EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DI KELAS 2 SD NEGERI 067261 KECAMATAN MEDAN MARELAN

SKRIPSI

Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

DEA RAMANDA
NPM 2102090157

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: http:/www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	: Dea Ramanda
NPM	: 2102090157
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan."** Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026
Yang menyatakan



Dea Ramanda
NPM. 2102090157

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

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

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama	:	Dea Ramanda
NPM	:	2102090157
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan

sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:
Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan	Ketua Program Studi
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.	**Ismail Saleh Nasution, 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.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Dea Ramanda
NPM : 2102090157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan

Nama Pembimbing : Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
02/03-2026	Revisi Paparan siklus		
06/03-2026	Penambahan data		
10/03-2026	Pembahasan antar siklus		
20/03-2026	Kekurangan data observasi		
25/03-2026	Tabel		
02/04-2026	Data hasil penelitian		
07/04-2026	Data hasil Penelitian		

Medan, April 2026

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

ABSTRAK

Dea Ramanda (2102090157) "Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 2 SD Negeri 067261, Kabupaten Medan Marelan" Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Keterampilan membaca awal siswa sekolah dasar merupakan dasar bagi keterampilan membaca selanjutnya. Keterampilan membaca awal, terutama di kelas bawah seperti kelas 1 dan 2, membutuhkan perhatian dan strategi selama proses pembelajaran, termasuk metode dan media. Media puzzle merupakan salah satu media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran keterampilan membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media puzzle dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 2 SD Negeri 067261, Kabupaten Medan Marelan.Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (CAR) yang terdiri dari dua siklus dengan tujuh pertemuan. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas 2 SD Negeri 067261, Kabupaten Medan Marelan, yang terdiri dari 17 laki-laki dan 13 perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan, lembar observasi guru dan siswa, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan siswa pada siklus I adalah 72,13, dengan 19 siswa mencapai Kompetensi Minimum (KKM). Pada siklus II, dengan rata-rata 80,13, 25 siswa mencapai KKM. Oleh karena itu, berdasarkan analisis yang digunakan, media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD Negeri 067261, Kabupaten Medan Marelan.

Kata kunci: Kemampuan Membaca, Siswa, Media Puzzle

KATAPENGANTAR



Syukur Alhamdulillah saya ucupkan kepada Allah Syukur Alhamdulillah saya ucupkan kepada Allah SWT segala limpahan anugerah dan rahmat-Nya skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat berangkaikan salam kepada nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan bagi kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Di Kelas II SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan" diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menerima banyak dukungan, arahan, dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan kontribusi untuk menyelesaikan skripsi ini. Saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.A.P** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Mandra Saragih, S,Pd., M.Hum**. selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, SPd., M.Pd..** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Dengan penuh hormat, penulis sampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing, Bapak **Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd**. atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang tak ternilai selama proses penyusunan skripsi ini. Kesabaran dan ketulusan Bapak dalam memberikan masukan dan koreksi sangat membantu penulis dalam memahami dan menyelesaikan setiap tahap yang penulis lalui. Semoga Bapak senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
8. Kepada Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya karena telah membimbing, mengajar, dan memberikan ilmu yang sangat berharga selama masa perkuliahan.
9. Seluruh pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sumatera Utara.
10. Kepada sekolah, guru kelas II beserta staf dan pegawai SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan yang telah memberikan bimbingan, dan saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
11. Kepada cinta pertamaku yaitu, Ayahanda **Abdur Rahman** Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau adalah ayah yang sangat luar biasa yang telah mengajarkan dan selalu memberi yang terbaik untuk si penulis dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripri ini baik berupa doa, nasehat, semangat, dan dorongan baik moral maupun material.
12. Kepada cinta dan kerinduan ibunda **Almarhumah Linda Purnawa Wati** Terima kasih yang telah memberikan cinta dan kasih sayang, meskipun beliau sudah tidah bersama-sama penulis dalam fisik namun semangat dan doanya senantiasa menyertai penulis dalam menyelesaikan studi ini.
13. Kepada **Oom Abdullah** dan Ibuk **Siti Khadijah** yang sudah di anggap si

penulis sebagai orang tua nya sendiri Terima kasih untuk support dan kasih sayang kepada si penulis dari awal sampai akhir studi ini.

14. Kepada teman-teman seperjuangan penulis di bangku kuliah yang tak kalah penting kehadirannya, **Utami Nurul Huda, Khoirun Nisa, Nurdilla, dan Enny Supriyanti**. Terimakasih telah menghibur hari- hari tersulit dalam proses skripsi penulis dan terimakasih telah lahir kedunia ini sebagai support system dalam hidup penulis, yang tidak ada habisnya memberikan hiburan, dukungan, semangat, serta menjadi pendengar setia dalam hidup penulis, terimakasih sudah mau menjadi teman disaat senang maupun susah.
15. Dan rasa terima kasih kepada diri penulis sendiri, **Dea Ramanda**. Terima kasih telah bertahan di saat-saat sulit, berani melangkah meski ragu, dan tetap percaya pada mimpi meski tantangan terus berdatangan. Terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah. Terima kasih telah memprioritaskan mimpi, bekerja keras, dan menghargai proses. Setiap kesalahan menjadi pelajaran, setiap kesuksesan menjadi bukti bahwa usaha tidak pernah mengkhianati hasil. Dan terima kasih sudah mau belajar untuk mencintai dan menghargai diri sendiri.

Medan, Mei 2026

Dea Ramanda

NPM.2102090157

DAFTAR ISI

KATAPENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
15.1 Latar Belakang Masalah 1
15.2 Identifikasi Masalah 5
15.3 Rumusan Masalah 5
15.4 Tujuan Masalah 6
15.5 Manfaat Masalah 6
BAB II KAJIAN TEORI **7**
2.1 Kajian Teoritis 7
2.1.1 Pengertian Keterampilan Membaca 7
2.2.1 Pengertian Media 10
2.2.3 Media *Puzzle* 13
2.2 Penelitian Yang Relevan 17
BAB III METODE PENELITIAN **22**
3.1 Setting Penelitian 22
3.2 Subyek Penelitian 22
3.3 Instrumen Penelitian 23
3.4 Prosedur Penelitian 25
3.5 Teknik Analisis Data 32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **34**
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian 34
4.1.1 Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 067261 34
4.1.2 Visi dan Misi SD Negeri 067261 34
4.1.3 Sarana dan Prasarana SD Negeri 067261 35
4.1.4 Data Guru SD Negeri 067261 36
4.1.5 Data Siswa SD Negeri 067261 36
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian 37

4.2.1 Data Keterampilan Membaca Siklus I.....37
4.2.2 Data Keterampilan Membaca Siklus II 46
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian 55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....57
5.1 Kesimpulan 57
5.2 Saran 57
DAFTAR PUSTAKA.....59
LAMPIRAN 62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Relevan 17
Tabel 3.1 Rancangan dan Pelaksaana Penelitian 22
Tabel 3.2 Kisi-kisi Keterampialn Membaca 23
Tabel 3.3 Rubik Skor Keterampilan Membaca 24
Tabel 3.4 Kriteria Presentase skor aktivitas guru 33
Tabel 3.5 Kriteria skor aktivitas siswa 33
Tabel 3.6 Kriteria ketuntasan membaca 34
Tabel 4.1 Data guru SD Negeri 067261 Tahun 2025/2026 37
Tabel 4.2 Data siswa SD Negeri 067261 Tahun 2025/2026 37
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 44
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I 45
Tabel 4.5 Hasil Tindakan Siklus I 46
Tabel 4.6 Distribusi Frekuesnsi Data Hasil Posttes Siklus I 47
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 52
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II 53
Tabel 4.9 Data Hasil Observasi 54
Tabel 4.10 Hasil Tindakan Siklus II 54
Tabel 4.11 Distribusi Frekuesnsi Data Hasil Posttes Siklus II 55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kegiatan Siklus I.....43
Gambar 4.2 Kegiatan Siklus II.....51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 ATP 63
Lampiran 02 Modul Ajar Kurikulum Merdeka 65
Lampiran 03 Dokumentasi Penelitian Awal 69
Lampiran 04 Dokumentasi Pelaksanaan Siklus 1 dan Siklus 2 70
Lampiran 05 Format K1 71
Lampiran 06 Format K2 72
Lampiran 07 Format K3 73
Lampiran 08 Berita Acara Bimbingan 74
Lampiran 09 Lembar Pengesahan 75
Lampiran 10 Permohonan izin observasi 76
Lampiran 11 Surat Keterangan Melakukan Riset 77
Lampiran 12 Berita Acara Proposal 78
Lapiran 13 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal 79
Lampiran 14 Surat Keterangan 80
Lampiran 15 Permohonan izin Riset 81

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar, yang memungkinkan manusia memperoleh Pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan yang dimiliki dapat membantu seseorang untuk menyesuaikan diri serta bersaing di era modern saat ini. Dalam sistem pendidikan di Indonesia, Bahasa Indonesia dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup berbagai kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik sejak jenjang Sekolah Dasar (SD).

Keterampilan bahasa di Indonesia sangat penting untuk dimulai pada sekolah dasar. Hal tersebut sangat mempengaruhi cara siswa berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan membaca merupakan bagian dari kemampuan berbahasa, bersamaan dengan keterampilan menulis, berbicara, dan mendengar, yang harus dikuasai oleh individu. Dengan menguasai keterampilan ini, seseorang mampu menggali sebanyak mungkin informasi yang diperlukan dari teks yang dibacanya. Secara visual, membaca adalah proses mengubah simbol-simbol tulisan (huruf) menjadi susunan kata yang dapat diucapkan.

Hasil studi yang dirilis PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) yang diselenggarakan oleh IEA (*The International Association for the Evaluation of Educational Achievement)* pada tahun 2011 mengungkapkan bahwa kemampuan membaca siswa sekolah dasar masih relatif rendah dan berada di

bawah rata-rata tingkat internasional.. Data tersebut juga mengindikasikan bahwa budaya literasi belum berkembang dengan baik di kalangan pelajar Indonesia, khususnya pada jenjang sekolah dasar, salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca siswa adalah kurangnya minat dan kebiasaan membaca sejak dini adanya anggapan bahwa kegiatan membaca dalam pembelajaran terasa membosankan, menimbulkan kejenuhan, dan membuat siswa kurang termotivasi untuk memahami isi bacaan.

Berdasarkan kenyataan dilapangan dari hasil pengamatan dilakukan peneliti di SD Negeri 067261 Medan Marelan masih ditemukan siswa di kelas II A yang penguasaan keterampilan membacanya karena guru kelas II A belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan hanya berfokus pada penggunaan media buku pelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan membaca belum maksimal disebabkan karena siswa belum lancar dalam pengenalan huruf abjad yang hampir serupa yang dapat diukur dengan pembiasaan membaca buku di setiap pagi sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai dan adanya tes membaca dengan hasil nilai keseluruhan siswa hanya didapatkan 35% dari 27 siswa yang memiliki kemampuan membaca dengan baik masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat baca di kalangan siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat baca siswa adalah dengan memanfaatkan berbagai media atau alat pembelajaran yang mampu menarik perhatian mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. Kegiatan membaca memerlukan media yang bersifat konkret agar dapat meningkatkan motivasi serta menjaga fokus siswa selama proses pembelajaran, terutama pada

materi keterampilan membaca. Oleh karena itu, untuk merespon dan memfasilitasi peningkatan keterampilan membaca siswa kelas II A, peniliti mencoba untuk menemukan solusi dari masalah yang dihadapi siswa ketika tidak lancar dalam membaca. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi peneliti memanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran salah satunya melalui penggunaan media konkret seperti *puzzle*.

Media adalah sarana yang digunakan untuk mempermudah serta membantu berbagai aktivitas bagi penggunanya. Menurut Henzy, Kartono, & Rio (2023), media adalah sarana pendukung dalam proses pendidikan yang berperan untuk menyampaikan informasi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran terbukti efektif dalam membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti kemampuan berpikir kritis, motorik halus, kognitif, serta keterampilan sosial (Bahar & Risnawati, 2019). Media *puzzle* dapat dimanfaatkan untuk melatih kesabaran, membantu siswa memahami konsep, memecahkan masalah secara bersama-sama, serta meningkatkan kemampuan motorik dan kognitif. Dengan bantuan media pembelajaran yang efektif dan konkret seperti *puzzle*, siswa juga akan lebih mudah dalam membaca.

Kegiatan menyusun dan membongkar permainan *puzzle* tidak hanya mampu meningkatkan berbagai keterampilan tersebut, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri maupun bekerja sama dengan teman. Selain itu, Ernis & Hazmi (2021) serta Hidayati (2018) mengemukakan bahwa penggunaan media ini

dapat meningkatkan konsentrasi, ketelitian, imajinasi, daya ingat, dan kemampuan psikomotorik siswa, sekaligus mempererat interaksi sosial serta kerja sama di dalam kelas. Hayati dan Yamin (2023) juga menambahkan bahwa *puzzle* berperan dalam melatih kecerdasan otak dan koordinasi, serta membantu anak mengenal dan memahami bentuk serta warna, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam. Oleh sebab itu, media *puzzle* menjadi salah satu sarana pembelajaran yang sangat efektif dalam mendukung perkembangan keterampilan dan pengetahuan siswa.

Sejumlah penelitian juga membuktikan efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran. Rahmi, Asdar, & Rahmaniah (2024) menyatakan bahwa media *puzzle* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas I di UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar. Penelitian lain oleh Padua, Hamsiah, & Vivit Angreani (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan *puzzle* huruf memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Secara umum, media puzzle huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II. Sementara itu, Mauliza, Sulaiman, dan Muhammad Yamin (2024) mengemukakan bahwa penerapan media *puzzle* sangat berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bertujuan untuk mengkaji sejauh mana efektivitas penggunaan media *puzzle* agar para guru dapat mengetahui dan memahami keterampilan membaca permulaan melalui penggunaan

media *puzzle,* sehingga dalam proses pembelajaran guru dapat mengimplementasikan media *puzzle* agar siswa mudah memahami dan pembelajaran tidak terlalu monoton. Oleh karena itu, Peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan kajian terhadap keterampilan membaca siswa melalui pemanfaatan media *puzzle,* dengan mengangkat judul penelitian " *Efektivitas* Penggunaan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Medan Marelan".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan membaca yang dimiliki oleh siswa
2. Masihnya rendahnya guru menggunakan media pembelajaran.
3. Kurang efektifnya kemampuan membaca siswa di SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada kajian efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II di SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II di SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II di SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penggunaan media *puzzle*, peneliti berharap mampu meningkatkan kemampuan sekaligus memotivasi siswa dalam kegiatan membaca melalui aktivitas yang melibatkan pengenalan kata secara kreatif.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Keterampilan Membaca

Membaca sebagai salah satu kemampuan berbahasa menjadi aspek yang sangat penting dan memperoleh perhatian luas dalam kehidupan manusia. Hal ini didasari oleh kesadaran akan arti, nilai, serta peran membaca dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, terdapat berbagai macam pengertian mengenai membaca. Menurut Tarigan & Harianto (2020), membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk menangkap pesan yang disampaikan penulis melalui kata-kata atau bahan tertulis, serta memahami makna yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, membaca dapat diartikan sebagai kegiatan memahami isi atau arti dari suatu bacaan. Dalam sebuah teks, pesan dan makna terbentuk melalui interaksi yang aktif dan dinamis antara pengetahuan awal yang dimiliki pembaca dengan informasi, fakta, serta kalimat yang disajikan dalam bacaan tersebut (Sultan et al., 2020).

Keterampilan membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh siswa pada tingkat Sekolah Dasar. Menurut Pranata et al. (2022), kemampuan membaca dan menulis adalah dua kompetensi penting yang harus dikuasai oleh peserta didik. Apabila siswa belum memiliki kemampuan membaca yang lancar, tepat, dan cepat serta belum memahami isi bacaan, juga belum mampu menulis dengan baik, maka kemampuan belajarnya akan terhambat.

Selain itu, Nabila et al. (2024) mengemukakan bahwa keterampilan membaca merupakan kemampuan yang wajib dimiliki oleh setiap siswa, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, sehingga pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai.

2.1.2 Indikator Keterampilan Membaca

Menurut (Nabila et al., 2024) “Keterampilan membaca adalah salah satu kemampuan penting yang perlu dimiliki setiap siswa, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Siswa dengan kemampuan membaca yang rendah akan mengalami kesulitan dalam memahami isi teks bacaan, sehingga hal ini dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar.

Adapun indikator kemampuan membaca pemahaman dapat dikatakan baik apabila seseorang mampu:

1. Mampu menjawab pertanyaan yang jawabannya secara langsung terdapat dalam teks bacaan.
2. Mampu menguraikan gagasan utama pada setiap paragraf.
3. Mampu menyimpulkan isi bacaan secara tepat.
4. Mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. berdasarkan informasi yang diperoleh dari bacaan.

Sebaliknya, apabila siswa belum mampu membaca dengan lancar, kurang cepat, serta tidak memahami isi teks, dan juga belum mampu menulis dengan baik, maka kondisi tersebut dapat menghambat proses belajar, bahkan diibaratkan seperti

seseorang yang memiliki keterbatasan dalam memahami informasi.

Menurut Susanti et al., (2023) Membaca termasuk salah satu unsur penting dalam perkembangan manusia. Membaca juga merupakan bentuk kegiatan pembelajaran yang terus menerus, karena menjadi bagian dari keseharian manusia. Indikator kemampuan membaca yang dinilai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ketepatan pelafalan tulisan: siswa mampu mengucapkan teks dengan jelas dan tepat.
2. Ketepatan lafal: siswa dapat mengucapkan kata-kata sesuai dengan kaidah yang benar.
3. Ketepatan intonasi: siswa mampu menggunakan intonasi yang sesuai saat membaca kata maupun kalimat.
4. Kelancaran membaca: siswa dapat membaca seluruh teks dengan lancar tanpa hambatan.
5. Kejelasan suara: siswa membaca dengan suara yang jelas dan dapat didengar oleh seluruh siswa.

2.1.3 Teknik-teknik Dalam Membaca Efektif

Menurut (Mulyati, 2009) eknik-teknik membaca yang secara umum dikenal antara lain:

1. Teknik membaca pilih (*selecting)* adalah aktivitas membaca dengan cara menentukan bagian-bagian teks yang dianggap relevan atau memuat informasi yang dibutuhkan. Pada teknik ini, pembaca terlebih dahulu menyeleksi seleksi terhadap bahan bacaan sebelum mulai membaca.

2. Teknik membaca lompat *(skipping),* yaitu teknik membaca dengan cara melewati bagian-bagian tertentu dalam teks. Pembaca mengabaikan bagian yang dianggap kurang penting atau sudah dipahami tidak dibaca, sehingga pembaca dapat menghemat waktu dan meningkatkan efisiensi membaca.
3. Teknik membaca tatap (*scanning*), yaitu teknik membaca dengan cepat tetapi tetap teliti untuk menemukan informasi tertentu yang dibutuhkan dalam suatu bacaan.
4. Teknik membaca layap *(skimming*), yaitu membaca secara sekilas untuk mendapatkan gambaran umum dari isi bacaan. Teknik ini digunakan untuk menangkap gagasan utama atau informasi penting tanpa harus membaca seluruh teks secara mendetail. Selain itu, skimming juga bermanfaat untuk: (1) mengenali topik bacaan, (2) memahami pendapat atau gagasan penulis, (3) menemukan informasi penting tanpa membaca seluruh isi, (4) memahami susunan tulisan serta hubungan antar gagasan, dan (5) mengingat kembali materi yang pernah dibaca, misalnya saat persiapan ujian atau presentasi.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 **Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah seperangkat alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai berbagai

bentuk sarana yang dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dalam proses belajar mengajar. Media ini berfungsi membantu guru dalam menyampaikan materi serta menjadi perantara antara sumber belajar dan peserta didik sebagai penerima informasi. Apabila media dirancang dan dikembangkan dengan baik, maka media tersebut tetap dapat berfungsi secara optimal meskipun tanpa kehadiran guru. Jama'ah et al. (2024) menyatakan bahwa Media pembelajaran dapat membangkitkan minat, keinginan, motivasi, serta rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan mampu memberikan pengaruh psikologis yang positif bagi siswa.

Menurut Nurul Audie (2019), Media pembelajaran adalah sarana bantu yang digunakan dalam proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Media ini merupakan bagian dari sumber belajar atau bentuk fisik yang memuat materi pembelajaran di lingkungan siswa, sehingga dapat merangsang minat mereka untuk belajar. Sementara itu, Magdalena et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, baik dalam bentuk buku maupun perangkat elektronik yang dimanfaatkan di kelas.

2.2.2 **Jenis-jenis media pembelajaran**

Menurut Magdalena et al.,2021 Ada enam jenis utama media pembelajaran, yaitu:

1. Media cetak

   Media cetak merupakan dokumen yang berisi berbagai informasi, seperti pernyataan seseorang maupun peristiwa yang diliput oleh jurnalis, kemudian disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, foto, dan sejenisnya.

2. Media visual

   Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan **unsur** gambar dan suara secara bersamaan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan media pembelajaran berbasis audio.

3. Internet

   Internet adalah salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan. Dalam kegiatan pembelajaran, internet berperan penting dalam meningkatkan minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

4. *Microsoft PowerPoint*

   Microsoft PowerPoint merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat dan menampilkan presentasi secara visual dengan cara yang mudah dan cepat.

5. Multimedia

   Multimedia adalah kombinasi dari berbagai unsur informasi yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan suatu tujuan tertentu. Unsur-unsur tersebut mencakup teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

6. Media proyeksi Gerak

   Media ini merupakan sarana yang digunakan untuk menampilkan pesan melalui alat proyeksi, baik dalam bentuk video, film, maupun gabungan dari berbagai media lainnya.

Menurut Gerlach (Wina Sanjaya, 2006:163), media secara umum mencakup manusia, bahan, peralatan, maupun kegiatan yang dapat menciptakan kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya terbatas pada internet, televisi, atau radio, tetapi manusia juga dapat menjadi sumber belajar, misalnya melalui kegiatan diskusi.

2.2.3 **Media *Puzzle***

Menurut (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019) Media *puzzle* sebagai salah satu media pembelajaran, metode ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan nyaman dalam proses berpikir. Menurut Londa et al. (2018), *puzzle* merupakan media pembelajaran yang memiliki nilai edukatif yang baik bagi peserta didik. Melalui media ini, siswa dilatih untuk mengasah kemampuan berpikirnya. Selain itu, unsur permainan di dalamnya mendorong siswa untuk berpikir cepat dalam menemukan jawaban serta melatih koordinasi tangan. Hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri sehingga siswa tidak mudah bosan atau jenuh selama proses pembelajaran di kelas.

Sementara itu, Elan et al. (2017) menyatakan bahwa *puzzle* adalah permainan konstruksi yang dilakukan dengan cara menyusun atau mencocokkan potongan-potongan gambar atau bentuk tertentu hingga membentuk pola yang utuh. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar dengan memanfaatkan permainan *puzzle* sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Nisak (2021), Permainan *puzzle* bertujuan sebagai berikut:

a. Menumbuhkan sikap kerja sama pada peserta didik karena permainan dilaksanakan secara berkelompok.
b. Melatih peserta didik agar lebih fokus dan konsisten dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
c. Mengembangkan kemampuan berpikir logis serta matematis peserta didik.
d. Meningkatkan rasa solidaritas di antara peserta didik.
e. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan kekeluargaan antar siswa.
f. Mengasah kemampuan strategi dalam kerja sama kelompok.
g. Menumbuhkan sikap saling menghargai serta menghormati antar peserta didik.
h. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan edukatif di dalam proses pembelajaran kelas.

2.2.4 **Manfaat Media *Puzzle***

Menurut Sucahyo & Supriyono (2013), media *puzzle* adalah media pembelajaran berbentuk potongan gambar yang perlu dirangkai hingga menjadi gambar yang lengkap. Penggunaan *puzzle* tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga bermanfaat dalam mengasah kemampuan berpikir serta mengembangkan kreativitas siswa, misalnya dalam mengenali jenis-jenis pekerjaan maupun dalam kegiatan menulis seperti puisi. Adapun manfaat media *puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan motorik siswa karena media ini berbasis permainan.

2. Membiasakan siswa dalam pemecahan masalah.
3. Mengasah kesabaran dan konsentrasi peserta didik
4. Mendorong peningkatan semangat belajar siswa.
5. Mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Agustus (2018), media *puzzle* merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, *puzzle* dapat merangsang rasa ingin tahu siswa sekaligus menjadi alat yang efektif untuk mengukur dan mengembangkan pengetahuan mereka. Melalui permainan *puzzle*, siswa dilatih untuk menganalisis masalah dengan mengamati pengamatan terhadap petunjuk potongan gambar berupa bentuk, warna, dan tekstur, kemudian melakukan perkiraan posisi yang tepat untuk menyusunnya. Petunjuk dalam permainan *puzzle* ini bersifat menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa sekaligus mendorong mereka dalam proses berpikir untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan beberapa manfaat media *puzzle*, yaitu:

1. Membangun rasa kebersamaan di kalangan peserta didik.
2. Melatih kemampuan berpikir siswa.
3. Membangun rasa kekeluargaan di antara peserta didik.
4. Melatih strategi kerja sama dalam kelompok.
5. Menumbuhkan sikap saling menghargai dan menghormati.
6. Memberikan hiburan yang edukatif di dalam kelas.

Secara keseluruhan, media *puzzle* memiliki banyak manfaat dalam

mendukung proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan daya tarik penyampaian materi serta menyenangkan bagi siswa.

2.2.5 **Kelebihan dan kekurangan Media *Puzzle***

Menurut Aisha (2021), media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan, di antaranya dapat meningkatkan:

1. Interaksi siswa dalam proses pembelajaran,
2. Kesabaran siswa,
3. Kemampuan berpikir logis,
4. Koordinasi mata dan tangan.
5. Kemampuan sosial peserta didik.
6. Keterampilan motorik halus peserta didik
7. Kemampuan kognitif siswa.

Sementara itu, kekurangan media *puzzle* antara lain:

1. Memerlukan waktu yang tidak singkat lama dalam penggunaannya,
2. Kelas dapat menjadi lebih ramai sehingga memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.

Menurut Sihombing et al. (2020), kelebihan media *puzzle* yaitu:

1. Tampilan gambar yang memiliki daya tarik sehingga mampu menumbuhkan minat dan perhatian siswa.
2. Mendorong kreativitas serta kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah,
3. Melatih kemampuan penalaran anak dalam memecahkan persoalan.

Adapun kelemahan media *puzzle* adalah:

1. Lebih menitikberatkan pada penggunaan indera penglihatan (visual),
2. Pemilihan gambar yang kurang tepat atau terlalu rumit dapat mengurangi efektivitas pembelajaran, serta kurang optimal jika digunakan pada kelompok besar.

2.2.6 **Langkah-langkah dalam pembuatan media *puzzle***

Menurut (Futihat et al., 2020) Tahap desain adalah proses perancangan produk yang disusun sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun langkah-langkah dalam tahap desain adalah sebagai berikut:

1. Tahap perancangan konsep mencakup kegiatan menyiapkan berbagai bahan yang diperlukan untuk membuat media *puzzle* huruf yang dikembangkan. Adapun bahan yang digunakan antara lain styrofoam, kertas karton, cutter, lem, penggaris, gunting, serta gambar-gambar seperti meja dan lainnya.
2. Setelah bahan-bahan ditentukan, tahap selanjutnya adalah mulai merancang dan membuat bentuk media sesuai dengan konsep yang diinginkan, dengan tetap menyesuaikan karakteristik dan usia siswa kelas II.

2.3 **Penelitian Relevan**

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Relevan

Peneliti	Judul	Tahun	Hasil
Riri Marfilinda, Muha mmad Akhiyar,Sisri Wahyuni	Studi Pustaka Penerapan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar	2024	Berdasarkan studi literatur terhadap 25 jurnal yang relevan mengenai penggunaan media *puzzle* dalam lima tahun terakhir, penulis menemukan bahwa penerapan media *puzzle* mencakup beberapa bentuk, yaitu: (1) kombinasi media *puzzle* dengan model pembelajaran tertentu, (2) penggabungan media *puzzle* dengan media pembelajaran

			lainnya, (3) penerapan media puzzle berdasarkan tingkat kelas, (4) penerapan media *puzzle* pada berbagai mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar, serta (5) pengaruh pemanfaatan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Hasil kajian tersebut juga menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya dapat digunakan secara mandiri, tetapi juga dapat dipadukan dengan berbagai media pembelajaran lainnya di tingkat sekolah dasar. Selain itu, terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat mendukung optimalisasi penggunaan media *puzzle.* Secara umum, media *puzzle* dapat diterapkan baik di kelas rendah maupun kelas tinggi, serta efektif digunakan pada berbagai mata pelajaran. Adapun pengaruh penggunaan media *puzzle* ajaran di sekolah dasar, di antaranya dapat meningkatkan minat belajar serta kemampuan membaca siswa prestasi belajar, hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan membaca, serta berbagai keterampilan siswa lainnya.
Azza Nabila, Kartono, Siti Halidjah	Pengaruh Penggunaan Media *puzzle* Terhadap Kemampuan Membca Permulaan di kelas II SDN 11 Pontianak Kota	2024	Berdasarkan hasil penelitian mengenai kemampuan membaca permulaan siswa, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang dilakukan di kelas II SDN 11 Pontianak Kota, serta berdasarkan analisis data dari skor pre-test dan post-test, secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle*

			berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa dengan kategori sedang. Adapun kesimpulan secara khusus adalah sebagai berikut: 1. Rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 11 Pontianak Kota yang menggunakan media *puzzle* adalah sebesar 83,40. 3. Rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 11 Pontianak Kota yang tidak menggunakan media *puzzle* adalah sebesar 70,24. 4. Terdapat perbedaan nilai post-test antara siswa yang menggunakan media *puzzle* dan yang tidak menggunakannya. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t sebesar 5,67, serta perbedaan rata-rata post-test kelas eksperimen 83,40 dan kelas kontrol 70,24 dengan selisih 13,16. 5. Terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 11 Pontianak Kota. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis (uji-t) dengan nilai thitung sebesar 5,67 dan ttabel (α = 5% dan dk = 56) sebesar 1,88, sehingga thitung (5,67) > ttabel (1,88), maka Ha diterima. 5. Nilai effect size yang diperoleh sebesar 1,38 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran.
Dorus Padua1, A Hamsiah,A Vivit Angreani	Efektifitas media *puzzle* huruf	2023	Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan penggunaan media *puzzle* huruf berjalan dengan baik.

	untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa kelas 1 UPT SPF SD INPRES Galangan Kapal II		Selain itu, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf efektif dalam mengembangkan kemampuan membaca siswa kelas I UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil pre-test sebesar 37,8 menjadi 78,7 pada post-test. Media *puzzle* huruf juga terbukti menarik perhatian siswa, mudah dibuat, mampu membuat siswa lebih aktif dalam berpikir, meningkatkan semangat belajar, serta mempermudah proses penerimaan materi, khususnya dalam membaca permulaan. Hasil tersebut juga didukung oleh uji hipotesis yang menunjukkan nilai thitung = 30,021 dan ttabel = 2,056, sehingga thitung ≥ ttabel (30,021 ≥ 2,056). Dengan demikian, hasil belajar siswa melalui penggunaan media *puzzle* huruf menunjukkan pengaruh yang signifikan. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* huruf efektif dalam mengembangkan kemampuan membaca siswa kelas I UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II.
Isnaini Rahmi, Asdar ,Rahmaniah	Penerapan Media *puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar	2024	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas I di UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar.Hasil uji t- paired menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest

			pada kemampuan membaca, yang mengindikasikan bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Hal yang sama juga ditemukan pada peningkatan kemampuan menulis siswa, yang menunjukkan bahwa media puzzle memiliki dampak yang positif dalam pengembangan keterampilan menulis dasar.
Deli,Sulaiman, Muhammad Yamin	Penerapan Media *puzzle* dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II SD Negeri 27 Banda Aceh	2024	Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan penerapan media *puzzle* dalam proses pembelajaran dilakukan dengan membagikan media puzzle pada peserta didik dan peserta didik diarahkan oleh guru cara atau langkah-langkah dalam menggunakan media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan positif pada aktivitas peserta didik. Proses pembelajaran menjadi lebih baik hingga sangat baik, serta siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan antusias.

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1. Settingan Penelitian

1.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067261.Kec. Medan Marelan yang terletak di Jalan Sehat, Rengas Pulau, Kode Pos 20225.

1.1.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan pada bulan februari-April 2025. Hal ini dapat mengefesiensikan waktu dan mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.

Tabel 3.1 Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan / tahun 2025							
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Pengajuan judul								
2.	Acc judul								
3.	Penyusunan proposal								
4.	Seminar proposal								
5.	Revisi proposal								
6.	Analisis dan pengelolaan data								
7.	Penyusunan skripsi								
8.	Acc skripsi								
9.	Sidang meja Hijau								

3.2 Subyek Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitan

Adapun subjek penelitian ini adalah sebanyak 30 siswa kelas II di SD Negeri 067261 Kecematan Medan Marelan.

3.2.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu pemanfaatan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas II dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

3.3 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (dalam Sarina, 2018) Instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Instrumen ini berperan dalam memudahkan proses pengumpulan serta analisis data. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes Perfomance

Menurut Wiwik Antari et al. (2019), tes *performance* adalah bentuk penilaian yang menuntut siswa untuk memperlihatkan jawaban dalam bentuk perilaku, tindakan, unjuk kerja, atau keterampilan ketika mengerjakan tugas tertentu. Dalam tes ini, siswa diminta untuk melakukan praktik atau mendemonstrasikan kemampuan sesuai dengan perintah atau pertanyaan yang diberikan.

Pada penelitian ini, tes *performance* yang digunakan mencakup pre-test dan post-test. Tes yang digunakan berfokus pada keterampilan membaca, yang mencakup penilaian dalam bentuk unjuk kerja, tindakan, atau keterampilan menyelesaikan tugas tertentu yang memerlukan jawaban secara lisan.

Tabel 3.2 Kisi kisi Keterampilan Membaca

Variabel	Indikator	Teknik	Responden	Jumlah Butir Soal
Keterampilan membaca	Membaca kata dengan jelas, lancar, dan tepat.	Tes Lisan	Siswa	1

	Membaca kalimat dengan lancar, tepat dan intonasi yang wajar.			2-4
	Membaca cerita sederhana dengan lancar, tepat, dan intonasi yang wajar.			4

Tabel 3.3 Rubik Skor Keterampilan Membaca

Indikator	Deskripsi	Skor
Membaca kata dengan jelas, lancar, dan tepat.	Siswa dapat membaca kata dengan jelas, lancar, dan tepat.	4
	Siswa dapat membaca kata dengan jelas, lancar, tetapi tidak tepat.	4
	Siswa dapat membaca kata dengan jelas dan tepat, tetapi tidak lancar (masih mengeja).	3
	Siswa dapat membaca kata dengan lancar dan tepat, tetapi tidak jelas.	2
	Siswa tidak dapat membaca kata dengan jelas, lancar, dan tepat.	1
Membaca kalimat dengan lancar, tepat, dan intonasi yang wajar.	Siswa dapat membaca kalimat dengan lancar, disertai ketepatan dan intonasi yang wajar.	4
	Siswa dapat membaca kalimat dengan lancar dan tepat.	4
	Siswa dapat membaca kalimat dengan lancer dan intonasi wajar tetapi tidak tepat.	3
	Siswa dapat membaca kalimat dengan tepat dan intonasi wajar tetapi tidak tepat.	2
	Siswa tidak dapat membaca kalimat dengan lancar, tapat, dan intonasi yang wajar.	1
Membaca cerita sederhana dengan lancar, tepat, dan menggunakan intonasi yang wajar.	Siswa dapat membaca cerota sederhana dengan lancar, tepat, dan intonasi, yang wajar.	4
	Siswa dapat membaca cerita sederhana dengan lancar dan tepat.	4
	Siswa dapat membaca cerita sederhana dengan lancar dan intonasi yang wajar, tetapi tidak tepat	3

	Siswa dapat membaca cerita sederhana dengan tepat dan intonasi yang wajar, tetapi tidak lancer.	2
	Siswa tidak dapat membaca cerita sederhana dengan lancar, tepat, dan intonasi tang wajar	1

Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala rating atau skala berjenjang, di mana setiap indikator yang diukur diberi rentang nilai tertentu, misalnya 1 sampai 5. Setiap rentang nilai tersebut merepresentasikan kategori yang terdiri atas sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Setiap kategori dalam rubrik disertai dengan deskripsi verbal yang jelas dan harus disesuaikan dengan aspek yang dinilai. Tingkat pencapaian siswa kemudian ditentukan dengan memberi tanda pada angka yang sesuai. Dalam penelitian ini, kisi-kisi instrumen dibagi menjadi lima aspek, yaitu intonasi, pilihan kata (diksi), ekspresi, kelancaran, dan kesesuaian topik (Wiwik Antari et al., 2019).

3.4 Prosedur Penelitian

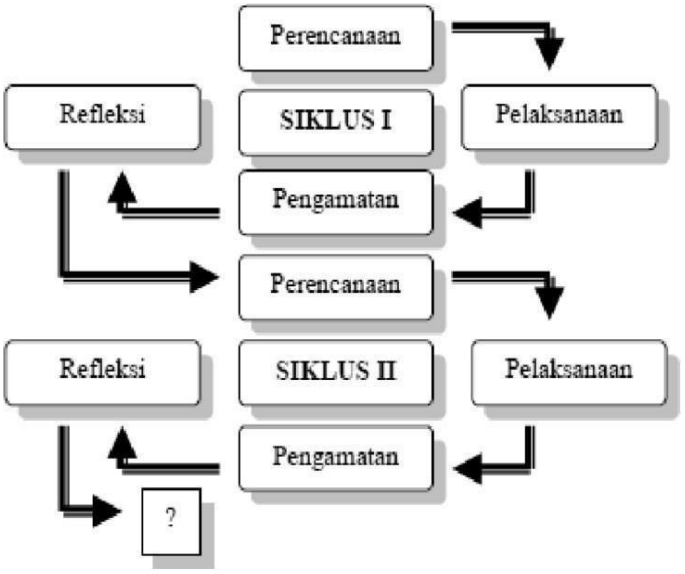
Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto dan Suharjono (2019), PTK merupakan penelitian yang menjelaskan hubungan sebab-akibat dari tindakan yang dilakukan serta menggambarkan proses dari awal pelaksanaan tindakan hingga dampak yang ditimbulkan. Dengan demikian, PTK dapat diartikan sebagai penelitian yang mendeskripsikan proses dan hasil secara menyeluruh yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru yang juga bertindak sebagai peneliti di kelasnya, dengan tujuan menggambarkan proses dan hasil pembelajaran untuk meningkatkan mutu

pendidikan. Tujuan utama PTK adalah menyelesaikan permasalahan nyata dalam pembelajaran agar tercipta proses belajar yang efektif, efisien, dan optimal. Setiap siklus PTK terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Gambar 3.1 Model PTK (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, 2019)

Adapun langkah-langkah PTK disajikan dalam bentuk siklus sebagai berikut:



Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi:

1. **Perencanaan Tindakan (*Planning*)**

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti merumuskan permasalahan dan tujuan yang akan dicapai. Pada tahap ini, peneliti memaparkan apa yang akan dilakukan, alasan pelaksanaan, waktu, tempat, pelaksana, serta bagaimana tindakan menggunakan media *puzzle* diterapkan. Di samping itu, peneliti menentukan fokus peristiwa yang memerlukan perhatian khusus untuk diamati, serta menyusun instrumen observasi untuk mencatat berbagai fakta selama proses tindakan

berlangsung.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan, yakni tahap implementasi dari rencana yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, kegiatan di kelas harus mengikuti perencanaan yang telah disusun. Akan tetapi, pelaksanaannya tetap bersifat ilmiah dan tidak dibuat-buat.

3. Pengamatan Tindakan (Observasi)

Observasi merupakan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan oleh peneliti. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tindakan yang diberikan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Pada tahap ini dijelaskan jenis data yang dikumpulkan, teknik pengumpulan data, dan instrumen yang digunakan ketika media *puzzle* diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

4. **Refleksi (*Reflecting*)**

Tahap refleksi dilakukan sebagai upaya mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian. Hasil refleksi kemudian digunakan sebagai dasar perencanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Kemampuan membaca siswa masih tergolong rendah, dan pemanfaatan media pembelajaran oleh guru belum optimal. Oleh sebab itu, peneliti memilih penelitian tindakan kelas karena metode ini dapat membantu guru dalam mengatasi berbagai permasalahan di kelas, baik yang berhubungan dengan materi, media, maupun evaluasi. Melalui PTK, guru dapat melakukan tindakan secara terencana dan sistematis dalam pembelajaran.

Secara lebih terperinci, setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas

dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, guru menjalankan kegiatan pembelajaran berdasarkan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan metode yang telah ditentukan bersama pengembang, dengan tahapan yaitu:

1. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Menyediakan lembar observasi bagi siswa.
3. Mempersiapkan media pembelajaran, khususnya media *puzzle* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca.
4. Menyediakan bahan ajar yang diperlukan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan adalah tahap implementasi dari seluruh rencana yang telah disusun dalam penelitian, yang diwujudkan melalui kegiatan sebagai berikut:

1. Menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran kepada siswa.
2. Menyampaikan materi sesuai dengan tahapan siklus dan RPP yang telah disusun.
3. Mempelajari materi pada setiap siklus dengan memanfaatkan media *puzzle.*
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berinteraksi, aktif,

kreatif, dan inovatif selama proses pembelajaran.

5. Melakukan pengamatan terhadap setiap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
6. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta kondusif.

c. Pengamatan / Observasi

Pengamatan (observasi) selama proses pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi, mencatat, dan mendokumentasikan berbagai aktivitas secara sistematis. Dalam penelitian ini, fokus observasi adalah situasi pembelajaran serta keaktifan siswa dan guru selama kegiatan berlangsung. Adapun aspek yang diamati dalam penelitian ini meliputi:

1. Melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru sejak awal pembelajaran hingga proses pembelajaran menggunakan media *puzzle,* membimbing siswa, hingga tahap evaluasi.
2. Mengamati aktivitas siswa dalam menanggapi dan menggunakan media *puzzle* selama pembelajaran.
3. Mengamati pemanfaatan media *puzzle* dalam proses pembelajaran baik dari segi fisik maupun tingkat efektivitasnya.

d. Refleksi

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari hasil observasi guna melihat perubahan yang terjadi setelah tindakan diberikan. Jika kemampuan siswa belum mencapai target yang telah ditentukan, maka proses pembelajaran dilanjutkan ke siklus II.

2. Siklus II

Setelah evaluasi tindakan pada siklus I dilakukan, kegiatan dilanjutkan ke siklus II. Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I yang belum mencapai hasil yang diharapkan. Secara umum, proses pembelajaran pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I namun telah disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan siklus II dirancang berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I sebagai bentuk perbaikan terhadap kekurangan pada siklus sebelumnya.

a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
b. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran .Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Pelaksanaan / Tindakan Kegaiatan Awal (30 Menit)

1. Siswa berbaris dan bersiap untuk berdoa sebelum kegiatan dimulai,
2. Kemudian guru mengecek kehadiran siswa.
3. Guru mengarahkan siswa agar berada dalam kondisi belajar yang tertib, nyaman, dan kondusif.
4. Guru melaksanakan kegiatan apersepsi dengan gerak dan lagu sekaligus mereview materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.

Kegiatan inti (60 menit):

1. Guru menyampaikan aturan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *puzzle*.
2. Siswa melaksanakan kegiatan belajar melalui memanfaatkan media *puzzle.*
3. Guru mendampingi siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*.
4. Guru melakukan pengamatan sekaligus penilaian terhadap kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Akhir

1. Guru dan anak bersama-sama menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran.
2. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
3. Guru memberikan apresiasi kepada anak yang telah mengikuti pembelajaran dengan baik.
4. Guru dan anak menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa Bersama.

c. Pengamatan / Observasi

Pada tahap ini dilakukan observasi untuk melihat perubahan yang terjadi pada siswa setelah adanya perbaikan dari program tindakan sebelumnya, sehingga dapat ditarik suatu Kesimpulan.

d. Refleksi

Tahap ini merupakan proses penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh. Kesimpulan tersebut dijadikan dasar refleksi

untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan. Jika pada siklus II kemampuan membaca siswa belum menunjukkan peningkatan yang diharapkan, maka akan dilakukan perencanaan siklus berikutnya. Sebaliknya, jika hasil sudah mencapai target yang ditentukan, penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif, yaitu dengan mengolah data melalui perhitungan angka-angka dan kemudian menyimpulkan hasilnya berdasarkan rumus yang digunakan ditentukan. Teknik analisis data merupakan metode pengolahan data agar penyajiannya dapat dilakukan secara sistematis. Setelah kegiatan observasi dilaksanakan, data kemudian diperiksa, dipelajari, dan dianalisis untuk mengelompokkan, mengarahkan, serta mengorganisasikan aktivitas siswa, sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

1. **Analisis Aktivitas Guru**

   Pada lembar observasi, penilaian dilakukan dengan memberi skor berdasarkan skala yang telah ditentukan untuk setiap aspek yang diamati. Setelah itu, seluruh skor dijumlahkan dan diolah menjadi persentase menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} \frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{ x } 100$$

Tabel 3.4 Kriteria Presentase skor aktivitas guru

Kreteria	Nilai
Sangat baik	91-100
Baik	71-90
Cukup	61-70

Kurang (Belum Terlihat)	<61

(Sumber : Kunandar dalam (Meka:2022)

2. Analisis Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa diperoleh melalui observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Skor hasil observasi selanjutnya dikategorikan menjadi empat tingkat, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Persentase aktivitas siswa dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{ x } 100$$

Tabel 3.5 Kriteria Skor Aktivitas Siswa

Kriteria	Nilai
Sangat baik	91-100
Baik	71-90
Cukup	61-70
Kurang (belum terlihat)	<61

(Sumber : kunandar dalam (Meka:2022)

3. Analisis Tes

Analisis tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa setelah penerapan media pembelajaran berupa puzzle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Persentase skor hasil tes keterampilan membaca siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai } = \frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{ x } 100$$

Tabel 3.6 Kriteria Ketuntasan Membaca

Kriteria	Nilai	Keterangan
Sangat baik	91-100	Tuntas
Baik	71-90	Tuntas
Cukup	61-70	Tuntas
Kurang (belum terlihat)	<60	Tidak tuntas

(Sumber : Kunandar dalam (Meka:2022)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

4.1.1 Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 067261

UPT SD Negeri 067261 yang terletak di Jl. Sehat Komplek Panggon Indah, Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, didirikan secara resmi pada 1 Januari 1983. Sekolah ini berada di bawah naungan pemerintah pusat dan difungsikan untuk melayani kebutuhan pendidikan dasar di wilayah Medan Marelan.

Informasi Dasar SD Negeri 067261:

a. SK Pendirian: XX/1983.
b. Tanggal SK Pendirian: 1 Januari 1983.
c. Status: Negeri (Pemerintah Pusat).
d. NPSN: 10220846.
e. Lokasi: Jl. Sehat, kawasan Komplek Panggon Indah, Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara.

Berdasarkan tanggal SK pendiriannya, sekolah ini telah beroperasi sejak awal tahun 1980-an untuk mendukung pendidikan dasar di daerah tersebut.

4.1.2 Visi dan Misi SD Negeri 067261

a. Visi: Terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertakwa serta berakhlak mulia, serta memiliki kecerdasan, kreativitas, kemandirian, dan kepedulian terhadap lingkungan.

b. Misi:

1. Menumbuhkan iman dan takwa melalui pembelajaran agama serta penguatan karakter siswa.
2. Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM).
3. Mengoptimalkan potensi peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler.
4. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, dan nyaman.

4.1.3 Sarana dan Prasarana SD Negeri 067261

a. Tanah dan Halaman

Tanah sekolah seluruhnya milik negara dengan luas keseluruhan 1400 m². Keadaan tanah UPT SD Negeri 067261 Medan yaitu:

Status : Milik Pemerintah

Luas tanah : 1400 m²

Luas bangunan : 1143 m²

b. Gedung Sekolah

Secara umum, kondisi Gedung sekolah berada dalam kondisi yang baik. Jumlah ruang kelas yang tersedia juga sudah cukup untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Berikut merupakan kondisi gedung UPT SD Negeri 067261 Medan beserta ruang yang ada di dalamnya:

Bangunan Gedung Tempat Pendidikan Permanen

Ruang Kepala Sekolah : 1 Unit

Ruang Tata Usaha : 1 Unit

Ruang Guru : 1 Unit

Ruang Kelas : 6 Unit

Kamar Mandi : 3 Unit

Bangunan Gedung Penunjang Lain Permanen

Perpustakaan : 1 Unit

4.1.4 Data Guru SD Negeri 067261

Tabel 4.1

Data Guru SD Negeri 067261 Tahun 2025/2026

No	Nama Pendidik dan Tenaga Kependidikan	PNS/P3K/NPNS	L/P	Pendidikan	Usia
1.	ELLY JURIAH RITONGA, S.Pd	PNS	P	S1	53 Tahun
2.	PUJI LESTARI, S.Pd	PNS	P	SI	58 Tahun
3.	LAMBOK SINAGA, S.Pd	PNS	P	S1	55 Tahun
4.	LISBET PASARIBU, S.Pd	PNS	P	SI	57 Tahun
5.	RITA DOLOK SARIBU, S.Pd	PNS	P	SI	53 Tahun
6.	NURMALA SARI, S.Pd	P3K	P	SI	43 Tahun
7.	INDRIATI, S.Pd	P3K	P	SI	43 Tahun
8.	ANA MARIANA, S.Pd	P3K	P	SI	38 Tahun
9.	LILY FANNY ANNISYA, S.Pd	P3K	P	SI	41 Tahun
10.	FITRIA KARTIKA, S.Pd	P3K	P	SI	34 Tahun
11.	DIAN MAYA SARI RITONGA, S.Pd	P3K	P	SI	37 Tahun
12.	RINA LAILI SIAHAAN, S.Pd	P3K	P	SI	33 Tahun
13.	AJENG LARAS SUCI, S.Pd	P3K	P	SI	29Tahun
14.	EMILYA CONTESA, S.Pd	P3K	P	SI	45 Tahun
15.	UMMU SALSABILA LUBIS, S.Pd	P3K	P	SI	35 Tahun
16.	M. JULIANSYAH, S.Pd.I	NPNS	L	SI	37 Tahun
17.	ANDREW PRAMANA, S.Pd	NPNS	L	SI	35 Tahun
18.	SRI WAHYUNI, S.Pd	NPNS	P	SI	29 Tahun
19.	NUR RAHMADANI	NPNS	P	SMA	40 Tahun
20.	MUHAMMAD ZULKARNAIN	NPNS	L	SMA	31 Tahun

Sumber : Dokumentasi SD Negeri 067261 Tahun 2025/2026.

4.1.5 Data Siswa SD Negeri 067261

Tabel 4.2
Data Siswa SD Negeri 067261 Tahun 2025/2026

No	Uraian	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel
1.	Kelas 1	56	2
2.	Kelas 2	39	2
3.	Kelas 3	53	2
4.	Kelas 4	42	2

5.	Kelas 5	21	2
6.	Kelas 6	26	2

Sumber : Dokumentasi SD Negeri 067261 Tahun 2025/2026

4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan. Siswa di kelas tersebut memiliki kemampuan dan karakteristik yang beragam, mulai dari potensi akademik tinggi, sedang, hingga rendah. Selain itu, peserta didik kelas II juga memiliki perbedaan dalam latar belakang keluarga, budaya, dan agama.

4.2.1 Data Keterampilan Membaca Siklus I

- Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada bagian ini dibahas data hasil pelaksanaan tindakan siklus I. Siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan yang meliputi partisipasi belajar siswa dan aktivitas mengajar guru. Adapun pembahasan setiap tahap pada siklus I adalah sebagai berikut:

a) Pada tahap awal kegiatan, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator kompetensi dasar yang direncanakan untuk tiga kali pertemuan.
b) Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas tentang tema dan subtema yang akan direncanakan serta diajarkan.
c) Tema yang digunakan adalah tema 8 Peristiwa Alam dengan subtema pertama yaitu Cuaca.
d) Mempersiapkan serta merancang media pembelajaran yang diperlukan selama proses pembelajaran.

e) Menyusun instrumen lembar observasi bagi guru dan siswa yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan tindakan pembelajaran selanjutnya dipantau oleh guru (observer) atau rekan sejawat.

- Tahap Tindakan Siklus I

Pertemuan pertama berlangsung pada hari Senin, 08 Desember 2025 dengan durasi 2 × 35 menit. Adapun materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah subtema tentang cuaca. Kegiatan diawali dengan guru memberikan apersepsi kepada siswa, kemudian diawali dengan doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya, guru melakukan pengecekan kesiapan belajar siswa serta menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari tersebut.

Pada tahap berikutnya, siswa diminta untuk memperhatikan gambar dan teks cerita yang ada pada buku siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan pengamatan teks oleh siswa, sementara guru memfasilitasi kegiatan membaca bersama.

Kemudian, siswa diminta membacakan teks secara bergantian di depan kelas. Setelah membaca, guru mengajukan pertanyaan sesuai dengan isi teks, dan siswa memberikan jawaban. Guru selanjutnya melaksanakan ice breaking dengan meminta siswa berdiri dan mengikuti gerakan yang dicontohkan. Kegiatan ini dipandu oleh guru dan diikuti secara bersama-sama oleh siswa. Selanjutnya, guru mengajak siswa mengikuti permainan edukatif, di mana guru terlebih dahulu menuliskan kosakata di papan tulis, kemudian siswa

diminta melengkapi huruf yang hilang pada kotak yang tersedia.

Menjelang di akhir kegiatan pembelajaran, guru melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari dan meminta tanggapan siswa mengenai pembelajaran yang telah berlangsung. Kegiatan ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Pada pertemuan ini, siswa terlihat antusias, meskipun masih ada beberapa yang belum tepat dalam intonasi membaca dan masih mengeja kata.

Pertemuan kedua berlangsung pada hari Selasa, 09 Desember 2025 dengan durasi 2 × 35 menit. Materi yang dipelajari masih berkaitan dengan cuaca seperti pada pertemuan sebelumnya. Pada kesempatan ini, guru mulai menggunakan media puzzle dalam pembelajaran. Kegiatan diawali dengan apersepsi, pengecekan kesiapan siswa, dan doa bersama. Guru kemudian menyampaikan bahwa pada kegiatan pembelajaran hari ini menggunakan media *puzzle*. Siswa diminta mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah itu, siswa mengerjakan lembar kerja berupa penyusunan huruf menjadi kosakata yang benar.

Pada tahap selanjutnya, guru membimbing siswa memanfaatkan media *puzzle*, siswa menyusun huruf-huruf menjadi kosakata. Kemudian, siswa dibagi menjadi enam kelompok dengan masing-masing beranggotakan lima orang. Guru terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan dan memberikan contoh. Setelah itu, guru membagikan potongan *puzzle* kepada tiap kelompok. Setiap kelompok memperoleh 5–7 kosakata, di mana setiap anggota kelompok ikut berperan dalam merangkai huruf menjadi kosakata yang telah

dipelajari.

Sebelum kegiatan menyusun *puzzle* dimulaiguru menyampaikan instruksi kepada siswa. Setelah seluruh kelompok selesai, mereka diminta untuk mempresentasikan hasil penyusunan *puzzle*. Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru merefleksikan kembali materi yang telah dipelajari dan menanyakan perasaan siswa terhadap penggunaan media *puzzle*. Guru juga menginformasikan bahwa pertemuan selanjutnya akan membahas pembuatan kalimat. Pembelajaran kemudian ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Selama pembelajaran dengan media *puzzle*, siswa tampak antusias dan aktif mencari potongan huruf yang sesuai,namun karena terlalu bersemangat suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Pertemuan ketiga ini berlangsung pada hari Rabu, 10 Desember 2025 dengan durasi 2 × 35 menit. Materi yang dibahas adalah menyusun atau membuat kalimat dari satu kata. Pembelajaran diawali dengan apersepsi dan doa bersama sebelum kegiatan dimulai. Pada awal kegiatan, Guru menyampaikan bahwa dalam pembelajaran hari ini siswa akan menyusun kalimat dengan menggunakan kosakata dengan bantuan media puzzle, serta memberikan contoh terlebih dahulu.

Pada tahap selanjutnya, pembelajaran kembali dilakukan dengan media *puzzle*. Guru menjelaskan aturan permainan, yaitu menyusun kata menjadi kalimat dengan tema cuaca, serta memperagakan contoh penyusunan huruf acak menjadi kalimat utuh. Selanjutnya, guru memberikan potongan-potongan *puzzle* kepada masing-masing kelompok. Sebelum memulai

aktivitas, guru kembali memberi arahan kepada siswa. Setelah kegiatan selesai, masing-masing kelompok diminta untuk maju ke depan kelas dan mempresentasikan hasil kerja mereka.

Pada pertemuan ketiga ini, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan terlihat lebih bersemangat dalam belajar. Kerja sama antaranggota kelompok juga semakin baik dalam menyusun dan menentukan susunan kosakata menjadi kalimat yang tepat.









Gambar 4.1 Kegiatan Siklus I

- Tahap Pengamatan

Tahap observasi dilaksanakan secara bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini dilakukan oleh peneliti untuk menilai keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

a. Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek Yang diamti	Nilai		
		Pert I	**Pert II**	**Pert III**
1	Siswa menjawab salam dan memulai pembelajaran dengan berdoa.	4	4	4
2	Siswa merespons kegiatan apersepsi yang diberikan guru.	3	3	4
3	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan.	3	3	3
4	Siswa membaca teks cerita yang diberikan.	4	4	3
5	Siswa membentuk kelompok secara heterogeny.	3	3	3
6	Siswa menerima potongan-potongan *puzzle.*	3	4	4
7	Siswa menyusun potongan-potongan *puzzle.*	3	4	4
8	Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan *puzzle*.	3	4	4
9	Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.	3	3	3
10	Siswa bertanya atau menjawab pertanyaan terkait materi pembelajaran.	3	3	3
11	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.	3	3	3
12	Siswa menutup pembelajaran dengan doa dan menjawab salam.	4	4	4
Jumlah		39	42	42
Rata-rata keseluruhan		81	87	87
		85%		

Data hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan hasil yang cukup baik. Pada siklus ini, penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme dalam menyusun potongan *puzzle*. Akan tetapi, masih ada beberapa siswa yang kesulitan menyusunnya karena kemampuan membaca yang belum lancar.

Selain itu, pada siklus pertama masih ditemukan siswa yang belum lancar dalam membaca suku kata masih belum membaca dengan cara mengeja, serta penggunaan intonasi yang belum tepat. Namun demikian, siswa menunjukkan sikap positif dengan aktif mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang kurang

dipahami serta berpartisipasi dengan baik saat diminta guru untuk mengulang kembali materi pembelajaran. Hasil observasi terhadap tindakan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan aktivitas mengajar guru selama kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

No	Aspek Yang diamti	Nilai		
		Pert I	**Pert II**	**Pert III**
1	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar.	3	4	4
2	Melakukan kegiatan apersepsi.	3	3	3
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	3	3	3
4	Mengarahkan siswa untuk membaca teks tersebut.	4	3	4
5	Menyiapkan potongan-potongan *puzzle.*	3	3	3
6	Membentuk kelompok beranggotakan 5-6 Orang.	3	3	3
7	Menjelaskan tata cara bermain *puzzle.*	3	4	4
8	Membagikan potongan-potongan *puzzle.*	3	4	4
9	Memberikan penguatan materi mengenai yang telah dipelajari.	3	3	3
10	Membuat kesimpulan dan evaluasi Bersama siswa	3	3	3
11	Berdoa dan menutup proses pembelajaran.	3	4	3
Jumlah		34	38	37
Rata-rata keseluruhan		77	86	84
		82%		

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sudah cukup baik. Namun, penguatan materi masih perlu ditingkatkan, sehingga penjelasan yang diberikan belum disampaikan secara terlalu rinci. Selain itu, kemampuan guru dalam mengelola kelas sudah tergolong baik, tetapi masih perlu ditingkatkan lagi agar lebih optimal.

a) Hasil Belajar / Tes

Pada siklus I, hasil tes dapat dilihat pada bagian berikut. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran membaca menunjukkan adanya

peningkatan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 067261 Medan Marelan.

Tabel 4.5
Hasil Tindakan Siklus I

No	Data Hasil Tes	Nilai
1	Rata-rata nilai siswa	72,13
2	Jumlah siswa yang tuntas	19
3	Jumlah siswa yang belum tuntas	11

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa adalah 72,13 dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 86. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa masih rendah sehingga diperlukan peningkatan. Berdasarkan indikator ketuntasan, siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75, sedangkan nilai di bawah 75 dianggap belum tuntas. Dari 30 siswa, 63% atau 19 siswa telah mencapai KKM, sedangkan 37% atau 11 siswa masih belum tuntas. Hasil posttest menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih belum maksimal. Data selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel distribusi berdasarkan aturan Sturges setelah nilai diurutkan

Total data (n) sebanyak 3.

a. Range data (R) diperoleh dari selisih nilai maksimum dan minimum, yaitu 86 − 40 = 46.
b. Jumlah kelas (k) dihitung dengan rumus 1 + 3,32 log 30 = 5,88 yang dibulatkan menjadi 6.
c. Panjang kelas interval (i) $= \frac{Rentang}{Jumlah\ Kelas} = \frac{46}{6} = 7{,}6 = 8$

Tabel 4.6
Distribusi Frekuesnsi Data Hasil Posttes Siklus I

Kelas Interval	Titik Tengah	Frekuensi
40-47	43,5	3
48-55	51,5	1
56-63	59,5	2

64-71	67,5	5
72-79	75,5	6
80-88	83,5	13
Jumlah		30

- Tahap Refleksi Siklus I

Pada pertemuan siklus I, pembelajaran dilakukan dengan penerapan media *puzzle* pada subpokok bahasan mengenal, menemukan kosakata, serta menyusun kalimat dengan tema cuaca. Dalam prosesnya, beberapa siswa masih mengalami kendala, terutama saat mencari potongan huruf untuk dirangkai. Selain itu, masih ada siswa yang mengalami kesulitan ketika menyusun *puzzle*, karena susunan huruf yang dibuat belum sesuai dengan kerangka atau pola *puzzle* yang telah ditentukan.

4.2.2 Data Keterampilan Membaca Siklus II

- Tahap Perencanaan Tindakan Siklus II

Pembahasan mengenai data hasil pelaksanaan tindakan siklus II. Siklus II dilaksanakan dalam tiga pertemuan yang meliputi partisipasi belajar siswa dan aktivitas guru dalam mengajar. Adapun pembahasan pada setiap tahap siklus II adalah sebagai berikut:

1. Pada tahap awal, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator pada kompetensi dasar yang dirancang untuk tiga kali pertemuan.
2. Peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai tema dan subtema yang akan disusun serta diajarkan.
3. Tema yang digunakan adalah Tema 8 Peristiwa Alam dengan subtema I tentang Cuaca.

4. Peneliti menyiapkan serta menyediakan media pembelajaran yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
5. Peneliti menyusun lembar observasi untuk guru dan siswa yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

- **Tahap Tindakan Siklus II**

Kegiatan pertemuan pertama Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 15 Desember 2025 dengan materi pembelajaran yaitu Subtema I, yaitu pengenalan kosakata yang berkaitan dengan cuaca. Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi oleh guru, selanjutnya guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta menghubungkannya dengan pembelajaran sebelumnya.

Pada langkah berikutnya, guru mengajarkan Siswa membaca teks secara serempak. Setelah selesai, beberapa siswa diminta membaca teks di depan kelas bersama teman-temannya dengan lafal dan intonasi yang tepat setelah guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dibaca. Siswa lalu diminta untuk mengamati teks untuk menemukan kosakata yang berhubungan dengan cuaca. Untuk memperkuat pemahaman, guru melakukan tanya jawab dan siswa merespons dengan aktif. Melalui kegiatan tersebut, siswa mampu menyebutkan istilah-istilah yang berkaitan dengan cuaca.

Selanjutnya, Siswa kembali mengamati kosakata tentang cuaca. Guru kemudian membimbing siswa dalam membacakan kosakata dengan pengucapan dan intonasi yang benar, kemudian mengeja huruf demi huruf yang diikuti oleh siswa. Guru juga menyebutkan kosakata tertentu dan siswa

diminta mencarinya. Beberapa siswa selanjutnya membacakan kosakata di depan kelas dengan kejelasan suara serta pengucapan dan intonasi yang tepat.

Setelah itu, Guru membagikan lembar kerja siswa (LKS) untuk memperkuat pemahaman. Selanjutnya, siswa bertanya tentang cara pengerjaan LKS, dan guru memberikan penjelasan. Dalam pengerjaan LKS, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan, terutama pada siswa yang kemampuan membacanya masih belum lancar. Sementara itu, guru mengadakan tes membaca secara bergiliran kepada siswa.

Di penghujung pembelajaran, guru meninjau kembali materi mengenai kosakata dan menanyakan perasaan siswa selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas, kemudian diakhiri salam oleh guru. Pada pertemuan ini, siswa tampak sangat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, meskipun beberapa siswa masih mengalami kesulitan membaca ketika mengerjakan soal.

Pertemuan kedua dalam siklus II berlangsung pada hari Selasa, 16 Desember 2025 dengan materi yang masih sama, yakni kosakata mengenai cuaca. Pada pertemuan tersebut, Dalam pembelajaran ini digunakan media *puzzle*. Kegiatan diawali dengan apersepsi, pengecekan kesiapan siswa, serta doa bersama. Guru kemudian menjelaskan bahwa pembelajaran akan menggunakan media *puzzle.*

Sebelum media digunakan, guru memperkuat pemahaman materi dengan mengulang kembali kosakata yang telah dipelajari melalui tanya jawab, siswa menyebutkan kosakata secara bersama-sama dengan penuh antusias. Guru

juga menuliskan beberapa kosakata di papan tulis, kemudian siswa membacanya secara serentak.

Selanjutnya, Siswa dikelompokkan menjadi enam kelompok, dengan tiap kelompok beranggotakan lima orang. Selanjutnya, guru memberikan penjelasan mengenai aturan permainan *puzzle*, yaitu melengkapi potongan *puzzle* yang kosong dengan mencari bagian huruf yang sesuai. Kerangka *puzzle* disiapkan di depan kelas menjadi enam bagian. Setiap kelompok maju secara bergantian sesuai urutan. Guru kembali menjelaskan aturan permainan, dan Masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk mengisi bagian *puzzle* yang belum terisi. Setelah selesai, setiap kelompok membacakan hasil susunannya.

Pada pertemuan ini, pembelajaran diawali dengan pengulangan materi dari pertemuan sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan media *puzzle*. Aktivitas siswa terlihat semakin meningkat, siswa lebih antusias dalam mencari dan menyusun potongan *puzzle* dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Desember 2025 dengan materi membuat kalimat. Kegiatan diawali dengan apersepsi, pengecekan kesiapan siswa, serta doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini memanfaatkan media *puzzle* untuk menyusun kalimat berdasarkan gambar.

Guru menghubungkan materi dengan pembelajaran sebelumnya serta menyampaikan materi pembelajaran, kemudian siswa membaca teks secara

klasikal dengan bimbingan guru. Setelah itu, guru memperkuat pemahaman siswa terhadap isi teks, dan beberapa siswa diminta membaca di depan kelas dengan lafal serta intonasi yang baik.

Selanjutnya, guru menjelaskan langkah-langkah permainan puzzle untuk menyusun kalimat. Guru terlebih dahulu memberikan contoh cara mengerjakannya. Setelah itu, Guru membagikan bagian-bagian huruf kepada setiap kelompok, dengan tiap anggota memperoleh satu bagian untuk disusun menjadi kata. Guru memastikan kembali pemahaman siswa sebelum kegiatan dimulai, kemudian memberikan aba-aba untuk memulai permainan.







\



Gambar 4.2 Kegiatan Siklus II

- **Tahap Pengamatan**

Pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan tahap pelaksanaan, dengan tujuan untuk melihat tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

a) Hasil observasi aktivitas siswa dalam tindakan pembelajaran.

Pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan aktivitas siswa pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek Yang diamti	Nilai			
		Pert I	Pert II	Pert III	Pert IV
1	Siswa mengucapkan salam serta berdoa sebelum pembelajaran dimulai.	4	4	4	4
2	Siswa memberikan respon saat kegiatan apersepsi berlangsung.	3	4	4	4
3	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	3	3	3	3
4	Siswa membaca teks cerita yang diberikan	4	4	3	4
5	Siswa dibagi ke dalam kelompok yang beragam.	3	3	3	3
6	Siswa menerima kepingan-kepingan *puzzle.*	3	4	4	3

7	Siswa menyusun kepingan *puzzle* yang diberikan.	3	4	4	3
8	Siswa terlihat aktif dalam kegiatan menggunakan media *puzzle*.	3	4	4	4
9	Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.	3	3	3	3
10	Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan terkait materi yang dipelajari.	3	3	3	3
11	Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.	3	3	3	4
12	Siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan menjawab salam.	4	4	4	4
Jumlah		41	43	45	43
Rata-rata		85	89	93	89
Rata-rata keseluruhan		89			

Temuan hasil observasi kegiatan peserta didik pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang baik.

a) Hasil observasi aktivitas guru dalam tindakan pembelajaran. Pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan aktivitas guru pada siklus II disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.8

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	**Aspek Yang diamti**	**Nilai**			
		Pert I	**Pert II**	**Pert III**	**Pert IV**
1	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar.	3	3	3	3
2	Melakukan kegiatan apersepsi.	3	3	3	3
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	4	4	4	3
4	Mengarahkan siswa untuk membaca teks tersebut.	4	4	4	4
5	Menyiapkan potongan-potongan *puzzle*	3	4	4	4
6	Membentuk kelompok beranggotakan 5-6 orang.	3	3	3	3
7	Menjelaskan tata cara bermain *puzzle.*	3	4	4	3
8	Membagikan potongan-potongan *puzzle.*	3	4	4	3
9	Memberikan penguatan materi mengenai yang telah dipelajari.	3	3	3	4
10	Membuat kesimpulan dan evaluasi bersama siswa.	3	4	4	4

11	Berdoa dan menutup proses Pembelajaran	4	4	4	4
Jumlah		36	40	40	38
Rata-rata		81	90	90	86
Rata-rata keseluruhan		86,75%			

Pada siklus II, hasil observasi aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan dan lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Guru juga lebih optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru pada kedua siklus, perbandingan hasil disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.9

Data Hasil Observasi

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	Lembar observasi guru	82%	86,75%
2	Lembar observasi siswa	85%	89%

b) Hasil Tes

Hasil tes siklus II disajikan pada bagian berikut. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran membaca menunjukkan peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 067261 Medan Marelan.

Tabel 4.10

Hasil Tindakan Siklus II

No	Data Hasil Tes	Nilai
1	Rata-rata nilai siswa	80,13
2	Jumlah siswa yang tuntas	25
3	Jumlah siswa yang belum tuntas	5

Dari tabel tersebut diketahui bahwa rata-rata nilai siswa adalah 80,13

dengan nilai minimum 50 dan maksimum 93. Sesuai kriteria ketuntasan, siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75, sedangkan nilai di bawah 75 termasuk belum tuntas. Dari 30 siswa, pada kondisi awal hanya 63% atau 19 siswa yang mencapai KKM, sementara 27% atau 11 siswa lainnya belum tuntas. Hasil posttest ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa masih belum optimal.

Pada siklus II, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM menjadi 25 siswa dengan persentase 83%. Temuan ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus II telah melampaui batas yang ditetapkan, sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

Selanjutnya, data hasil belajar keterampilan membaca tersebut disusun dalam tabel distribusi menggunakan aturan Sturges berdasarkan nilai yang telah diurutkan. Total data (n) sebanyak 30.

a. Range data (R) diperoleh dari selisih nilai tertinggi dan terendah, yaitu 93 − 50 = 43.
b. Jumlah kelas (k) dihitung dengan rumus 1 + 3,32 log 30 = 1 + 4,88 = 5,88 dibulatkan menjadi 6.
c. Panjang kelas interval (i) $= \frac{Rentang}{Jumlah\ Kelas} = \frac{43}{6} = 7{,}12 = 7.$

Tabel 4.11
Distribusi Frekuesnsi Data Hasil Posttes Siklus II

Kelas Interval	Titik Tengah	Frekuensi
40-47	43,5	3
48-55	51,5	1
56-63	59,5	2
64-71	67,5	5

72-79	75,5	6
80-88	83,5	13
Jumlah		30

- Tahap Refleksi Siklus II

Pada siklus II dalam proses pembelajaran, kemampuan membaca siswa tampak lebih baik dibandingkan siklus I. Namun, masih terdapat siswa yang mengalami hambatan dalam membaca karena belum menguasai huruf secara optimal serta masih kurang lancar dalam membacanya.

4.3. Pembahasan Hasil Penelitian

PTK ini menerapkan media *puzzle* yang dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil penilaian pada siklus I dan II, penggunaan media *puzzle* menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes serta observasi aktivitas siswa selama pembelajaran.

Dari hasil siklus I dan II terlihat bahwa keterampilan membaca siswa kelas II mengalami peningkatan setelah penerapan media *puzzle*. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mencapai 63%, dengan 19 siswa telah mencapai KKM dan 11 siswa (37%) belum tuntas. Pada tahap ini, peneliti menemukan sejumlah kendala, yaitu:

a. Siswa kesulitan dalam mengidentifikasi potongan *puzzl*e yang tepat.
b. Siswa mengalami hambatan dalam menyusun kepingan *puzzle.*
c. Kemampuan membaca siswa masih belum lancar dan sering terhenti-henti.

Berdasarkan lembar observasi, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru pada siklus I tergolong baik. Akan tetapi, masih terdapat beberapa aspek yang

perlu diperbaiki, seperti variasi strategi permainan dan penambahan kosakata baru. Dari hasil wawancara dan pengamatan, diketahui bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran menggunakan media *puzzle* yang disertai ice breaking dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada keterampilan membaca permulaan hingga mencapai 83%, di mana 25 siswa telah memenuhi KKM, sedangkan 5 siswa lainnya belum tuntas. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan perbaikan serta memberikan apresiasi kepada siswa yang berani membaca di depan kelas. Selain itu, partisipasi siswa juga semakin meningkat, terlihat dari keaktifan mereka dalam kegiatan kelompok menggunakan media *puzzle*.

Hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM, yakni dari 19 siswa (63%) pada siklus I menjadi 25 siswa (83%) pada siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II**.**

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus dengan penerapan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar pada setiap siklus. Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik. Selain itu, media *puzzle* mendapatkan respons positif dari siswa serta tanggapan yang baik dari guru kelas dan orang tua siswa.

Hasil tes lisan keterampilan membaca permulaan pada siklus I menunjukkan bahwa sebanyak 19 dari 30 siswa telah memenuhi KKM (75) diperoleh nilai rata-rata 72,13 dengan ketuntasan belajar sebesar 63%. Sedangkan pada siklus II, hasil tersebut meningkat, yaitu 25 dari 30 siswa mencapai KKM (75) dengan rata-rata nilai 80,13 dan persentase ketuntasan 83%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian tersebut, terdapat sejumlah saran yang dapat dijadikan pertimbangan sekaligus sebagai penutup dalam penulisan skripsi ini, yaitu:

1. Berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan membaca awal siswa dengan memanfaatkan media *puzzle*.

2. Mewujudkan suasana pembelajaran di kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif.
3. Meningkatkan minat baca siswa.
4. Guru diharapkan lebih memperkaya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Guru perlu mengasah keterampilan dalam pemanfaatan media pembelajaran di kelas.
6. Memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan kemampuan penggunaan media pembelajaran serta memperluas pengalaman.

DAFTAR PUSTAKA

Aftika, S. N. (2020). Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Ragunan 012. *Jurnal UIN Syarif Hidayatullah* (Vol. 1, Issue 1).

Astuti, et.al,. 2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 11(2).

Elan, E., Muiz L, D. A., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal Paud Agapedia*, *1*(1), 66–75.

Futihat, S., Wibowo, E. W., Mastoah, I., Hasanuddin, M., Email, B., Hasanuddin, M., Email, B., Hasanuddin, M., & Email, B. (2020). *Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Permulaan Development of Letter Puzzle Media to Improve Students ' Ability in Reading Beginnings*. *7*(2), 135–148.

Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Bahasa dan Sastra.20*(1), 10–24.

Hidayat, M. (2024). *Pendidikan Literasi di Era Digital: Tantangan dan Solusi untuk Siswa SD*. Surabaya: Literasi Nusantara.

Manu Wedham, I. W. B., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Sdn 1 Jagaraga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(1), 420–430. https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2843

Marfilinda, R., & Akhiyar, M. (2024). Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(4), 4763–4776.

Mauliza, D. (2024). Penerapan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas Ii Sd Negeri 27 Banda Aceh PGSD , FKIP , Universitas Syiah Kula Pendahuluan Keterampilan membaca dan menulis merupakan salah satu keterampilan yang amat dibutuhkan oleh. *Elemantary Education Research*. *9*(3), 124–133.

Nabila, A., Kartono, K., & Halidjah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle

Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas II SDN 11 Pontianak Kota. *Journal on Education*, *7*(1), 3301–3309.

Oktaviani, D. T., Rohana, S., Intiana, H., & Hakim, M. (2023). Pengembangan Media Puzzle Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(Special Issue), 300–305.

Padua, D., Hamsiah, A., & Angreani, A. V. (2023). Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I UPT SPF SD Inpres Galangan Kapal II The Effectiveness Of Using Letter Puzzle Media O Develop Reading Skills. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *8*(1), 220–231.

Putri, A. K. (2020). *Membaca Menyenangkan: Teknik dan Strategi untuk Guru SD*. Semarang: Sahabat Guru

Rahmawati, N. (2023). *Meningkatkan Literasi Membaca Anak Usia Dini: Pendekatan dan Metode*. Yogyakarta: Media Literasi Anak.

Rahmi, I. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar Application of Puzzle Media to Improve Reading and Writing Skills of Grade I Students of UPT SPF SDN Sumanna Makassar City Pend. *Journal Of* Education. 5(1), 103–109

Rini, Windu Asmoro dan Wahyu Sukartiningsih. (2021). Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Intagram Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Keterampilan Membaca Permulaan. *Jurnal PGSD*. Vol. 9. No 6

Rosiana Khomsoh, & Jandut Gregorius. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*, 1–11.

Sari, D. P. (2021). *Strategi Efektif Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Edukasi.

Tasya Putri Purnamasari, Oyoh Bariah, N. R. (2022). Efektivitas Penggunaan

Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(4), 11438–11444.

Wahyuni, L. (2022). *Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Bandung: Cendekia Press.

LAMPIRAN

Lampiran 01

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

BAHASA INDONESIA KELAS II

A. Capaian Pembelajaran Fase A

Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi Dan bernalar, sesuai dengan tujuan kepada teman sebaya dan orang dewasa di sekitar tentang diri dan lingkungannya. Peserta didik menunjukkan minat serta mampu memahami dan menyampaikan pesan : mengekspresikam perasaan dan gagasan ; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi sederhana dalam intraksi ,antarpribadi, serta di dpan banyak pendengar secara santun. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosaakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa san bersartra engan topic yang beragam. Peserta didik juga mampu mengungkapkan gagasan secara lisan dan tulisan dengan sikap yang baik menggunakan kata-kata yang dikerjakan sehari-hari.

B. Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen

Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan dan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan atau di dengar) dan intruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan komunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan.
Membaca	Peserta didik mampu memahami prsan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari,teks nasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalinya dengan fasih. Peserta didik mampu

	memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topic.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap/gesture yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu mencerikan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topic yang beraneka ragam.
Menulis	Peserta didik mampu menulis keterampilan menulis pemulaan dengan benar (cara memegang alat tulis, jarak mata dengan buku, menebalkan garis/ huruf, dll.) diatas kertas dan/ atau melalui media digital.peserta didik mampu mengembangkan tulisan tangan yang semakin baik.

Mengetahui,

Kepala Sekolah **Guru Kelas**

SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan

Elly Juriah Ritonga, S.Pd **Indrianti , S.Pd**

Peneliti

Dea Ramanda

Lampiran 02

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IDENTITAS MODUL

Penyusun : Dea Ramanda

Instansi : SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan

Jenjang Sekolah : SD

Fase/Kelas : 2 (Dua)

Pembelajaran : Bahasa Indonesia

Bab 1 : Mengenal Perasaan

Tema : Mengenal Berbagai jenis perasaan dan penyebabnya

Alokasi Waktu :

A. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik pada awalanya diasumsikan belum mengenal ide pokok dari pembelajaran dikelas sebelumnya. Setelah pembelajaran, peserta didik dapat memahami konsep ide pokok dengan baik.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha Esa dan berakhlak mulia.
- Berfikir kritis
- Mandiri
- Kreatif
- Bergotong royong dan,

- Berkebhinekaan global

C. SARANA DAN PRASANA

a. Alat pembelajaran : Komputer/leptop, Media ajar

b. Leptop

c. Teks Bacaan

d. Ruang kelas yang cukup luas

D. TARGET PESERTA DIDIK

a. Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam memahami materi ajar

E. JUMLAH PESERTA DIDIK

a. 27 siswa

F. MODEL PEMBELAJARAN

a. Tatap muka

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

- Dengan menggunakan media *puzzle*. huruf,siswa dapat menganal huruf
- Dengan membongkar pasang media *puzzle*. dapat membantu siswa menyusun kata
- Dengan adanya kegiatan Tanya jawab, agar siswa semangat belajar
- Dengan mendengar penjelasan penggunaan media *puzzle*. maka akan membantu siswa melatih pola pikir mereka.

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Guru mengucapkan salam Guru menyapa siswa dengan menanyakan kabar siswa dan guru mengkondisikan keadaan kelas. Guru menyuruh ketua kelas untuk memimpin doa secara bersama-sama. Guru mengecek kehadiran siswa.	
Kegiatan Inti	Guru melakukan apresiasi dengan menyanyikan lagu ‘Garuda Pancasila” Guru menyapaikantujuan dari pembelajaran pada hari ini. 1. Guru menjelaskan kepada siswa tentang cara penggunaan media *puzzle* 2. Guru mengeluarkan media *puzzle* yg telah di siapkannya. 3. Guru menyusun kembali potongan-potongan *puzzle* sambil mengucapkan kata-kata sesuai gambar yang ada di setropom. 4. Guru memberikan aturan dalam menyusun media *puzzle* 5. Guru bersama-sama dengan siswa menyebutkan kata-kata sesuai gambar yang ada si setropom. 6. Kemudian Guru menyuruh siswa satu persatu untuk maju menyusun kata-kata sesuai gambar.	

	7. Guru member apresiasi kepada semua siswa. 8. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini secara bersama-sama. 9. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya.	
Penutup	1. Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran selanjutnya. 2. Siswa dikondisikan kembali untyk tertib,merapihkan tempat duduknya, dan mengutip sampah yang ada di dalam kelas. Guru menutup pembelajaran sebagai akhir pembelajaran, kemudian berdo'a yang di pimpin oleh ketua kelas.	

Penilaian

1. Penilaian Sikap : Pengamatan selama kegiatan berlangsung
2. Penilaian Pengetahuan : Menjawab pertanyaan dari guru
3. Penilaian Keterampilan : Hasil penilaian dari pribadi siswa

Mengetahui,

Kepala sekolah Guru Kelas

Elly Juriah Ritonga,S.Pd Dea Ramanda

Lampiran 03

Dokumentasi Penelitian Awal



(Foto Bersama Kepala Sekolah SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan)



(Foto Kegiatan Pembelajaran kelas II)



(Upacara di SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan)

Lampiran 04

Dokumentasi Pelaksanaan Siklus 1 dan Siklus 2



(Diskusi dengan wali kelas II SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan)



(Foto bersama wali kelas II SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan)

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 : Dea Ramanda
NPM : 2102090157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Komulatif : 120 IPK = 3,83

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Peningkatan kemampuan belajar operasi hitung perkalian melalui media Counting Box bagi anak kesulitan belajar berhitung di kelas 3 SD Negeri 067261 Kec.Medan Marelan	
	Penggunaan media aplikasi wordwall berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri 067261 kec.medan marelan pada pelajaran matematika	
✓	Efektivitas Penggunaan media puzzle dalam meningkatan keterampilan membaca di kelas 2 SD Negeri 067261 Kec. . Medan Marelan	

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

Acc judul NO. 3
27/12 2024.

Medan, Desember 2024
Hormat Pemohon,

Dea Ramanda

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

Dipindai dengan CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa	: Dea Ramanda
NPM	: 2102090157
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas 2 SD Negeri 067261 Kec. Medan Marelan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Dr.Lilik Hidayat Pulungan, 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/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Desember 2024
Hormat Pemohon,

Dea Ramanda

Keterangan
Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Dipindai dengan CamScanner

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

Nomor : 4095/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
Lamp : ---
H a l : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirahmanirrahim
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 : **Dea Ramanda**
N P M : 2102090157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Efektifitas Penggunaan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Kec.Medan Marelan**

Pembimbing : **Dr. Lilik Hidayat Pulungan, 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 : **31 Desember 2025**

Medan, 30 Jumadil Akhir 1446 H
31 Desember 2024 M

Wassalam
Dekan

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

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

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Dipindai dengan CamScanner

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

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Dea Ramanda
NPM : 2102090157
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
27/12. 2025	Acc Judul	
13/1. 2025	Perbaikan BAB I	
22/4. 2025	Perbaikan BAB II	
3/5. 2025	Perbaikan BAB III	
8/5. 2025	Perbaikan Instrumen	
10/5. 2025	Perbaikan Modul Ajar	
17/5. 2025	Acc Seminar Proposal	

Medan, 2025

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

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

Dosen Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Dipindai dengan CamScanner

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

بسم الله الرحمن الرحيم

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama	: Dea Ramanda
NPM	: 2102090157
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh: Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.	**Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.**

Dipindai dengan CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak-KP/PT-XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Nomor : 125/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
H a l : **Mohon Izin Observasi**

Medan, 10 Rajab 1446 H
10 Januari 2025 M

Kepada : Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 067261 Kec.Medan Marelan
di
Tempat

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 untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian sarjana pendidikan, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin obsevasi di sekolah yang Bapak pimpin. Adapun Nama mahasiswa kami tersebut Adalah:

Nama Mahasiswa : **Dea Ramanda**
N P M : 2102090157
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : **Efektifitas Pengunaan Media *Puzzle* dalam meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SDN 067261 Kec.Medan Marelan**

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.

Wa'alaikumsalam Wr. Wb.

Wassalam
Dekan

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

Pertinggal

Dipindai dengan CamScanner

PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 067261
KEC. MEDAN MARELAN
Jl. Sehat Komplek Panggon Indah Pasar IV Barat Kel. Rengas Pulau – 20255

Medan, 23 Oktober 2025

Nomor : 422/314.X/SDN 61/2025
Lamp : -
Perihal : Balasan Surat Ijin Riset

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU
Di
Tempat

Dengan hormat,

Menanggapi surat permohonan ijin riset yang kami terima dari Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor: 2188/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 tanggal 6 Oktober 2025 perihal Permohonan Ijin Riset, dengan ini kami menyatakan bahwa kami menyetujui permohonan tersebut.

Adapun mahasiswa yang akan melakukan riset di UPT SD Negeri 067261 adalah sebagai berikut:

Nama : Dea Ramanda

NPM : 2102090157

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kegiatan riset akan dilaksanakan pada tanggal 23 – 25 Oktober 2025 dengan tujuan untuk memenuhi syarat penelitian skripsi.

Demikian surat balasan ijin observasi ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Ibu Dekan, kami ucapkan terima kasih.

Kepala UPT SD Negeri 067261

ELLY JURIAH RITONGA, S.Pd
NIP. 19710114 199412 2 001

Dipindai dengan CamScanner

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 28 Mei Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama	: Dea Ramanda
NPM	: 2102090157
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

[✓] Disetujui

[ ] Disetujui dengan adanya perbaikan

[ ] Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Chairunnisa Amelia, M.Pd

Dosen Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, 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.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Dea Ramanda
NPM	: 2102090157
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan

Pada hari Rabu, Tanggal 28 Mei Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Agustus 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas	Dosen Pembimbing
Chairunnisa Amelia, M.Pd	Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Dipindai dengan CamScanner

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 28 Mei Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar mencerangkan bahwa :

Nama : Dea Ramanda
NPM : 2102090157
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
10/05-2025	Perisian Penulisan kata depan. Perisi penulisan huruf kapital yang tidak tepat Perisi kalimat yang panjang menjadi ringkat

Medan, Agustus 2025

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

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd

Dipindai dengan CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Nomor : 2188/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 14 Rabi'ul Akhir 1447 H
06 Oktober 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 067261 Medan Marelan
di
Tempat

Bismillahirahmanirrahim
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 : **Dea Ramanda**
N P M : **2102090157**
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SDN 067261 Kec. Medan Marelan**

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

Dekan

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

Pertinggal

Dipindai dengan CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

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

Nama	:	Dea Ramanda
NPM	:	2102090157
Prog. Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas II SD Negeri 067261 Kecamatan Medan Marelan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, Tanggal 28 Mei Tahun 2025.

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

Medan, Agustus 2025

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

1 1

Efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan keterampilan membaca di kelas 2 II SD NEGERI 067261 keca...

Kelas Kimia Feb 1303

Kelas kimia feb

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Document Details

Submission ID
trn:oid:::1:3538896668

Submission Date
Apr 16, 2026, 2:48 AM GMT+7

Download Date
Apr 16, 2026, 3:04 AM GMT+7

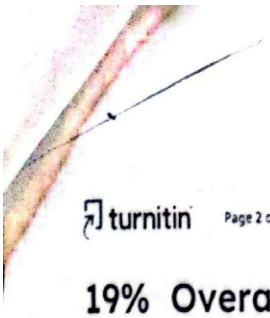
File Name
Efektivitas_penggunaan_media_puzzle_dalam_meningkatkan_keterampilan_membaca_di_kelas....docx

File Size
724.8 KB

59 Pages

9,871 Words

61,808 Characters



19% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Small Matches (less than 18 words)

Top Sources

18% Internet sources
2% Publications
4% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

18% Internet sources
2% Publications
4% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet repository.metrouniv.ac.id	5%
2	Internet repository.umsu.ac.id	4%
3	Internet repository.upi.edu	2%
4	Internet repositori.unibos.ac.id	2%
5	Internet jonedu.org	1%
6	Student papers IAIN Metro Lampung	1%
7	Internet repository.unibos.ac.id	<1%
8	Internet www.researchgate.net	<1%
9	Internet lib.unnes.ac.id	<1%
10	Publication Luh Putu Himawati, I Nyoman Sudiana, Ida Bagus Putrayasa. "Upaya Peningkata...	<1%
11	Internet digilib.unila.ac.id	<1%

12	Internet journal.unibos.ac.id	<1%
13	Internet e-journal.lp2m.uinjambi.ac.id	<1%
14	Student papers Purdue University	<1%
15	Student papers Universitas Muria Kudus	<1%
16	Student papers Universitas Musamus Merauke	<1%
17	Internet eprints.uny.ac.id	<1%
18	Student papers umc	<1%
19	Internet etd.uinsyahada.ac.id	<1%
20	Internet repository.uksw.edu	<1%
21	Internet www.scribd.com	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama	: DEA RAMANDA
Tempat /Tgl Lahir	: Kota Rantang, 17 Februari 2003
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Status	: Belum Menikah
Warga Negara	: Indonesia
Alamat	: Dusun VII Desa Kota Rantang
Email	: dearamanda203 @gmail.com
No Handphone	: 0895-6373-52060

Pendidikan Formal

- Tahun 2007-2013 SDN 104197 Hamparan Perak
- Tahun 2013-2016 MTs Negeri 1 Hamparan Perak
- Tahun 2016-2021 SMA Negeri 1 Hamparan Perak
- Tahun 2021-2026 FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, Mei 2026

DEA RAMANDA