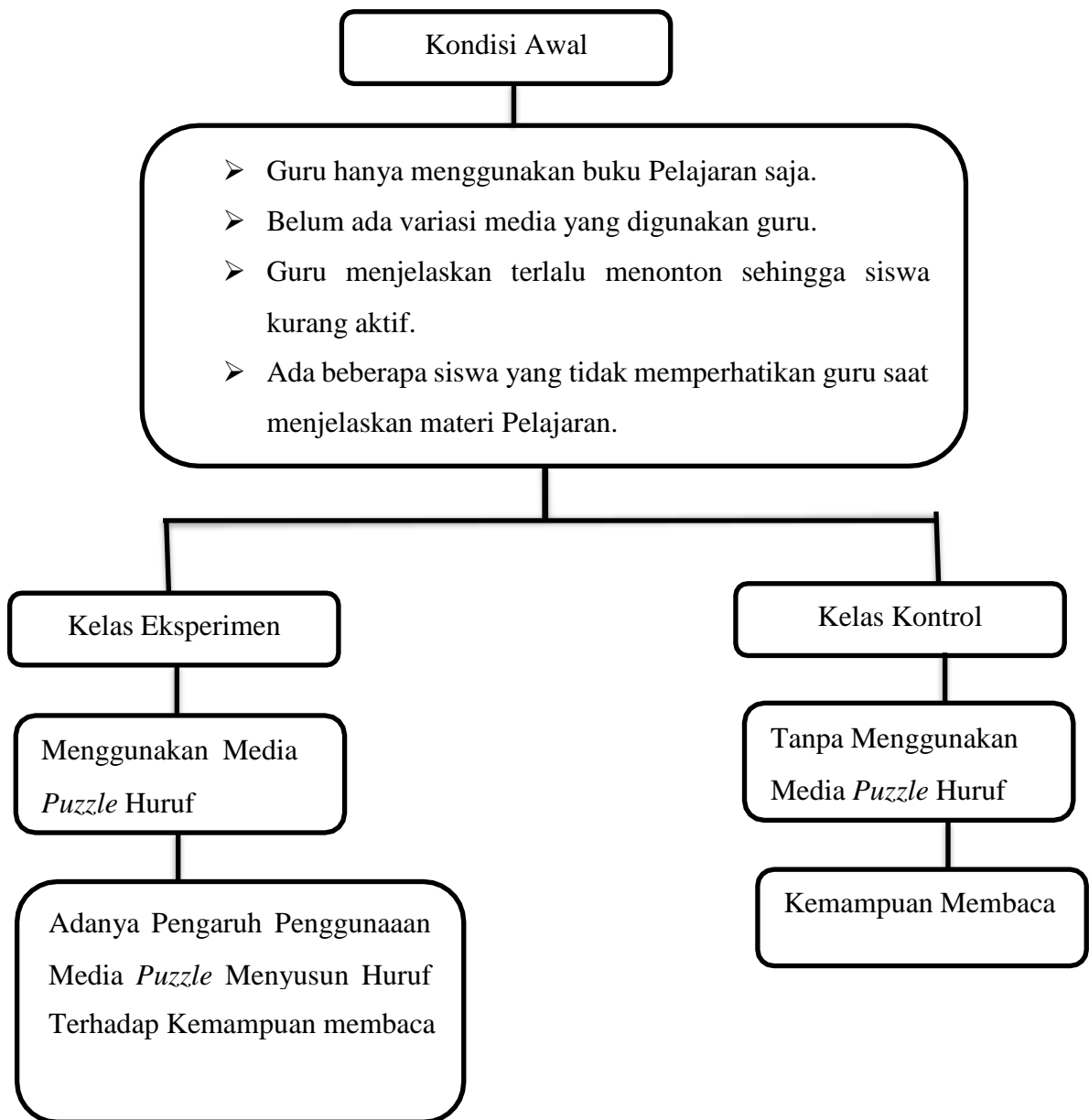
3. Penelitian yang dilakukan (Wahyuni.,2023) Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa kelas rendah yang masih belum lancar membaca, hal ini disebabkan kurangnya minat baca siswa dan rendahnya kemampuan membaca siswa. Kurangnya minat baca siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang monoton tanpa menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan membaca dan minat baca siswa kelas II SDN Puspalaya. Jenis penelitian kuantitatif yang akan digunakan adalah penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang digunakan untuk mengetahui akibat dari suatu perlakuan yang diberikan peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Puspalaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Analisis data menggunakan SPSS untuk melakukan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji normalitas kelas eksperimen untuk tes kemampuan membacanya sebesar $0,091 > 0,05$ dan untuk angket minat baca sebesar $0,151 > 0,05$. Sedangkan hasil uji normalitas kelas kontrol untuk tes kemampuan membaca sebesar $0,022 > 0,05$ dan untuk angket minat baca sebesar $0,185 > 0,05$ yang artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. Kemudian hasil uji homogenitas varian kemampuan membaca sebesar $0,625 > 0,05$ dan angket minat baca sebesar $0,547 > 0,05$ yang artinya data yang diperoleh adalah homogeny, sedangkan uji homogenitas matriks

covarian kemampuan membaca dan minat baca dilihat dari BOX' M sebesar $0,450 > 0,05$ yang artinya data yang diperoleh adalah homogeny. Sedangkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji manova menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000.

2.4 Kerangka Konseptual

Membaca penting untuk pemahaman siswa terhadap pelajaran. Metode tradisional seperti ceramah tidak efektif dalam mengaktifkan siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran membaca bahasa Indonesia dapat meningkatkan daya tarik dan kegembiraan siswa.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media dipandang akan dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan di kelas rendah seperti di kelas II SD adalah Media *Puzzle*. Tujuan penggunaan media *Puzzle* dalam proses pembelajaran di kelas adalah untuk membuat siswa lebih antusias dan tertarik dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan memabaca yang lebih baik dari sebelumnya.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.5 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (dalam Lutfi & Sunardi, 2019) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Hipotesis pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Puzzle Bermain Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II

SDN 104190 Paluh Kurau”adalah berikut:

Ha : Diterima, jika terdapat pengaruh antara Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Siswa SDN 104190 Paluh Kurau.

H0 : Diterima, jika tidak terdapat pengaruh antara Media *Puzzle* terhadap Kemampuan membaca siswa SDN 104190 Paluh Kur

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di UPT SDN 104190 Paluh Kurau di Jln.Protokol Dusun III Paluh Kurau Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara dan waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap TA 2023/2024. Waktu penelitian di mulai Oktober sampai Juli tahun 2024.

Table 3.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan								
		Okt	Nov	Jan	Feb	Maret	Apr	Mei	Jun	Ags
		2023	2023	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024
1.	Pengajuan Judul	■								
2.	Penyusunan Proposal		■							
3.	Bimbingan Proposal			■	■					
4.	Seminar Proposal					■				
5.	Revisi Proposal						■			
6.	Pengumpulan Data						■			
7.	Pengolahan Data							■		
8.	Penulisan Hasil Penelitian							■	■	
9.	Bimbingan Skripsi							■	■	
10.	Sidang Meja Hijau									■

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1. Populasi

Ridwan Abdullah Sani (2019 : 73) Menyatakan bahwa Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Menurut Sugiono dalam (Nidi Suriani.,2023) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, artinya populasi suatu kumpulan menyeluruh dari objek yang merupakan perhatian dari peneliti.

Berdasarkan pendapat di atas tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa populasi yaitu keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik yang sama. Berikut adalah populasi yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas II UPT SDN 104190 Paluh Kurau yang berjumlah 34 orang.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II Sdn 104190 Paluh Kurau. Yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas II A dan II B. Pada siswa kelas II B untuk kelas kontrol berjumlah 17 siswa dan kelas II A untuk kelas eksperimen berjumlah 17 siswa.

3.2.2 Sampel

Ridwan Abdullah Sani (2019 : 73) Berpendapat bahwa sampel adalah Sebagian anggota dengan karakteristik yang mewakili populasi. Sedangkan menurut Sugiuno Sampel yaitu bagian dari jumlah dan

karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Afifah, 2023). Adapun jenis sampel yang digunakan adalah *total sampling*, yaitu teknik penetapan sampel bila semua anggotapopulasi di gunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan karena populasi di bawah 100 yaitu 34 orang sehingga seluruh populasi di jadikan sampel. Berdasarkan penjelasan diatas maka yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas II UPT SDN 104190 Desa Paluh Kurau yang berjumlah 34 orang. Yang terdiri dari kelas kontrol yaitu kelas II B dan II A kelas eksperimen. Pada siswa kelas II A berjumlah 17 siswa dan kelas II B berjumlah 17 siswa.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Untuk menentukan variabel yang baik ditentukan oleh landasan teoritis, ditegaskan oleh hipotesis dan tergantung dari rumit dan sederhana rancangan penelitian (Purwanto, 2019).

Adapun yang menjadi variable dalam penelitian ini adalah:

3.3.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau disebut dengan variable (X). Menurut Sugiyono (2016:39) Dalam (Agustian, 2019) Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable terikat Variable bebas dalam penelitian ini adalah menggunakan media *Puzzle*.

Adapun variable independent ini terdapat dua variable independent yaitu:

X1 : Kemampuan membaca tidak menggunakan media *puzzle* siswa kelas IIB SDN 104190 Desa Paluh Kurau.

X2 : Kemampuan membaca dengan menggunakan media *puzzle* siswa kelas IIA SDN 104190 Desa Paluh Kurau.

3.3.2 Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat (*dependent*) adalah variable yang nilainya ditentukan oleh variable lain. Faktor yang diamati dan struktur untuk menentukan ada tidaknya pengaruh dari variable bebas (*independent*). Menurut Sugiyono (2010) dalam (Hayati & Saputra, 2023) bahwa variable terikat atau dependen merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variable bebas (*independent*). Variable terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca.

3.4 Defenisi Operasional Variabel

3.4.1 Media *Puzzle*

Media *puzzle* ialah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagai. Media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.

Menurut (Komang & Dewi, 2022) adapun langkah-langkah penggunaan media *puzzle* sebagai berikut:

- Pada tahap ini siswa dijelaskan tentang yang diajarkan.
- Kemudian siswa mendengarkan dengan baik materi yang dibacakan oleh guru.
- Kemudian siswa diberikan gambaran media *puzzle*.
- Siswa memahami bagaimana media *puzzle*.
- Siswa di beri waktu untuk menanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan cara memahami isi dari media *puzzle* dimana siswa membadeakan benda hidup dan benda mati dan siswa menanyakan bagaimana cara menyusun potongan gambar agar tersusun dengan tepat dan benar.
- Siswa diminta untuk mencoba Menyusun potongan gambar huruf sembari siswa mengenal huruf menyusunnya menjadi kata.
- Siswa bertanya/menjawab pertanyaan tentang tugas yang diberikan.
- Siswa membandingkan hasil tugas diberikan untuk memperkuat pemahaman siswa terkait pemahaman isi dari media *puzzle*.
- Siswa menyampaikan kepada guru hasil latihannya.
- Siswa memperbaiki hasil latihannya jika harus ada yang diperbaiki kembali.
- Siswa kembali memperbaiki tugas sesuai dengan hasil yang di perbaiki.

3.4.2 kemampuan Membaca

Menurut (M, Pamuji., 2017) Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki semua orang, khususnya pelajar. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahan tulis.

Kemampuan membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Membaca itu sendiri dipergunakan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, pengalaman dan sebagainya. Kemampuan membaca juga merupakan masalah yang harus diperhatikan oleh semua siswa sejak dini.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (cermat, lengkap, sistematis) sehingga lebih mudah diolah. Sugiyono (2017:102) dalam (Nikmah et al., 2020) Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai dalam mengukur fenomena alam atau yang diteliti. Instrument juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan penelitian ini maka perlu di gunakan alat atau yang di sebut sebagai instrument dalam penelitian, Adapun yang menjadi instrument dalam penelitian ini yaitu observasi.

Ridwan Abdullah Sani (2019:101) menjelaskan bahwa observasi

merupakan metode atau instrument untuk memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung perilaku objek penelitian atau fenomena alam. Observasi dapat dilakukan dengan cara berpartisipasi ataupun tidak berpartisipasi dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan dengan cara mengisi lembar observasi yang berisi indikator-indikator dalam penelitian. Lembar observasi diisi dengan memberikan skor pada masing-masing indikator yang di uji coba kepada siswa. Lembar observasi ini digunakan untuk menilai kemampuan membaca siswa dalam proses pembelajaran. Adapun lembar observasi kemampuan membaca siswa yakni sebagai berikut.

Table 3.2 Kisi-kisi kemampuan Membaca Siswa

No	Indikator	Descriptor
1	Kelancaran	Peserta didik mampu membaca dengan lancar
		Peserta didik mampu membaca tanda baca yang ada pada teks bacaan dengan benar
2	Kejelasan suara	Peserta didik mampu membaca dengan suara yang lantang
		Peserta didik mampu mengucapkan kalimat yang dibaca dengan jelas
3	Intonasi	Peserta didik mampu mengucapkan kata per kata dengan lancar
		Peserta didik mampu mengucapkan kalimat yang dibaca
4	Pelafalan	Peserta didik mampu melafalkan kata dengan benar
		Peserta didik mampu melafalkan kata yang jaran g di dengar

Untuk mengukur kriteria penilaian kemampuan membaca siswa dalam proses pembelajaran digunakan rumus menurut (Hoyati, 2022), adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Kriteria Penilaian} = \frac{\text{Jumlah Skor Observasi}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.3. kriteria Penilai Kemampuan Membaca Siswa

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Sangat baik	75 ke at as
2	Baik	66-75
3	Cukup	56-65
4	Kurang	46-55
5	Gagal	45 ke bawah

**Sumb
er : (Siti Fani
Muliawati,
2022)**

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data adalah cara pemetaan, penguraian, perhitungan, hingga pengkajian data yang telah terkumpul agar dapat menjawab rumusan masalah dan memperoleh kesimpulan dalam peneliti. Menurut Sugiyono, 2014:207 (dalam Milla & Dinda Febriola, 2022) Teknik analisis data adalah untuk mengamati jawaban atas masalah yang terbentuk sebelumnya.

3.6.1 Uji Validasi Ahli (*Expert Judgement*)

Uji validasi ahli atau *Expert judgement* adalah istilah yang merujuk secara khusus pada teknik penilaian yang dibuat berdasarkan seperangkat kriteria dan keahlian tertentu yang telah diperoleh di area pengetahuan tertentu. Data penelitian yang diperoleh melalui tes benar-benar layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian, tes tersebut harus memiliki validitas berupa tes, penulis melakukan uji kelayakan instrument melakukan *expert judgement*. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrument di uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan yaitu validitas isi

(*content validity*), untuk mengukur validitas isi dapat menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*).

Table 3.4 Kriteria Validasi Skala Pencapaian Media *Puzzle*

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
90% - 100%	Sangat Baik
75% - 89%	Baik
65% - 74%	Cukup
55% - 64%	Kurang Baik
0% - 54%	Tidak Baik

Sumber (Nurhamidah 2021)

3.6.2 Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji kolmogrov-Smirnow. Kolmogorov- Smirnov lebih cocok digunakan dalam penelitian ini karena sampel lebih dari 30. Pengujian normalitas data dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dapat dilakukan dengan bantuan program SPSS *versi 23.0 for windows* dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 5% (0,05).

Kriteria uji normalitas

1. Tolak H_0 apabila signifikansi (Sig) $\geq 0,05$ distribusi sampel adalah tidak normal.
2. Tolak H_0 apabila nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$ distribusi sample adalah normal.

3.6.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah pasangan data yang akan diuji perbedaanya mewakili varians yang tergolong homogen (tidak berbeda). Hal ini dilakukan karena untuk

menggunakan uji beda, maka varian dari kelompok data yang akan diuji harus homogen.

Kriteria uji homogenitas:

1. H_0 : Varian popularitas adalah homogenitas.
2. H_a : Varian popularitas adalah tidak homogenitas.

Kriterian pengambilan Keputusan:

1. Jika Probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima.
2. Jika Probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

1. Klik *compare means > one-way ANOVA*.
2. Masukkan variable yang digunakan pada kolom dependent list.
3. Masukkan variable yang membedakan kelompok ke kolom *factor*.
4. Klik options lalu centang *homogeneity of variance test*.
5. Klik Ok.

3.6.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk membandingkan antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan uji-t *Paired Samples Test* dengan bantuan *SPSS versi 22.0 for windows*. Adapun rumusan Hipotesis yang akan di uji adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$: \mu_1 \geq \mu_1 : 70)$$

Sumber : Ridwan Abdullah Sani (2019)

H_0 : Tidak adanya pengaruh media *puzzle* menyusun huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SDN 104190 Desa

Paluh Kurau.

H_a : Adanya pengaruh media *puzzle* Menyusun huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SDN 104190 Desa Paluh Kurau.

Untuk menghitung uji hipotesis digunakan program SPSS 22.0 for windows. Berikut Langkah-langkah dalam menghitung uji Paired Samples Test dengan SPSS 22.0 for windows:

- 1) Langkah 1 : Aktifkan program SPSS 22.0
- 2) Langkah 2 : Buat data pada variable view
- 3) Langkah 3 : Memberikan kode pada masing-masing kelas
- 4) Langkah 4 : Memasukkan kategori dan nilai pada label
- 5) Langkah 5 : Masukkan data pada data view
- 6) Langkah 5 :Klik analyze – compare means – Paired Samples Test – pindahkan data ke kolom paored variabel – oke

Uji-t digunakan untuk mengetahui besarnya signifikansi pengaruh variable bebas terhadap variable terikat secara individual (parsial), dengan menganggap variabel lain bersifat konstanta. Jika nilai sig. $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya variable bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat, sedangkan jika nilai sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data validasi ahli dan nilai tes kemampuan membaca mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 2A dan 2B UPT SD Negeri 104190 paluh kurau, yang dimana terdiri kelas 2B kelas kontrol dan 2A kelas eskperimen yang berjumlah 34 orang, 2A 17 orang dan 2B 17 orang. Adapun hasil validasi.

4.1.1 Uji Validasi (Ahli) *Expert*

Validator dalam instrumant performance test ini dilakukan oleh Bapak Amin Basri S.Pdi., M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia Univeritas Muhammadiyah Sumatera Utara pada tanggal 31 Mei 2024. Validasi ini digunakan untuk mengetahui apakah performance test yang peneliti gunakan layak untuk digunakan serta mengetahui saran dan masukan untuk penyempurnaan instrument. Peneliti menyerahkan lembar observasi kepada dosen yang peneliti pilih kemudian dilakukan validasi oleh Bapak Amin Basri S.Pdi., M.Pd, peneliti ini terdiri dari dua kali pengujian yakni tes awal sebelum menggunakan media puzzle dan test akhir menggunakan media puzzle, dilakukan dua kali pertemuan dan dua kali tast pada setiap hasil observasi dilakukan evaluasi.

Nilai = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$

Skor maksimal

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{50}{50} \times 100 \% \\ &= 100 \%\end{aligned}$$

Table 4.1 Hasil Validasi Validator *Expert*

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
Amin Basri S.Pdi., M.Pd	50	100 %	Sangat Baik	Revisi Sedikit

Berdasarkan hasil validator ahli oleh Bapak Amin Basri S.Pdi., M.Pd dinyatakan bahwa lembar performance test dalam penelitian ini dikategorikan sangat layak, hanya revisi sedikit.

1. Penilaian Kemampuan Membaca Tanpa Menggunakan Media *Puzzle*

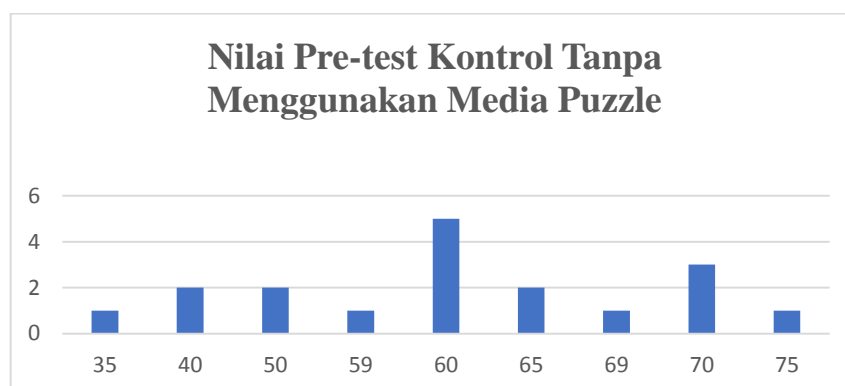
Penelitian ini berfokus pada penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan jumlah sampel 34 siswa, yang dimana kelas 2B berjumlah 17 siswa menjadi kelas kontrol dan kelas 2A berjumlah 17 siswa menjadi kelas eksperimen. Berikut adalah kemampuan membaca tanpa menggunakan media *puzzle*.

Table 4.2 Distribusi Frekuensi *Pretest* Tanpa Menggunakan Media *Puzzle* (Kelas Kontrol)

Nilai	Frekuensi	Persentase %
30 – 35	1	6%
40 – 49	1	6%
50 – 59	3	18%
60 – 69	8	47%
70 – 79	4	24%
80 – 85	0	0%
Total	17	100%
	Rata-rata	60
	Nilai Maksimal	70
	Nilai Minimal	35

Pada kegiatan pembelajaran awal peneliti melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan media *puzzle*, yang dimana diperoleh nilai yang masih tergolong rendah. Rendahnya nilai ditandai dengan masih banyaknya siswa yang nilainya jauh dari standar kriteria ketuntasan mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 65. Dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa didapatkan nilai rata-rata sebesar 60 dengan nilai maksimal yang diperoleh siswa yaitu 70 dan nilai minimal yaitu 35. Kemudian terdapat 1 siswa (16%) dengan nilai 30-35, 1 siswa (6%) dengan nilai 40-49, 3 siswa (18%) dengan nilai 50-59, 8 siswa (47%) dengan nilai 60-69, 4 siswa (24%) dengan nilai 70-79, 0 siswa (0%) dengan nilai 80-85.

Tabel diatas menunjukkan bahwa di kelas kontrol siswa memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan rendahnya nilai yang diperoleh siswa, maka diperlakukan *treatmen* dengan melakukan pembelajaran lagi dengan menerapkan media *puzzle* pada kelas eksperimen dan hanya memberikan penyuluhan pada kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram batang sebagai berikut:

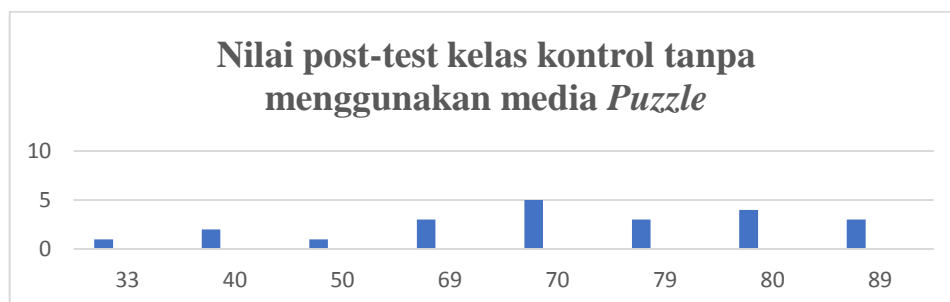


Gambar 4.1 Hasil *Pretest* Kemampuan Membaca Tanpa Menggunakan Media *Puzzle*

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi *Posttest* Meberikan Perlakuan *Treatment* (Kelas Kontrol)

Nilai	Frekuensi	Persentase %
30 – 35	1	6%
40 – 45	1	6%
50 – 55	2	12%
60 – 69	1	6%
70 – 79	8	47%
80 – 89	7	41%
Total	17	100%
	Nilai Rata-rata	71
	Nilai Maksimal	80
	Nilai Minimal	35

tabel 4.3 menunjukkan bahwa terdapat perubahan nilai pada siswa yang menjadikan kelas kontrol penelitian setelah tanpa menggunakan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca, setelah dilakukan pembelajaran nilai naik dengan signifikan terlihat pada nilai pretest skor rata-ratanya adalah 60 sedangkan setelah melakukan posttest menjadi 75 bernilai lebih tinggi setelah pretest. 1 siswa (6%) dengan nilai 30-35, 1 siswa (6%) dengan nilai 40-45, 2 siswa (12%) dengan nilai 50-55, 1 siswa (6%) dengan nilai 60-69, 8 siswa (47%) dengan nilai 70-79, 7 siswa (41%) dengan nilai 80-89. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar diagram batang sebagai berikut.



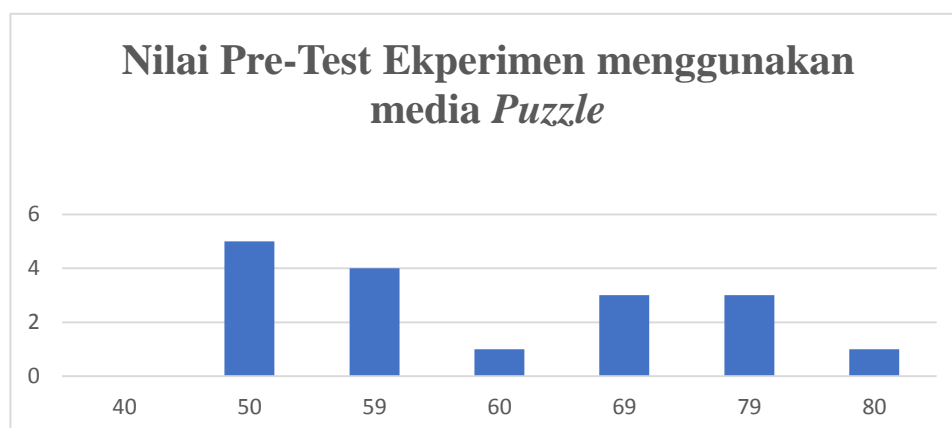
Gambar 4.2 Hasil Posttest Kemampuan Membaca Tanpa Menggunakan Media *Puzzle*

2. Penilaian Kemampuan Membaca Pretest Menggunakan Media *Puzzle* (Kelas Eksperimen)

Tabel 4.3 menunjukkan dalam kelas eksperimen terdapat beberapa siswayang nilainya di atas kompetensi, 0 siswa (0%) dengan nilai 40-45, 9 siswa (53%) dengan nilai 50-59, 4 siswa (24%) dengan nilai 60-69, 3 siswa (18%) dengan nilai 70-79, 1 siswa (6%) dengan nilai 80-85. Mayoritas siswa memiliki nilai memabaca di kelas eksperimen memang perlu di tingkatkan.

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Menggunakan Media *Puzzle*
(Eksperimen)**

Nilai	Frekuensi	Persentase %
40 – 45	0	0%
50 – 59	9	53%
60 – 69	4	24%
70 – 79	3	18%
80 – 85	1	6%
Total	17	100%
	Rata-rata	61
	Nilai Maksimal	80
	Nilai Minimal	50

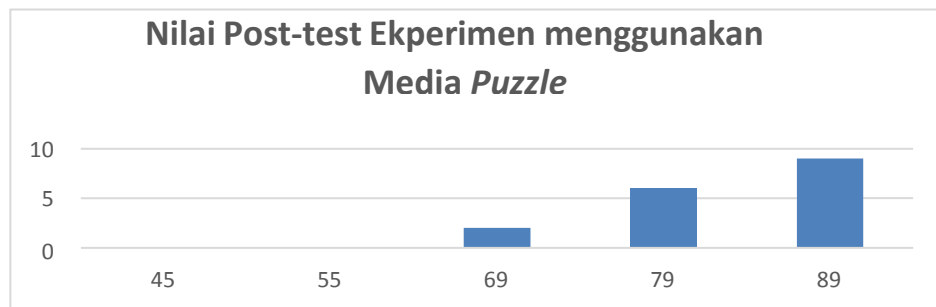


Gambar 4.3 Hasil *Pretest* Kemampuan Membaca Menggunakan Media *Puzzle*

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai *Postest* Menggunakan Media *Puzzle* (Eksperimen)

Nilai	Frekuensi	Persentase
40 – 45	0	0%
50 – 55	0	0%
60 – 69	2	12%
70 – 79	6	35%
80 – 89	9	53%
Total	17	100%
	Rata-rata	80
	Nilai Maksimal	80
	Nilai Minimal	50

Penilaian kemampuan membaca menggunakan media *puzzle* pada table 4.5 menunjukkan bahwa setelah menerapkan Media *Puzzle* dikelas eksperimen mengalami kenaikan nilai yang drastis sebelum menggunakan Media *puzzle* dan setelah memberikan perlakuan pada kelas eksperimen, table 4.4 menunjukkan nilai rata-rata siswa dari 61,47 menjadi 80 nilai yang sangat baik. Dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa didapatkan nilai rata-rata sebesar 80 dengan nilai maksimal yang diperoleh siswa yaitu 80 dan nilai minimal yaitu 50. Kemudian terdapat 0 siswa (0%) dengan nilai 40-45, 0 siswa (0%) dengan nilai 50-55, 2 siswa (12%) dengan nilai 60-69, 6 siswa (35%) dengan nilai 70-79, dan 9 siswa (53%) dengan 80-89. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.4 Hasil Posttest kemampuan membaca menggunakan media Puzzle

3. Uji Normalitas

Sebelum peneliti melakukan Analisis *Paired Sampel T-Test*, peneliti perlu memastikan data yang akan diolah Uji Normalitas. Dalam penelitian ini uji yang dipakai menggunakan uji kologomorov-Smirnov karena jumlah sampel diantara 20-2000 dasar pengambilan Keputusan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* sebagai berikut:

- Jika nilai Sig < Alpha Penelitian (0,05), maka data tidak berdistribusi normal.
- Jika nilai Sig > Alpha Penelitian (0,05), maka data berdistribusi normal

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Membaca	pretest ekperimen	.208	17	.045	.899	17	.066
	post-tes eksperimen	.273	17	.200*	.867	17	.020
	pretest kontrol	.161	17	.008	.884	17	.037
	post-test kontrol	.210	17	.050	.758	17	.001

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan dari tabel 4.4 peneliti menggunakan teknik uji Kolmogorov-S 0.208 sedangkan pada nilai eksperimen adalah mirnov. Nilai pada kolom signifikanterdapat pada tes awal atau (pretest) pada kelas

kontrol adalah 0.045, maka dapat dikatakan bahwa kedua tersebut berdistribusi normal. Data uji normalitas pada SPSS 26 For Windows lengkap berada di (lampiran 20).

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan varians antara dua populasi atau lebih uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Levene's Test*.

Taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0.05$. Cara menafsirkan uji ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan < 0.05 , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.
- b. Jika nilai signifikan > 0.05 , maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Membaca	Based on Mean	.872	3	64	.448
	Based on Median	.772	3	64	.514
	Based on Median and with adjusted df	.772	3	51.114	.515
	Based on trimmed mean	.972	3	64	.411

Setelah mengetahui sampel normal, maka langkah selanjutnya yakni melaksanakan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varians yang sama. Analisis statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas menggunakan bantuan SPSS 26 For Windows. Taraf signifikan 5% atau 0.05.

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, bahwa nilai signifikan yang dihasilkan yaitu $0.448 \geq 0.05$. dapat disimpulkan bahwa data yang dihasilkan sudah bersifat homogen. Data uji homogenitas pada SPSS 26 *For Windows* lengkap berada di (lampiran 21).

5. Uji Hipotesis

Hipotesis ini dilakukan untuk menguji apakah pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas 2 UPT SDN 104190 Paluh Kurau. Uji hipotesis ini menggunakan uji T independent (uji t). ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 26 *For Windows*. Pada uji t bahwa diputuskan H_a diterima dan H_0 ditolak jika nilai sig (2-tailed) < 0.05 . Tabel ini menunjukkan hasil uji independen t :

Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	Kemampuan Membaca – kelas	69.338	12.715	1.542	66.261	72.416	44.970	67	.000

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, diketahui hasil dari nilai sig (2-tailed) yaitu $0.000 < 0.05$ dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka pengaruh media *puzzle* dalam menyusun huruf menjadi kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas 2 UPT SDN 104190 Paluh Kurau. Hasil uji hipotesis pada SPSS 26 *For Windows* lebih lengkap dapat dilihat pada (lampiran 22).

4.2 Pembahasan

Dalam penelitian ini, siswa kelas 2 dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen selanjutnya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan pretest untuk mengetahui tingkat nilai awal kemampuan membaca siswa. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa media *puzzle* sedangkan pembelajaran pada kelompok kontrol dilaksanakan secara alamiah. Setelah itu kelompok *kontrol* dan kelompok eksperimen diberikan *posttest* untuk mengetahui nilai kemampuan membaca siswa akhir setelah diberikan perlakuan.

1. Kemampuan Membaca Siswa di Kelas *Kontrol* Tanpa Menggunakan Media *Puzzle* Kelas 2 SDN 104190 Paluh Kurau

Pada kelas kontrol pada pertemuan awal dengan kelas eksperimen, hasil *performance pretest* (lampiran 16) menunjukkan kemampuan membaca siswa yang terbelakang rendah hanya terdapat 6 siswa yang memiliki nilai di atas kompetensi yang telah ditentukan yakni 65. Hasil pretest menunjukkan bahwa tabel 4.2 menunjukkan bahwa di kelas kontrol siswa memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan rendahnya nilai yang diperoleh siswa kelas eksperimen, maka diperlukan *treatment* (perlakuan) dengan melakukan pembelajaran lagi tanpa menggunakan media *puzzle* hanya memberikan penyuluhan pada kelas kontrol.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa terdapat perubahan nilai pada siswa yang menjadi kelas kontrol penelitian tanpa menggunakan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca (lampiran 17) hasil penelitian

menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa yang memiliki nilai diatas kompetensi yang ditetapkan yakni 65, setelah dilakukan demotrasi nilai responden naik dengan secara signifikan terlihat pada nilai pretest sekor rata-ratanya adalah 60 sedangkan setelah melakukan posttest menjadi 71.11 bernilai lebih tinggi setelah pretest.

2. Kemampuan Membaca Siswa di Kelas *Eksperimen* Menggunakan Media *Puzzle* Kelas 2 SDN 104190 Paluh Kurau.

Kegiatan pembelajaran awal peneliti melakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan media puzzle, yang dimana diperoleh nilai yang masih tergolong rendah hasil uji pretest pada kelas A (eksperimen) menunjukkan bahwa 7 siswa yang memiliki nilai atas kompetensi yakni 80, selebihnya memiliki nilai dibawah standar kriteria ketuntasan yang telah yang ditentukan oleh peneliti yakni 50 yang dimana nilai kriteria ketutasan mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 65. Tabel 4.4 menunjukkan dalam kelas nilai eksperimen hanya terdapat 7 siswa yang memiliki kemampuan membaca diatas kompetensi yang di tetapkan, mayoritas siswa memiliki nilai membaca diantara 61.47 memiliki nilai cukup tetapi tidak memuaskan, jadi bisa disimpulkan bahwa kemampuan membaca dikelas eksperimen memang perlu peningkatan.

Kemudian pada pertemuan berikutnya peneliti menggunakan media *puzzle* dalam peningkatan kemampuan membaca siswa (lampiran 19) hasil penggunaan media *puzzle* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan membaca siswa terdapat 16 siswa yang

memiliki nilai diatas kompetensi, siswa yang tidak lolos penelitian kompetensi masih memiliki nilai yang cukup memuaskan. Tabel 4.5 menunjukkan bahwa setelah menerpakan media puzzle kelas eksperimen mengalami kenaikan yang drastis sebelum menggunakan media puzzle , tabel 4.5 menunjukkan nilai rata-rata siswa dari 61.47 menjadi 80 sudah melewati batas kompetensi yang diterapkan yakni 65.

3. Pengaruh Media *Puzzle* dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 UPT SD Negeri 104190 Paluh Kurau

Berdasarkan performance test yang peneliti lakukan terdapat perubahan nilai yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa yang menjadi sampel peneliti pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, tanpa menggunakan media *Puzzle* dan menggunakan media *puzzle* nilai rata-rata siswa dari 61.47 menjadi 80 memiliki nilai yang sangat baik.

Berdasarkan *output paired samples correlations* diperoleh nilai sig (2 tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat korelasi rata-rata hasil kemampuan membaca. Peneliti ini menerima hipotesis bahwa terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca kelas 2 SD Negeri 104190 paluh kurau, hal ini disebabkan dalam media *puzzle* siswa dituntut untuk dapat menganalisis sebuah permasalahan dilema nilai yang diberikan, menyertakan dukungan opini atau pendapat sesuai dengan data-data serta memberikan kesimpulan terhadap permasalahan tersebut dengan tepat dan rasional.

Berdasarkan teori menurut (Surtika, 2019) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan bentuk One Grup Pre-test-Post Test Design. Kegiatan pre-test yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberikannya media *puzzle* huruf dan post-test yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir anak setelah diberikan perlakuan media *puzzle* huruf, kemudian data dihitung dengan teknik analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif untuk menghitung dan mendeskripsikan hasil data yang diperoleh di lapangan. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan yang diperoleh Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,005 dengan kriteria pengujian $< 0,05$ artinya terdapat perbedaan pretest dengan posttest dalam kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media *puzzle* huruf maka H_0 ditolak.

Untuk melihat perbedaannya maka dilakukan uji wilcoxon yaitu nilai data posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest dengan rata-rata peningkatan peningkatan signifikansi 5,50.

Hal ini juga penelitian yang menjelaskan kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa SD Islam Terpadu Al-Fatih di Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep. Ini merupakan penelitian eksperimen dengan one group pretest-posttest design. Sampel penelitian

ini adalah murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih. Pengumpulan data menggunakan teknik jurnal dan tes. Data dianalisis dengan teknik parametrick test dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian membuktikan bahwa besarnya nilai Fhitung = 16,875 dan nilai Ftabel pada taraf signifikansi 5% = 3,52 dan 1% = 5,93, ini berarti Fhitung \geq tabel baik pada taraf signifikansi 5% dan 1%, maka Ho ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan murid kelas II di SD Islam Terpadu Al-Fatih, Kabupaten Pangkep.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Wahyuni.,2023) Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa kelas rendah yang masih belum lancar membaca, hal ini disebabkan kurangnya minat baca siswa dan lancar membaca, hal ini disebabkan kurangnya minat baca siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang menonton tanpa menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaa media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan membaca dan minat baca siswa kelas II SDN Puspalaya. Jenis penelitian kuantitatif yang akan digunakan adalah penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang digunakan untuk mengetahui akibat dari suatu perlakuan yang diberikan peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Puspalaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan

angket. Analisis data menggunakan SPSS untuk melakukan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji normalitas kelas eksperimen untuk tes kemampuan membacanya sebesar $0,091 > 0,05$ dan untuk angket minat baca sebesar $0,151 > 0,05$. Sedangkan hasil uji normalitas kelas kontrol untuk tes kemampuan membaca sebesar $0,022 > 0,05$ dan untuk angket minat baca sebesar $0,185 > 0,05$ yang artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. Kemudian hasil uji homogenitas varian kemampuan membaca sebesar $0,625 > 0,05$ dan angket minat baca sebesar $0,547 > 0,05$ yang artinya data yang diperoleh adalah homogeny, sedangkan uji homogenitas matriks kovarian kemampuan membaca dan minat baca dilihat dari BOX' M sebesar $0,450 > 0,05$ yang artinya data yang diperoleh adalah homogeny. Sedangkan hasil uji hipotetsis yang dilakukan dengan menggunakan uji manova menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) 0,000.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, terdapat berbagai macam kekurangan, kelemahan dan keterbatasan dalam penelitian ini, adapun keterbatasan penelitian ini adalah keterbatasan waktu, keterbatasan dalam pembuatan instrumen pada tes penelitian, yang mengacu pada keterampilan kritis siswa yang termasuk ranah C4-C6, serta yang menjadi keterbatasan peneliti pribadi dalam waktu penyelesaian penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti seberapa besar pengaruh Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104190 Paluh kurau. Berdasarkan pemaparan hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya maka disimpulkan.

1. Berdasarkan hasil pengujian tanpa menggunakan media *puzzle*, diperoleh nilai yang masih tergolong rendah nilai rata-rata yaitu 60. Rendahnya nilai ditandai dengan masih banyaknya siswa yang nilainya jauh dari standar ketuntasan mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 65. Dengan penentuan kriteria ketuntasan tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah 65 yaitu 40.
2. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan media *puzzle*, mengalami kenaikan nilai yang dratis menunjukkan nilai rata-rata siswa dari 60 menjadi 80 nilai yang sangat baik.
3. Berdasarkan *Ouput Paired Samples Test* diperoleh nilai t sebesar 1,459 dan nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh rata-rata hasil kemampuan membaca untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dan penelitian ini menerima hipotesis bahwa terdapat pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 104190 Paluh kurau.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti merekomendasikan dan memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa menjadi tidak mudah bosan dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Guru diharapkan mampu memanfaatkan fasilitas media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
3. Guru diharapkan melakukan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan agar kedepannya media pembelajaran dapat memberikan dampak pada peningkatan kemampuan membaca siswa.

Siswa diharapkan untuk meningkatkan minat belajar dan lebih focus pada materi pembelajaran yang diberikan guru, siswa juga diharapkan untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran didalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. N. (2023). Analisis Konsumen Indomaret Dalam Minat Menggunakan Aplikasi I-Saku. *All Science Journals*, 2(2), 191–201. <http://allsciencejournals.com/index.php/asj/article/view/26>
- 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>
- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Ali, M., & Asrial, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN 136/I Semangkat Melalui Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i1.19406>
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- AZANI, W., UBABUDDIN, U., & ... (2023). Strategi Guru Meningkatkan Perhatian Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Pada *Lunggi Journal: Literasi ...*, 1(2), 176–183. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/lunggi/article/view/1946%0Ahttps://journal.iaisambas.ac.id/index.php/lunggi/article/download/1946/1463>
- Abdul Wahid., *Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar* (. (2018). V.
- Beta Puspa Sari., Pustaka, A. (2015). *I Ketut Artana Perpustakaan, Masyarakat, Dan Pembudayaan Gemar Membaca*. 1(1).
- Dwi, R., & Chandra, A. (2019). *Volume 01 Nomor 01 , Juni 2019 Page 32-45 Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember . 01, 32–45.*
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>

- Ernis, Kata kunci : Hasil Belajar, Media Puzzle , Komponen Ekosistem.* (2021). 4, 45–56.
- Ekayani, & Luh, N., Siswa, P. B., P. (2017). *PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA.* March.
- Fitriansyah, F. (2019). Analisis Isi Buku Teks Teknologi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa. *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 19(2), 207–212. <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2.6250>
- Ginting, Lisinus, R., Cintya, J., Fadillah, N., Marpaung, N. S., Azzahra, S. N., Ramadhani, T., Lubis, M., Pakpahan, G. P., Arfiena, N., Naomi, A., & Siregar, P. (2024). Terapi Bermain Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Dakwah Dan Sosial Humaniora*, 5(1), 22–32.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Harianto, E. (2020). *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.* 9(1), 1–8.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hayati, S., & Saputra, L. A. (2023). Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening Pada Cv. Jaya Anugrah. *Business Management*, 2(1), 49–53. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/Bisnis>
- Hidayati, E. W. (n.d.). *PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE KONSTRUKSI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF.* 1(1).
- Hoiyati, Imansyah, F., & Riyanti, H. (2022). Pengaruh Model CTL (Contextual Teaching And Learning) Berbantuan Kartu Kata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14965–14972.
- Hutagodang, S. D. N. (2021). *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar) 11.* 1(1), 11–20. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i1.1742>
- Ikawati, E. (2013). *Logaritma Vol. I, No.02 Juli 2013.* 1(02), 1–12.
- Inayah, A., Annisak, F., Ananda, P., & Tanjung, R. R. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi Dengan*

Menggunakan Metode PQ4R (Preview , Question , Read , Reflect , Recite , Review). 1(3).

- Islamiyah, N., Azis, S. A., & Thaba, A. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar adalah belajar komunikasi . Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemamp. 18, 116–129.*
- Karsi, W. T., Yang, T., Esa, M., No, I. U. U., Nasional, S. P., No, P. P., & Pendidikan, S. N. (2018). *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. 2(3), 320–325.*
- Komang, N., & Dewi, H. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 6 Batur. *Jurnal Pendidikan DEIKSIS, 4(2), 31–39.* <https://jurnal.markandeyabali.ac.id/index.php/deiksis/article/view/115>
- Kulsum, U. (2020). *Caraka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta Bahasa Daerah 143. 7(1), 109–117.*
- Laily, I. F. (2014). *Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar Idah Faridah Laily. 3(1).*
- Lutfi, A. M., & Sunardi, N. (2019). *Pengaruh Current Ratio (Cr), Return On Equity (Roe), Dan Sales Growth Terhadap Harga Saham Yang Berdampak Pada Kinerja Keuangan Perusahaan (Pada Perusahaan Manufaktur Sektor Makanan dan Minuman Yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia). 2(3), 83–100.*
- Lestari, p., Santi, C. O., Hazani, M. P., & Puspitasari, Y. (2024). Pendidikan, J., *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Kelas 1 di SDN 88 Kota Bengkulu. 5(1), 88–93.*
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains, 3(2), 377–386.* <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Marzuki, N., Fadilah Amin, N., & Jabbar Tahir, A. (2023). Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(6), 2101–2114.*

- Miftah, M. (n.d.). *No Title*. 95–105.
- Milla, H., & Dinda Febriola,) ; (2022). Analisis Pengambilan Keputusan Memilih Masuk Program Studi Pendidikan Ekonomi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 149–158.
- M., Pamuji, Kelas, S., Ips, X. I., Negeri, S. M. A., Tahun, M. D. S., & Merlung, S. M. A. N. (2017). *No Title*. 7(1), 70–83.
- Nikmah, D. A. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 618–625.
- Novita, D., Wilson, A., Informatika, T., Puzzle, P., & Dini, A. U. (2023). *Implementasi Permainan Puzzle Terhadap Peningkatan*. 8(1).
- Nurteti, L. (n.d.). *No Title*.
- Nadia Suriani., Spf, U. P. T., Inpres, S. D., & Kapal, G. (2023). *Develop Reading Skills Of Grade 1 Students*. 8(1), 220–231.
- Purnamasari, Pahlawan, U., Tambusai, T. P., Bariah, O., & Riana, N. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 2027–2032.
- Pangastuti, R. (2019). *Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri*. 1(1), 50–59.
- Patiung, D. (2016). *Membaca sebagai sumber pengembangan intelektual*. 5(2), 352–376.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Rahmat, R., Jabri, U. M., & Firdayanti, F. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Pair Check Terhadap Kemampuan Pemahaman Membaca Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 37 Tungka Kabupaten Enrekang. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 791–795. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1168>
- Riska Sarika, Sd, D. I., & Sukagalih, N. (2021). *Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 01(02), 49–56.
- Ridwan Abdullah Sani., (2019 : 70) Buku Metode Penelitian Pendidikan (2019).

- Rizqi Ilyasa Aghni, Pendidikan, J., Indonesia, A., Xvi, V., Pendidikan, J., Indonesia, A., & Xvi, V. (2018). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018. XVI(1)*.
- Riana, N., No, V. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas. 8(3), 860–869*.
- Rohani, Khomsoh, (2018), Ilmu, P., Sosial, P., Sekolah, (2018), D. I., & Gregorius, J. (n.d.). *Hasil penelitian menun. 1–11*.
- Seminar, P., Bulan, N., & Unib, B. (2015). *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB 2015. 171–176*.
- Surtika, T. (2019). *Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. 3(1), 101–111*.
- Suriani, N., & Jailani, M. SPenelitian, D., Pendidikan, I., (2023). *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. 1, 24–36*.
- Serli Marlina, Bukittinggi, K. A. (2014). *PEDAGOGI | Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Volume XIV No.2 November 2014. XIV(2)*.
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 4(1), 34–51*. <https://doi.org/10.30997/tjpb.v4i1.6952>
- Teki, T., Dan, S., & Plang, B. (2017). *Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan. 1, 1–11*.
- Wahyuni, B. R., Tahir, M., & Makki, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Suku Kata Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Membaca dan Minat Baca Siswa. 5(4)*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. 05(02), 3928–3936*.
- Wirahyuni, (2017),. N. T. (n.d.). 91–96.
- Yasir Arafat. (2017) Siswa, M., & Madrasah, D. I. (n.d.). *Dosen Tetap pada Sekolah Tinggi Agama Islam Al Falah Banjarbaru. □ 27. 27–36*.
- Yuliantini, N. & P., Kesuma, D. T., Riset, J., Dasar, (2022). *Juridikdas Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 71 Kota Bengkulu. 5(1), 54–60*.

LAMPIRAN

Lampiran 01**WAWANCARA**

Nama Mahasiswa : Yulinda Supiyani
 Nama Sekolah : SDN 104190 Desa Paluh Kurau
 Nama Guru : Santi Mawarni
 Wali Kelas : II A
 Hari/Tanggal Observasi : Senin, 29 Januari 2024

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media apa yang ibu gunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kegiatan membaca?	Media yang saya gunakan dalam belajar berlangsung menggunakan buku paket saja, namun terkadang siswa juga membaca buku yang berada dipustakaaan.
2.	Adakah kesulitan yang ibu temukan pada saat mengajarkan siswa membaca?	Kesulitan yang saya temukan pada siswa yaitu anak lambat dalam mengingat huruf dan anak juga susah dalam menggaungkan suku kata.
3.	Adakah kendala atau kesulitan ibu menggunakan media pada proses pembelajaran?	Kendala dalam menggunakan media yaitu anak kurang mampu dalam menggabungkan kata atau suku kata.
4.	Kendala apa saja yang ibu hadapi pada saat mengajar pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam membaca?	Kendala yang saya alami yauty anak-anak kurang mampu dalam membaca dan membacanya masih terbata-bata belum lancer dalam membaca.

Paluh Kurau, 29 Januari 2024

Peneliti

DOKUMENTASI WAWANCARA



<https://drive.google.com/drive/folders/1EpdjP7eHzwEwWc-gtLtG7mBL6dYHP3ui>

Lampiran 02

ANALISIS CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN



Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Fase : A

Capaian Pembelajaran Fase A

Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa disekitar diri dan lingkungannya. Peserta didik menunjukkan minat serta mampu memahami dan menyampaikan pesan; pengungkapan perasaan dan gagasan; partisipasi dalam percakapan dan diskusi sederhana dalam interaksi antar pribadi serta didepan banyak pendengar secara santun. Peserta didik mampu meningkatkan manajemen pemahaman baru melalui berbagai kegiatan berbahasa beserta dengan topik yang beragam. Peserta didik juga mulai mampu mengungkapkan gagasannya secara lisan dan tulisan dengan sikap baik menggunakan kata-kata yang dikenalnya sehari-hari.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu bersikap menjadi pendengar yang penuh perhatian. Peserta didik menunjukkan minat pada tuturan yang didengar serta mampu memahami pesan lisan, informasi dan media, teks aural (teks yang dibacakan dan didengar), instituksi lisan, dan percakapan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosa kata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan santun tentang beragam topik yang dikenali menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mampu merespons dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, guru, dan orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu percakapan. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan


	secara lisan atau tanpa bantuan gambar / ilustrasi.
Menulis	<p>Peserta didik mampu menunjukkan keterampilan menulis permulaan dengan benar (cara memegang alat tulis, jarak mata dengan buku, menebalkan garis / huruf, dll). Diatas kertas / melalui media digital. Peserta didik mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik.</p> <p>Peserta didik mampu menulis teks deskripsi dengan beberapa kalimat sederhana, menulis teks rekon tentang pengalaman diri, menulis kembali narasi berdasarkan teks fiksi yang dibaca atau didengar, menulis teks prosedur tentang kehidupan sehari-hari, dan menulis teks eksposisi tentang kehidupan sehari-hari.</p>

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profile Pelajar Pancasila
1. Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penilakan, yang terdapat dalam teks cerita ata lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun. 2. Mencermatai ungkapan permintaan maaf dan tolong menolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan Masyarakat Indonesia. 3. Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan, dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun. 4. Menyampaikan	Ungkapan Ajakan, Perintah, dan Penolakan serta Permintaan Maaf dan Tolong	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia. • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif

ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata "maaf", "tolong") untuk hidup rukun dalam kemajemukan.			
<p>1. Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, visual, dan eksplorasi lingkungan.</p> <p>2. Menentukan kosakata tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah, melalui teks tulis lisan, visual dan eksplorasi lingkungan.</p> <p>3. Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan tidak sehat di lingkungan sekitar serta menjaga Kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah</p>	Ragam Kosakata Bahasa Indonesia	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia. • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif

<p>melalui teks tulis lisan, visual dan eksplorasi lingkungan.</p> <p>4. Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk teks tulis, lisan, visual.</p> <p>5. Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya, di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan dan visual.</p> <p>6. Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga Kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis,</p>			
--	--	--	--

lisan dan visual.			
<p>1. Mencermati puisi anak dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis dan lisan</p> <p>2. Membacakan teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dalam bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	Puisi	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia. • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif

Guru Kelas II **Penulis**

Santi Mawarni
Yulinda Supiyani
2002090038
 Nip:


Mengetahui
Kepala Sekolah

Alimad, S. Pd
NIP: 196307081988071005

Lampiran 03 Kelas Eksperimen

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INDONESIA FASE A SD KELAS II**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	Yulinda Supiyani
Institusi	SDN 104190 Paluh Kurau
Tahun Pelajaran	2023 / 2024
Jenjang Sekolah	SD
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas	II
Fase	A
Elemen / CP	Menyimak, membaca, dan memirsas, berbicara dan mempresentasi menulis
Alokasi Waktu	12Jp × 35 Menit = 420 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi kosakata keragaman benda 2. Peserta didik mampu membedakan wujud benda 	
C. PROFIL PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis. 	
D. SARANA DAN PERASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. LCD Proyektor 2. Leptop / Hp 3. Media pembelajaran 4. Lingkungan belajar 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dengan gaya belajar 	
F. METODE PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap muka di kelas 	
G. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Melalui kegiatan membaca teks dan tanya jawab, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan keberagaman benda berdasarkan wujud bendanya dengan benar • Melalui kegiatan mengamati benda-benda di sekitar, siswa dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang ciri-ciri benda cair. • Dengan melihat gambar siswa mampu membedakan keberagaman wujud benda dengan benar. 	
H. PERTANYAAN ESENSIAL	

<ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan nama-nama benda padat yang ada di sekolah?
<ul style="list-style-type: none"> • Apa yang dimaksud dengan benda cair?
I. KEGIATAN PEMBELAJARAN UTAMA

Kegiatan	Deskripsikan Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam pembuka dan mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai Pelajaran. • Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. • Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran sekarang dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. • Guru menyampikan tujuan pembelajaran hari ini. • Guru mengajak siswa untuk melakukan “Ice Breaking” 	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini. • Guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum pembelajaran di mulai. <p>Menyajikan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi kosakata tentang keragaman benda serta wujudnya. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Kosakata bahasa sangat beragam ✓ Kosakata keragaman benda meliputi kata-kata yang menyebutkan berbagai macam jenis benda berdasarkan bentuk dan wujudnya ✓ Kosakata tentang keragaman benda adalah kata-kata yang menyebutkan jenis benda yang dapat diraba atau ada wujudnya ✓ Bentuk benda bermacam-macam, ada yang berbentuk bulat, persegi, persegi panjang, lonjong, tabung, dan segi tiga. ✓ Wujud benda di bedakan menjadi tiga yaitu benda padat. Cair dan gas. <p>Berdasarkan wujudnya, benda di kelompokkan menjadi tiga: Benda Padat</p>	

Ada benda padat yang bersifat lunak, jika ditekan, bentuknya dapat berubah. Contohnya lilin mainan dan tanah liat.



Ada benda padat yang bersifat keras. Meskipun ditekan bentuknya selalu tetap. Contohnya kayu dan kaca.



Ada juga benda padat yang bersifat lentur, jika ditarik atau ditekan akan berubah kemudian kembali ke bentuk semula. Contohnya karet gelang.



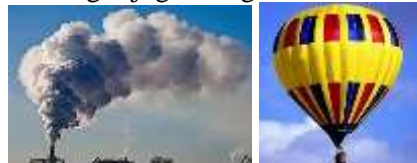
Benda Cair

Sifat benda cair tidak selalu sama. Ada cair yang bersifat kental contohnya, kecap manis, madu dan susu cair. Yang bersifat encer contohnya air mineral, sari buah dan susu cair. Meskipun berbeda sifat dasar benda cair sama, yaitu bentuknya sama seperti wadahnya.

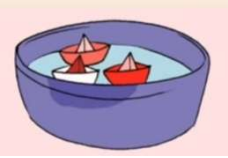


Benda Gas

Benda gas sulit diamati. Akan tetapi benda gas selalu ada di sekitar kita, angin, udara, dan asap termasuk benda gas. Bentuk benda gas sesuai dengan bentuk wadahnya. Misalnya udara di dalam balon. Ukuran benda gas juga mengikuti ukuran wadahnya.



Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan beberapa kelompok kecil. • Siswa melakukan pengamatan terhadap benda-benda yang ada di sekitar. • Setelah mengamati benda-benda di sekitar, siswa mampu menyusun <i>puzzle</i> huruf bersama teman kelompoknya. <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa saat melakukan penyusunan <i>puzzle</i> huruf. <p>Evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak siswa untuk membaca teks <div data-bbox="790 689 1018 846" style="text-align: center;">  </div> <p>“Beni sangat senang bermain perahu kertas. Permainan ini sangatlah sederhana. Satu lembar kertas bisa menghasilkan sebuah perahu. Perahu yang telah selesai dibuat diapungkan di dalam baskom berisi air. Selain itu juga bisa diapungkan pada genangan air di saat hujan turun. Perahu dapat berlayar dengan bantuan angin. Beni sangat menyukai permainan ini.”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Berapakah perahu kertas di dalam baskom tersebut? ✓ Air termasuk ke wujud benda apa? ✓ Coba kamu tuliskan benda apa saja yang termasuk ke benda padat? <p>Memberikan Penghargaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan atau penguatan saat pembelajaran berlangsung. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa memberikan kesimpulan dari pembelajaran hari ini. • Guru mengajak siswa untuk menyebutkan kembali keberagaman wujud benda padat, cair dan gas. • Guru mengajak siswa untuk melakukan “Ice Breaking” sebelum pulang. • Berdoa sebelum pulang. 	15 Menit
REFLEKSI PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none"> • Apa hal menarik yang kalian dapatkan pada aktivitas hari ini? • Benda apa saja yang termasuk ke dalam benda padat? 		

- Apakah lilin termasuk ke dalam benda cair?

REFLEKSI GURU


- Apakah sudah berjalan dengan baik pembelajaran di dalam kelas? Apa yang kalian sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak kalian sukai dengan pembelajaran hari ini?
- Pembelajaran apa yang kalian dapatkan selama pembelajaran berlangsung?
- Apa yang kalian ingin ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?

ASESMEN PENILAIAN

JENIS	BENTUK
1. Asesmen formatif (Selama Pembelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap : Observasi • Penilaian kinerja : Rubrik
2. Asesmen Sumatif (Akhir Pembelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis : Uraian

Penulis

Yulinda Supiyani
2002090038

Guru Kelas II

Santi Mawarni
Nip:

Mengetahui
Kepala Sekolah

Alimad, S. Pd
NIP: 196307081988071005

Lampiran 4 Kelas Kontrol

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INDONESIA FASE A SD KELAS II**

INFORMASI UMUM	
J. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	Yulinda Supiyani
Institusi	SDN 104190 Paluh Kurau
Tahun Pelajaran	2023 / 2024
Jenjang Sekolah	SD
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Kelas	II
Fase	A
Elemen / CP	Menyimak, membaca, dan memirsra, berbicara dan mempresentasi menulis
Alokasi Waktu	12Jp × 35 Menit = 420 Menit
K. KOMPETENSI AWAL	
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi kosakata keragaman benda	
4. Peserta didik mampu membedakan wujud benda	
L. PROFIL PANCASILA	
6. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	
7. Berkebinekaan global	
8. Bergotong royong	
9. Mandiri	
10. Bernalar kritis.	
M. SARANA DAN PERASARANA	
5. LCD Proyektor	
6. Leptop / Hp	
7. Media pembelajaran	
8. Lingkungan belajar	
N. TARGET PESERTA DIDIK	
2. Peserta didik dengan gaya belajar	
O. METODE PEMBELAJARAN	
1. Ceramah	
2. Tatap muka di kelas	
P. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Melalui kegiatan membaca teks dan tanya jawab, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan keberagaman benda berdasarkan wujud bendanya dengan benar 	
<ul style="list-style-type: none"> • Melalui kegiatan mengamati benda-benda di sekitar, siswa dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang ciri-ciri benda cair. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Dengan melihat gambar siswa mampu membedakan keberagaman wujud benda dengan benar. 	

Q. PERTANYAAN ESENSIAL
<ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan nama-nama benda padat yang ada di sekolah? • Apa yang dimaksud dengan benda cair?
R. KEGIATAN PEMBELAJARAN UTAMA

Kegiatan	Deskripsikan Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam pembuka dan mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai Pelajaran. • Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. • Guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran sekarang dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. • Guru menyampikan tujuan pembelajaran hari ini. • Guru mengajak siswa untuk melakukan “Ice Breaking” 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini. • Guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum pembelajaran di mulai. • Guru menjelaskan materi kosakata tentang keragaman benda serta wujudnya. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Kosakata bahasa sangat beragam ✓ Kosakata keragaman benda meliputi kata-kata yang menyebutkan berbagai macam jenis benda berdasarkan bentuk dan wujudnya ✓ Kosakata tentang keragaman benda adalah kata-kata yang menyebutkan jenis benda yang dapat diraba atau ada wujudnya ✓ Bentuk benda bermacam-macam, ada yang berbentuk bulat, persegi, persegi panjang, lonjong, tabung, dan segi tiga. ✓ Wujud benda di bedakan menjadi tiga yaitu benda padat. Cair dan gas. <p>Berdasarkan wujudnya, benda di kelompokkan menjadi tiga: Benda Padat Ada benda padat yang bersifat lunak, jika ditekan,</p>	

bentuknya dapat berubah. Contohnya lilin mainan dan tanah liat.



Ada benda padat yang bersifat keras. Meskipun ditekan bentuknya selalu tetap. Contohnya kayu dan kaca.



Ada juga benda padat yang bersifat lentur, jika ditarik atau ditekan akan berubah kemudian kembali ke bentuk semula. Contohnya karet gelang.



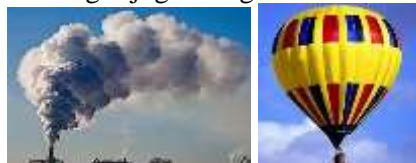
Benda Cair

Sifat benda cair tidak selalu sama. Ada cair yang bersifat kental contohnya, kecap manis, madu dan susu cair. Yang bersifat encer contohnya air mineral, sari buah dan susu cair. Meskipun berbeda sifat dasar benda cair sama, yaitu bentuknya sama seperti wadahnya.

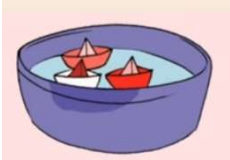


Benda Gas

Benda gas sulit diamati. Akan tetapi benda gas selalu ada di sekitar kita, angin, udara, dan asap termasuk benda gas. Bentuk benda gas sesuai dengan bentuk wadahnya. Misalnya udara di dalam balon. Ukuran benda gas juga mengikuti ukuran wadahnya.



- Setelah mendengarkan penjelasan dari guru. Guru dan Siswa melakukan pengamatan terhadap benda-benda yang ada di sekitar.

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan benda-benda yang ada di sekitar dan menuliskan di depan papan tulis. • Selah mengamati Guru mengajak siswa untuk membaca teks  <p>“Beni sangat senang bermain perahu kertas. Permainan ini sangatlah sederhana. Satu lembar kertas bisa menghasilkan sebuah perahu. Perahu yang telah selesai dibuat diapungkan di dalam baskom berisi air. Selain itu juga bisa diapungkan pada genangan air di saat hujan turun. Perahu dapat berlayar dengan bantuan angin. Beni sangat menyukai permainan ini.”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Berapakah perahu kertas di dalam baskom tersebut? ✓ Air termasuk ke wujud benda apa? ✓ Coba kamu tuliskan benda apa saja yang termasuk ke benda padat? <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan atau penguatan saat pembelajaran berlangsung. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa memberikan kesimpulan dari pembelajaran hari ini. • Guru mengajak siswa untuk menyebutkan kembali keberagaman wujud benda padat, cair dan gas. • Guru mengajak siswa untuk melakukan “Ice Breaking” sebelum pulang. • Berdoa sebelum pulang. 	15 Menit
REFLEKSI PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none"> • Apa hal menarik yang kalian dapatkan pada aktivitas hari ini? • Benda apa saja yang termasuk ke dalam benda padat? • Apakah lilin termasuk ke dalam benda cair? 		
REFLEKSI GURU		
<ul style="list-style-type: none"> • Apakah sudah berjalan dengan baik pembelajaran di dalam kelas? Apa yang kalian sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak kalian sukai dengan pembelajaran hari ini? • Pembelajaran apa yang kalian dapatkan selama pembelajaran 		


berlangsung?

- Apa yang kalian ingin ubah untuk meningkatkan/meperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?

ASESMEN PENILAIAN

JENIS	BENTUK
3. Asesmen formatif (Selama Pembelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap : Observasi • Penilaian kinerja : Rubrik
4. Asesmen Sumatif (Akhir Pembelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis : Uraian

Guru Kelas II


Nea Kurnia

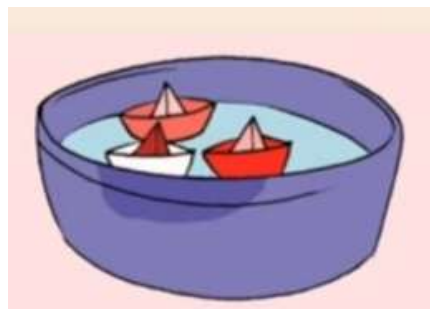
Penulis

Yulinda Supiyani
2002090038



Lampiran 05**TES KEMAMPUAN MEMBACA****Mencair**

Hari ini sangat Terik. Lani membeli es krim bersama teman-temannya. Beberapa saat, es krim berubah menjadi cair. Mengapa hal itu terjadi? Bagaimana jika kamu meletakkan es batu di luar? Tentu saja, lama-kelamaan es tersebut akan berubah menjadi cair, bukan? Begitu juga ketika memegang cokelat. Lama-kelamaan cokelat meleleh karena terkena panas tanganmu. Perubahan wujud dari padat menjadi cair disebut mencair atau meleleh atau melebur.



Beni sangat senang bermain perahu kertas. Permainan ini sangatlah sederhana. Satu lembar kertas bisa menghasilkan sebuah perahu. Perahu yang telah selesai dibuat diapungkan di dalam baskom berisi air. Selain itu juga bisa diapungkan pada genangan air di saat hujan turun. Perahu dapat berlayar dengan bantuan angin. Beni sangat menyukai permainan ini.

Meniup Balon



Balom terbuat dari bahan karet. Karet bersifat lentur dan elastis. Saat kita meniup balom, udara masuk ke dalam balon. Balon yang tiup akan menggelembung. Udara akan menekan balom ke segala arah. Udara dalam balon akan menyesuaikan dengan bentuk balom. Begitu juga dengan kantong plastic. Artinya, bentuk udara mengikuti bentuk wadahnya.

Lampiran 06

**LEMBAR PERFORMANCE TEST PENGARUH MEDIA PUZZLE
DALAM MENYUSUN HURUF MENJADI KATA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2 UPT SDN 104190
PALUH KURAU**

Hari /Tanggal :

Nama Siswa :

Petunjuk :Berilah tanda ceklis (√) pada kolom yang dipilih sesuai dengan hasil pengamatan

No	Aspek Pengamatan	Kriteria Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Kelancaran						
1.	Siswa dapat memahami isi teks.					
2.	Siswa dapat mengeja tulisan atau teks dengan lancar.					
3.	Siswa dapat memahami struktur kalimat.					
Kejelasan Suara						
4.	Siswa dapat membaca dengan suara lantang.					
5.	Siswa dapat membaca dengan jelas.					
Intonasi						
6.	Siswa dapat mengucapkan kata perkata dengan lancar.					
7.	Siswa dapat mengucapkan kalimat atau teks yang sedang dibaca.					
8.	Siswa dapat menentukan tanda baca saat membaca teks.					
Pelafalan						
9.	Siswa dapat melafalkan kata yang jarang didengar.					
10.	Siswa dapat melafalkan kata dengan benar.					

Lampiran 07

Lembar Validasi Performanct Tes Kemampuan Membaca Siswa

Petunjuk

1. Bapak / ibu dimohonkan memberikan penilaian dengan memberi tanda x atau checklist pada kolom yang tersedia. Berikut makna validasi
 - 1 = tidak baik
 - 2 = kurang baik
 - 3 = cukup baik
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
2. Huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
 - A = Dapat digunakan tanpa revisi
 - B = Dapat digunakan dengan revisi indikator
 - C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
 - D = Dapat digunakan dengan revisi banyak
 - E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1.	Format observasi - Format yang jelas sehingga memudahkan penelitian					✓
2.	Isi :					
	➤ Dirumuskan secara jelas dan oprasional sehingga mudah diukur				✓	
	➤ Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran siswa				✓	
	➤ Dapat digunakan sebagai pengukur kemampuan membaca siswa dalam media <i>Puzzle</i>				✓	
	➤ Muatan materi dalam media <i>Puzzle</i> jelas				✓	
3.	Bahan dan Tulisan :					
	➤ Bahasa yang digunakan baik dan benar					✓
	➤ Menggunakan Bahasa dan penulisan yang mudah dipahami					✓
	➤ Penyampaian petunjuk jelas					✓

Penilaian Secara Umum

No	Pernyataan	A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap format lembar observasi		✓			

Medan, Mei 2024

Validator



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

Lampiran 08 hasil pretest kelas kontrol

LEMBAR PERFORMANCE TEST PENGARUH MEDIA PUZZLE DALAM MENYUSUN HURUF MENJADI KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2 UPT SDN 104190

PALUH KURAU

Hari /Tanggal :

Nama Siswa : *Rezeki*

Petunjuk :Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang dipilih sesuai dengan hasil pengamatan

No	Aspek Pengamatan	Kriteria Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Kelancaran						
1.	Siswa dapat memahami isi teks.			✓		
2.	Siswa dapat mengeja tulisan atau teks dengan lancar.			✓		
3.	Siswa dapat memahami struktur kalimat.			✓		
Kejelasan Suara						
4.	Siswa dapat membaca dengan suara lantang.			✓		
5.	Siswa dapat membaca dengan jelas.			✓		
Intonasi						
6.	Siswa dapat mengucapkan kata perkata dengan lancar.		✓			
7.	Siswa dapat mengucapkan kalimat atau teks yang sedang dibaca.		✓			
8.	Siswa dapat menentukan tanda baca saat membaca teks.			✓		
Pelafalan						
9.	Siswa dapat melafalkan kata yang jarang didengar.		✓			
10.	Siswa dapat melafalkan kata dengan benar.		✓			

Lampiran 09 hasil posttest kelas kontrol

LEMBAR PERFORMANCE TEST PENGARUH MEDIA PUZZLE DALAM MENYUSUN HURUF MENJADI KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2 UPT SDN 104190

PALUH KURAU

Hari /Tanggal :

Nama Siswa : *endra*

Petunjuk :Berilah tanda ecklis (✓) pada kolom yang dipilih sesuai dengan hasil pengamatan

No	Aspek Pengamatan	Kriteria Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Kelancaran						
1.	Siswa dapat memahami isi teks.			✓		
2.	Siswa dapat mengeja tulisan atau teks dengan lancar.			✓		
3.	Siswa dapat memahami struktur kalimat.			✓		
Kejelasan Suara						
4.	Siswa dapat membaca dengan suara lantang.		✓			
5.	Siswa dapat membaca dengan jelas.			✓		
Intonasi						
6.	Siswa dapat mengucapkan kata perkata dengan lancar.		✓			
7.	Siswa dapat mengucapkan kalimat atau teks yang sedang dibaca.			✓		
8.	Siswa dapat menentukan tanda baca saat membaca teks.			✓		
Pelafalan						
9.	Siswa dapat melafalkan kata yang jarang didengar.			✓		
10.	Siswa dapat melafalkan kata dengan benar.			✓		

Lampiran 10 hasil pretest kelas eksperimen

**LEMBAR PERFORMANCE TEST PENGARUH MEDIA PUZZLE
DALAM MENYUSUN HURUF MENJADI KATA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2 UPT SDN 104190
PALUH KURAU**

Hari /Tanggal :

Nama Siswa : *Seteeen*

Pctunjuk :Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang dipilih sesuai dengan hasil pengamatan

No	Aspek Pengamatan	Kriteria Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Kelancaran						
1.	Siswa dapat memahami isi teks.					✓
2.	Siswa dapat mengeja tulisan atau teks dengan lancar.					✓
3.	Siswa dapat memahami struktur kalimat.			✓		
Kejelasan Suara						
4.	Siswa dapat membaca dengan suara lantang.			✓		
5.	Siswa dapat membaca dengan jelas.					✓
Intonasi						
6.	Siswa dapat mengucapkan kata perkata dengan lancar.					✓
7.	Siswa dapat mengucapkan kalimat atau teks yang sedang dibaca.					✓
8.	Siswa dapat menentukan tanda baca saat membaca teks.					✓
Pelafalan						
9.	Siswa dapat melafalkan kata yang jarang didengar.			✓		
10.	Siswa dapat melafalkan kata dengan benar.			✓		

Lampiran 11 hasil postest kelas eksperimen

**LEMBAR PERFORMANCE TEST PENGARUH MEDIA PUZZLE
DALAM MENYUSUN HURUF MENJADI KATA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 2 UPT SDN 104190
PALUH KURAU**

Hari / Tanggal :

Nama Siswa : Indriani

Petunjuk : Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang dipilih sesuai dengan hasil pengamatan

No	Aspek Pengamatan	Kriteria Pengamatan				
		1	2	3	4	5
Kelancaran						
1.	Siswa dapat memahami isi teks.			✓		
2.	Siswa dapat mengeja tulisan atau teks dengan lancar.			✓		
3.	Siswa dapat memahami struktur kalimat.			✓		
Kejelasan Suara						
4.	Siswa dapat membaca dengan suara lantang.			✓		
5.	Siswa dapat membaca dengan jelas.			✓		
Intonasi						
6.	Siswa dapat mengucapkan kata perkata dengan lancar.					✓
7.	Siswa dapat mengucapkan kalimat atau teks yang sedang dibaca.					✓
8.	Siswa dapat menentukan tanda baca saat membaca teks.			✓		
Pelafalan						
9.	Siswa dapat melafalkan kata yang jarang didengar.					✓
10.	Siswa dapat melafalkan kata dengan benar.					✓

Lampiran 12

**TABULASI DATA PENELITIAN
PERFORMANCE PRETEST (Kelas Kontrol)**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Nilai
1	NR	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	32	50
2	SA	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	31	59
3	AFP	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	69
4	AZ	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	34	65
5	ADA	4	2	4	3	3	4	4	4	3	3	34	60
6	CAA	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	46	70
7	CAA	4	4	4	3	5	3	4	4	4	3	38	60
8	CT	5	4	4	4	3	4	3	5	5	4	41	70
9	DP	2	2	4	3	2	4	3	2	3	4	29	60
10	F	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	50
11	GS	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	43	75
12	IP	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28	35
13	NM	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	26	40
14	MR	5	5	2	5	5	2	2	2	3	3	34	60
15	PSH	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	47	70
16	ZA	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	46	60
17	NR	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	45	65
	Total											615	1018
	Rata-rata											36.17647	59.88235

Lampiran 13

**TABULASI DATA PENEIITIAN
PERFORMANCE POSTEST (Kelas Kontrol)**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Nilai
1	NR	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	32	55
2	SA	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48	80
3	AFP	3	4	4	4	3	4	3	4	4	5	38	70
4	AZ	3	3	3	4	4	4	5	4	4	4	38	70
5	ADA	4	5	4	5	3	4	4	4	3	5	41	79
6	CAA	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	35	55
7	CAA	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	44	79
8	CT	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	36	70
9	DP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	35
10	F	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	80
11	GS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	80
12	IP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	89
13	NM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	89
14	MR	5	5	2	5	5	2	2	2	3	3	34	69
15	PSH	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	47	80
16	ZA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	89
17	NR	5	2	2	3	4	2	2	5	5	4	34	40
	Total											727	1209
	Rata-rata											42.76471	71.11765

ampiran 14

**TABULASI DATA PENELITIAN
PERFORMANCE PRETEST (Kelas Eksperimen)**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Nilai
1	AAS	4	5	3	3	4	4	4	3	4	4	38	50
2	AAN	3	3	3	5	5	5	3	5	3	3	38	80
3	DV	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42	50
4	ES	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	47	50
5	FAS	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	36	79
6	FNMS	5	5	5	3	5	3	3	3	3	5	40	65
7	HKS	5	4	5	4	4	4	3	3	3	3	38	60
8	MAP	3	3	3	5	3	5	3	3	3	3	34	69
9	MBS	5	4	5	4	3	4	3	4	3	3	38	50
10	MH	3	3	3	3	3	5	5	3	5	5	38	70
11	MA	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	46	75
12	MAP	3	3	3	3	3	5	5	5	3	5	38	50
13	NN	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	46	59
14	NS	5	3	3	3	5	5	5	3	5	5	42	55
15	RSS	3	5	3	3	5	5	5	5	3	3	40	65
16	SCS	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	44	59
17	TR	3	3	3	5	5	5	3	5	3	3	38	59
	Total											683	1045
	Rata-rata											40.17647	61.47059

Lampiran 15

**TABULASI DATA PENELITIAN
PERFORMANCE POSTEST (Kelas Eksperimen)**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	Nilai
1	AAS	4	5	3	3	4	4	4	3	4	4	38	79
2	AAN	3	3	3	5	5	5	3	5	3	3	38	70
3	DV	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	42	79
4	ES	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	47	85
5	FAS	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	36	89
6	FNMS	5	5	2	3	3	3	3	3	3	3	33	60
7	HKS	5	4	5	4	4	4	3	3	3	3	38	79
8	MAP	3	3	3	5	3	5	3	3	3	3	34	89
9	MBS	5	4	5	4	3	4	3	4	3	3	38	80
10	MH	3	3	3	3	3	5	5	3	5	5	38	89
11	MA	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	46	89
12	MAP	3	3	3	3	3	5	5	5	3	5	38	80
13	NN	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	46	69
14	NS	5	3	3	3	5	5	5	3	5	5	42	79
15	RSS	3	5	3	3	5	5	5	5	3	3	40	80
16	SCS	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	44	79
17	TR	5	4	3	5	5	5	3	5	5	5	45	85
	Total											683	1360
	Rata-rata											40.17647	80

Lampiran 16**Distribusi Frekuensi (Pretests) Tanpa Menggunakan Media *Puzzle*****(Kelas Kontrol)**

Nilai	Frekuensi	Persentase %
30 – 35	1	6%
40 – 49	1	6%
50 – 59	3	18%
60 – 69	8	47%
70 – 79	4	24%
80 – 85	0	0%
Total	17	100%
	Rata-rata	60
	Nilai Maksimal	70
	Nilai Minimal	35

Lampiran 17**Distribusi Frekuensi Posttest Memberikan Perlakuan *Treatment*****(Kelas Kontrol)**

Nilai	Frekuensi	Persentase %
30 – 35	1	6%
40 – 45	1	6%
50 – 55	2	12%
60 – 69	1	6%
70 – 79	8	47%
80 - 89	7	41%
Total	17	100%
	Nilai Rata-rata	71
	Nilai Maksimal	80
	Nilai Minimal	35

Lampiran 18**Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Menggunakan Media *Puzzle***

Nilai	Frekuensi	Persentase %
40 – 45	0	0%
50 – 59	9	53%
60 – 69	4	24%
70 – 79	3	18%
80 – 85	1	6%
Total	17	100%
	Rata-rata	61
	Nilai Maksimal	80
	Nilai Minimal	50

Lampiran 19**Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Menggunakan Media *Puzzle***

Nilai	Frekuensi	Persentase
40 – 45	0	0%
50 – 55	0	0%
60 – 69	2	12%
70 – 79	6	35%
80 – 89	9	53%
Total	17	100%
	Rata-rata	80
	Nilai Maksimal	80
	Nilai Minimal	50

Lampiran 20

OUPUT OLAH DATA SPSS

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Membaca	Based on Mean	.872	3	64	.448
	Based on Median	.772	3	64	.514
	Based on Median and with adjusted df	.772	3	51.114	.515
	Based on trimmed mean	.972	3	64	.411

Lampiran 21

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Membaca	pretest eksperimen	.208	17	.045	.899	17	.066
	post-tes eksperimen	.273	17	.200*	.867	17	.020
	pretest kontrol	.161	17	.008	.884	17	.037
	post-test kontrol	.210	17	.050	.758	17	.001

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 22

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	69.338	12.715	1.542	66.261	72.416	44.970	67	.000

Lampiran 23

DOKUMENTASI

**Penyerahan Surat Riset
Kepada Kepala Sekolah**

Wali Kelas 2A



Wali Kelas 2B



SISWA KELAS 2B



SISWA KELAS 2B



Lampiran 24



FORM K 1

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

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 : Yulinda Supiyani
 N P M : 2002090038
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119 SKS

IPK = 3,76

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh media puzzle bermain menyusun huruf menjadi kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas 2 SDN 104190 Paluh Kurau	
	Pengaruh media permainan garis bilangan penjumlahan dan pengurangan tertadap hasil belajar siswa kelas 2 SDN 104190 Paluh Kurau	
	Pengaruh permainan Snake Games mengurutkan bilangan terhadap pengetahuan siswa SDN 104190 Paluh Kurau	

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

Medan, 19 Oktober 2023

Hormat Pemohon,

Yulinda Supiyani

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 25



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

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yulinda Supiyani
 NPM : 2002090038
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :


"Pengaruh Media Puzzle Bermain Menyusun Huruf Menjadi Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SDN 104190 Paluh Kurau"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai

Dosen Pembimbing : Dra.Hj.Syamsuyumita, 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, 23,Oktober,2023
 Hormat Pemohon,


 Yulinda Supiyani
 2002090038

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 26



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

Nomor : 3583 / 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 : Yulinda Supiani
N P M : 2002090038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Puzzle Bermain menyusun Huruf Menjadi Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SDN 104190 Paluh Kurau

Pembimbing : Dra. Hj.Syamsuyurnita, 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. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN.0004066701

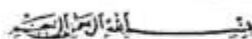
Dibuat rangkap 5 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 27



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

**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

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

Nama : Yulinda Supiyani
 NPM : 2002090038
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media *Puzzle* Bermain Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 UPT SDN 104190 Paluh Kurau

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

Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.

Lampiran 28



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



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL.

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Yulinda Supiyani
 NPM : 2002090038
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II UPT SDN 104190 Paluh Kurau

Pada hari Rabu, tanggal 27 Maret, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.


Medan, 16 Mei 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas


 Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


 Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


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

Lampiran 26



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.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 27 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Yulinda Supiyani
 NPM : 2002090038
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II UPT SDN 104190 Paluh Kurau

Revisi / Perbaikan :

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas


 Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing


 Dra. Hj. Syamsuyarnita, M.Pd.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi


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

Lampiran 27



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 27 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Yulinda Supiyani
 NPM : 2002090038
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II UPT SDN 104190 Paluh Kurau
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	<ul style="list-style-type: none"> -Perbaikan Judul -Perbaikan Latar belakang -Perbaikan Identifikasi masalah -Perbaikan Rumusan Masalah -Perbaikan Media Ajar -Perbaikan Materi
2.	<ul style="list-style-type: none"> -Perbaikan Lujuan Penelitian -Perbaikan Sampel -Perbaikan Teknik Analisis Data

Medan, 6 Mei 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembahas

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 28



Nomor : 1059/IL3-AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 12 Dzulqad'ah 1445 H
 Lamp : --- 20 Mei 2024 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

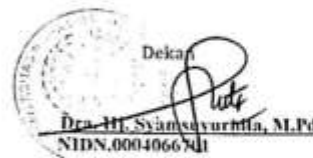
Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 104190 Paluh Kurau
 di
 Tempat

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 : Yulinda Supiyani
 N P M : 2002090038
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* Dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II UPT SDN.104190 Paluh Kurau

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



Pertinggal



Lampiran 29



Nomor : 1059/IL3-AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 12 Dzulqad'ah 1445 H
 Lamp : --- 20 Mei 2024 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 104190 Paluh Kurau
 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 : Yulinda Supiyani
 N P M : 2002090038
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* Dalam Menyusun Huruf Menjadi Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II UPT SDN.104190 Paluh Kurau

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



Pertinggal



Lampiran 30



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SDN.104190 PALUH KURAU
KECAMATAN HAMPARAN PERAK

Alamat : Jln Protokol Dusun III Paluh Kurau Kecamatan Hamparan Perak Kode Pos 20374 Kabupaten Deli Serdang
 Email : sdnegeri_10419045@yahoo.com

Nomor : 421.2 / 262 / PD/24/2024
 Tanggal : 05 Juni 2024
 Lampiran : Surat Pengantar Menerima Izin Melakukan Penelitian
 Hal : Menerima Izin Melakukan Penelitian Riset

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini, Kepala Sekolah SD Negeri No. 104190 Paluh Kurau Kec. Hamparan Perak

Nama : AHMAD, S.Pd
 Jabatan : KEPALA UPT SPF SDN 104190
 NIP : 19650803 198807 1005
 Unit Kerja : SD NEGERI 104190

Adalah benar menerima Mahasiswa Untuk Melakukan Penelitian Riset Atas Nama:

Nama : YULINDA SUPIYANI
 NPM : 2002090038
 Judul Riset : Pengaruh media *puzzle* dalam menyusun huruf menjadi kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas 2 UPT SDN 104190 Paluh Kurau
 Sekolah Dituju : UPT SPF SD NEGERI 104190 PALUH KURAU

Demikian Surat Pengantar Dari sekolah Ini Dibuat Dengan Sebenarnya Agar dapat di pergunakan dengan sebaik baiknya.



05 Juni 2024

Kepala UPT SPF SDN 104190 Paluh Kurau

AHMAD, S.Pd
 NIP. 19650803 198807 1005