

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP MINAT
MEMBACA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS III SDS HARAPAN MULIA MEDAN
T.A 2022/2023**

SKRIPSI

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

Oleh :

DIYAN MAGHFIRA SYAFITRI

NPM 1802090112



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**



BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 20 September 2022, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Diyan Maghfira Syafitri
N.P.M : 1802090112
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Minat Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDS Harapan Mulia Medan Tahun Ajaran 2022/2023

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dr. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum
2. Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.

- 1.
- 2.
- 3.



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



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Diyan Maghfira Syafitri
NPM : 1802090112
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Minat Membaca
Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDS
Harapan Mulia Medan T.A. 2022/2023

Sudah layak disidangkan :

Medan, 08 September 2022

Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing

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

Diketahui Oleh:

Dekan

(Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.)

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITASMUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-4619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> email: fkip@umma.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Diyan Maghfira Syafitri
NPM : 1802090112
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDS Harapan Mulia Medan T.A 2021/2022**" adalah bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntun dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

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

Medan, September 2022

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Diyan Maghfira Syafitri
DIYAN MAGHFIRA SYAFITRI

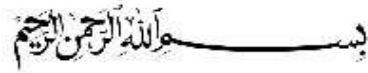
ABSTRAK

Diyan Maghfira Syafitri, 1802090112. “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDS Harapan Mulia Medan T.A 2022/2023”. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap minat membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDS Harapan Mulia Medan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 20 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Total Sampling*. Data yang diperoleh dan di analisis dengan menggunakan uji t, yaitu uji *Paired Sample T-Test* yang diperoleh dengan nilai Sig (2-tailed) adalah $0.000 < 0.05$. Kemudian diketahui bahwa mean dari *pretest* terhadap *posttest* ialah sebesar 17.500. Maka terdapat peningkatan yang signifikan pada skor *posttest*. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap minat membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas III SDS Harapan Mulia Medan.

Kata Kunci : Penggunaan Media *Puzzle*, Minat Membaca

KATA PENGANTAR



Assalam'ualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam penulis memohon kepada Allah SWT, semoga disampaikan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan jalan yang terang dan petunjuk kepada kita semua.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk disidangkan sebagai acuan untuk melakukan penelitian. sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDS Harapan Mulia Medan T.A 2022/2023**” Penyusunan skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan dalam penulisan skripsi nantinya.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kedua Orang tua saya yang bernama Ayahanda **Eka Surya Edi** dan Ibunda **Rahmayani**, serta adik laki-laki saya yang bernama **Diyan Dzaky Anugrah** dan **Sigit Suryo Sasmita** yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, doa, dorongan serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini serta bantuan materi sehingga dapat

menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agusani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.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. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini.

8. Ibu **Fitri Chairiah Ulfa, SE. M.Si** Selaku Kepala Sekolah SDS Harapan Mulia Medan.
9. Ibu **Mutiara Fadhilah Nasution** Selaku Wali Kelas III SDS Harapan Mulia Medan.
10. Terima kasih kepada kakak, teman, serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis.
11. Terima kasih kepada teman-teman yang bernama, **Alvy Hayati Nur, Mufidah Fadillah, Agustin Nabila, Dinda Meylisa Putri, Andini Diyah Pratiwi,** dan **Nurul Annisa** yang telah banyak memberikan masukan serta dorongan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada teman-teman Mahasiswi kelas **C Pagi** Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Stambuk 2018.

Hanya kepada Allah SWT penulis bermohon agar jasa baik ini dibalas-Nya dengan pahala yang berlipat ganda. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya untuk diri penulis secara pribadi. Aamiin

Wassalam'ualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Medan, September 2022
Penulis

Diyan Maghfira Syafitri
NPM : 1802090112

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II : LANDASAN TEORITIS	8
A. Kerangka Teoritis	8
1. Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media Pembelajaran	8
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	9
2. Media <i>Puzzle</i>	11
a. Pengertian Media <i>Puzzle</i>	11
b. Manfaat Media <i>puzzle</i>	13
c. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzel</i>	15
d. Langkah-Langkah Media <i>Puzzle</i>	17
3. Minat	20
a. Pengertian Minat	20
b. Ciri-Ciri Minat	21

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat	24
4. Membaca	28
a. Pengertian Membaca	28
b. Fungsi Membaca	29
c. Tujuan Membaca	32
d. Manfaat Membaca	34
5. Minat Membaca	36
a. Pengertian Minat Membaca	36
b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Membaca	37
c. Indikator Minat Membaca	39
6. Pembelajaran Bahasa Indonesia	40
a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	40
b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	42
c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia	44
d. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia	47
B. Kerangka Konseptual	50
C. Hipotesis Penelitian	52
BAB III : METODE PENELITIAN	54
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	54
B. Populasi dan Sampel	55
C. Variabel Penelitian	55
D. Definisi Operasional Variabel	56
E. Desain penelitian	57
F. Instrumen Peneltian	58
G. Teknik Analisis Data	60
a. Uji Validasi	60
b. Uji Reliabilitas	62
c. Uji Hipotesis	63

BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	65
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	65
B. Kecenderungan Variabel Penelitian	65
C. Pengujian Hipotesis	70
D. Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian	72
E. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	10
Tabel 3.1 Rincian dan Waktu Penelitian	54
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket	59
Tabel 3.3 Penilaian Skala <i>Likert</i>	59
Tabel 4.1 Hasil Nilai <i>Pretest</i>	65
Tabel 4.2 Data Statistik	66
Tabel 4.3 Hasil Nilai <i>Posttest</i>	67
Tabel 4.4 Data Statistik	68
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas.....	69
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas	70
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Paired Sample t-test</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual	52
Gambar 3.1 Desain Penelitian	58
Gambar 4.1 Diagram Minat Membaca <i>Pretest</i>	66
Gambar 4.2 Diagram Minat Membaca <i>Posttest</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	82
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	85
Lampiran 3. Materi Pembelajaran	93
Lampiran 4. Lembar Angket	95
Lampiran 5. Tabulasi Angket	98
Lampiran 6. Hasil Uji Validasi	100
Lampiran 7. Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	101
Lampiran 8. Hasil Validasi Angket	102
Lampiran 9. Dokumentasi	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal untuk menciptakan insan yang berilmu dan berwawasan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab II pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan bangsa”.

Sebagai salah satu jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) memiliki peranan penting dalam menanamkan kemampuan dasar, diantaranya membaca, menulis, dan berhitung. Hal ini diberikan untuk membekali siswa dalam mempelajari mata pelajaran, mempersiapkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, dan mempersiapkan siswa untuk hidup di masa yang akan datang. Tercapainya suatu tujuan pendidikan tidak lepas dari peran guru dan orang tua dalam proses pembelajaran. Peran guru adalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sedangkan peran orang tua juga sangat penting untuk mengarahkan siswa pada kegiatan pembelajaran di rumah.

Dalam pembelajaran di sekolah, salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi, yaitu Bahasa Indonesia. Karena, Bahasa Indonesia sebagai alat perhubungan antar warga, antar daerah, dan antar suku bangsa serta Bahasa Indonesia menjadi alat komunikasi yang penting bagi penuturnya dalam wilayah Indonesia sehingga setiap orang dapat leluasa menjelajahi wilayah Indonesia tanpa ada kendala Bahasa.

Dalam proses pembelajaran di kelas tentunya guru sering menghadapi adanya siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, Seperti siswa cepat merasa bosan untuk saat mempelajari pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang membuat siswa cepat merasa bosan adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan, menghargai, dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan Bahasa Negara (Ali, 2020: 41).

Menurut Halimatussakdiah (2019: 143) mengemukakan bahwa media pembelajaran alat bantu dalam proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum ada tersedia disekolah.

Di dalam penelitian ini, penulis memberikan solusi dari penyajian masalah yang sudah dijabarkan dengan menggunakan media *puzzle*. Media ini diharapkan dapat memperbaiki minat membaca siswa selama pembelajaran berlangsung. Penerapan media *puzzle* sangat dibutuhkan agar sistem pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan aktif, dapat memotivasi siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional (ceramah). Menurut Nurpratiwiningsih, dkk. (2019:2) Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman dengan berpikir melalui permainan sehingga lebih menarik dan tertarik. Namun, dalam penggunaan media *puzzle* ini memiliki kemampuan yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif di dalam diri siswa. Oleh sebab itu, siswa dipaksa untuk berkonsentrasi dengan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyelesaikan *puzzle* tersebut.

Minat membaca adalah suatu keinginan yang levelnya naik ketika dijalani berusaha terhadap membaca. Seseorang yang memiliki keinginan membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas keinginan sendiri atau dorongan dari luar (Apriliani, dkk. 2020: 996). Minat menentukan kegiatan dan frekuensi membaca, mendorong pembaca untuk memilih jenis bacaan yang dibaca, menentukan tingkat partisipasi di kelas dalam mengerjakan tugas, bertanya-jawab, dan kesanggupan membaca di luar kelas.

Minat membaca adalah kekuatan yang mendorong siswa untuk memperhatikan, merasa tertarik, dan senang terhadap aktivitas membaca sehingga

siswa mau melakukan suatu aktivitas membaca dengan kemauannya sendiri (Handayani, dkk. 2020: 397). Minat membaca dapat tumbuh dari pribadi masing-masing seseorang, sehingga untuk meningkatkan minat membaca perlu dengan kesadaran pada diri sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III di SDS Harapan Mulia Medan selama kegiatan belajar secara langsung, penulis menemukan beberapa hal diantaranya yaitu, kegiatan siswa aktif tetapi kurang maksimal dan guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya saja berupa papan tulis dan buku tematik yang kurang mendukung. Selama proses pembelajaran berlangsung masih terdapat rendahnya minat membaca siswa yang kurang menguasai materi dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membaca sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan siswa, mengenal kosa kata yang baru, dan menyerap informasi dengan cara penggunaan kata, dan menyusun kata yang tepat. Selama proses pembelajaran siswa kurang fokus serta tidak menampilkan keahlian dalam diri siswa untuk mengamati maupun menganalisis serta mencerna informasi materi pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Guru yang hanya bersifat monoton tanpa adanya menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan guru menyampaikan materi pembelajaran yang di dominasikan dengan ceramah. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurangnya terlatih dan kurangnya menumbuhkan minat membaca siswa. Maka penerapan media

puzzle sangat dibutuhkan di kelas III, karena dapat memberikan nilai tambahan bagi siswa untuk menumbuhkan minat membaca siswa di sekolah.

Berdasarkan dari uraian di atas penulis tertarik untuk meneliti permasalahan ini dengan menentukan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDS Harapan Mulia Medan T.A 2022/2023”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perlu diidentifikasi masalah yang terkait judul di atas. Berikut beberapa masalah yang perlu di identifikasikan, yaitu :

- 1) Rendahnya minat membaca siswa dan penggunaan media *puzzle*.
- 2) Guru menyampaikan materi pembelajaran yang di dominasikan dengan ceramah.
- 3) Guru belum pernah menggunakan media *puzzle*.
- 4) Siswa kurang fokus serta tidak menampilkan keahlian dalam diri siswa untuk mengamati maupun menganalisis serta mencerna informasi materi pembelajaran yang disajikan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dibatasi pada penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap minat membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Swasta harapan Mulia Medan T.A. 2022/2023”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap minat membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap minat membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDS Harapan Mulia Medan”.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis, guru, siswa, maupun sekolah diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa, dapat mampu meningkatkan minat membaca siswa dengan menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia ataupun pada pembelajaran yang lainnya.

- 2) Bagi guru, hasil dalam penelitian ini sebagai bahan masukan dalam upaya untuk meningkatkan profesionalisme khususnya dalam penggunaan media pembelajaran, agar siswa termotivasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 3) Bagi sekolah, sekolah mendapatkan gagasan baru serta menumbuhkan semangat untuk meningkatkan mutu sekolah dan upaya dalam perbaikan proses pembelajaran disekolah.
- 4) Bagi penulis, penulis dapat menambah wawasan, kemampuan, dan pengalaman baru untuk meningkatkan penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan minat membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah suatu perantara yang berguna untuk menyampaikan pesan dan informasi dari penyampaian informasi yang akan di terima oleh penerima informasi. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai teknologi yang dapat membawa informasi yang digunakan untuk kebutuhan dalam proses pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampikan suatu bahan ajar dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang akan disampaikan akan mempermudah dalam menerima materi belajar (Ating, 2018: 74-83).

Menurut Nurrita (2018: 172-173) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang dirancang oleh guru, maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan, sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di sekolah.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian materi dalam pembelajaran. Media dalam sebuah proses pembelajaran dapat mempertinggi belajar siswa dan juga dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Maka dari itu penggunaan media pada pembelajaran sangat dianjurkan untuk menjadikan kualitas pembelajaran yang tinggi (Elan, 2017: 66–75). Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan praktis, guru terampil dalam menggunakannya, dan lain-lain.

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

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Halimatussakhiah (2019: 146) mengelompokkan media menjadi 9 golongan sebagai berikut :

Tabel 2.1
Jenis-Jenis Media Pembelajaran

No	Golongan Media	Contoh Dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, <i>compact disk</i> , telephone.
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leafiet</i> , gambar.
3.	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
4.	Proyek visual diam	<i>Overhead</i> transparansi (OHT), film bingkai (<i>slide</i>).
5.	Proyek audio visual diam	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara.
6.	Visual gerak	Film bisu.
7.	Objek fisik	Benda nyata (Media <i>Puzzle</i>), modul, specimen.
8.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran.
9.	Computer	CAI (pembelajaran berbantuan computer), CBI (pembelajaran berbasis computer).

Menurut andrew, dkk (2020: 62-63) menggolongkan jenis-jenis media pembelajaran menjadi delapan golongan, yaitu :

- 1) Visual diam.
- 2) Film.
- 3) Televisi.
- 4) Obyek tiga dimensi.
- 5) Rekaman.
- 6) Pelajaran terprogram.
- 7) Buku teks.
- 8) Sajian lisan.

Menurut Farhamna & Zulherman (2021: 266) media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Media audio merupakan media dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara.
- 2) Media visual merupakan media yang berhubungan dengan fungsi mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi.
- 3) Media audio-visual merupakan media yang menggabungkan antara unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti video pembelajaran.
- 4) Multimedia merupakan media yang memungkinkan melibatkan semua indera manusia seperti model tiga dimensi.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari: media audio merupakan media yang berbentuk penyajian suara, seperti kaset, telephone, siaran radio. Media audio-visual merupakan media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti film atau video. Media visual merupakan media yang berhubungan dengan mata, seperti gambar. Multimedia merupakan media yang melibatkan indera manusia, seperti gambar tiga dimensi.

2. Media *Puzzle*

a. Pengertian Media *Puzzle*

Kata *Puzzle* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan siswa yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan

Puzzle berdasarkan pasangannya (Kasri, 2018: 321). *Puzzle* menggunakan bahan-bahan yang cukup beragam, yaitu terbuat dari kayu, kertas, plastik, karet, busa, dan lain sebagainya. Media *puzzle* sifatnya memberikan rasa nyaman berpikir dengan melalui permainan sehingga lebih menarik dan tertarik.

Media *puzzle* ini suatu permainan yang menyusun sebuah potongan-potongan gambar agar terciptanya suatu gambar yang utuh. Media *Puzzle* adalah alat untuk permainan edukatif yang menyerupai benda model tiruan yang dapat merangsang kemampuan motorik halus siswa dan dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Media *puzzle* bersifat edukatif bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, sosial, dan melatih kesabaran (Bahar & Rismawati, 2019: 79).

Media *puzzle* merupakan suatu alat atau media yang membentuk potongan-potongan kecil berupa gambar ataupun tulisan yang dapat membentuk suatu kata atau suatu gambar yang tersusun dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakkan, dan kerjasama (Matondang, dkk. 2021: 145). Media *puzzle* merupakan media gambar yang digunakan dalam belajar sambil bermain. *Puzzle* terdiri atas kepingan-kepingan dari suatu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi.

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Media *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan siswa yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *Puzzle* berdasarkan pasangannya. *Puzzle* menggunakan bahan-bahan yang cukup beragam, yaitu

terbuat dari kayu, kertas, plastik, karet, busa, dan lain sebagainya. Media *puzzle* ini suatu permainan yang menyusun sebuah potongan-potongan gambar agar terciptanya suatu gambar yang utuh dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakkan, dan kerjasama.

b. Manfaat Media *puzzle*

Menurut Bahar & Rismawati (2019: 79-80) mengemukakan bahwa ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dari media *puzzle* bagi siswa, diantaranya :

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan berkonsentrasi dalam menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar atau tulisan pada *puzzle* tersebut.
- 2) Siswa juga bisa melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* serta menyusunnya menjadi suatu tulisan atau gambar yang utuh.
- 3) Dengan media *puzzle* siswa menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungannya. Siswa akan menjadi lebih kreatif, kritis, dan kreativitas.

Menurut Tika, dkk. (2019: 106) manfaat media *puzzle* antara lain :

- 1) Melatih pendengaran dan motorik halus.
- 2) Melatih perkembangan emosi.
- 3) Melatih perkembangan kognitif dalam perbendaharaan kata, huruf maupun objek-objek tertentu.
- 4) Melatih konsentrasi mengamati kepingan-kepingan *puzzle*.
- 5) Melatih ketekunan anak dalam proses pembelajaran.

- 6) Dapat memecahkan masalah dan menyenangkan anak dalam belajar.

Manfaat puzzle antara lain, meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan daya nalar, daya ingat dan konsentrasi, serta melatih kesabaran.

Menurut Poni & Nahdatul (2021: 50) manfaat dari media *puzzle*, yaitu:

- 1) Mengasah otak kecerdasan otak kanan siswa akan terlatih karena melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan, Hal itu dikarenakan siswa harus mencocokkan potongan-potongan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
- 3) Melatih nalar, karena siswa harus menentukan letak bagian puzzle dengan benar.
- 4) Melatih kesabaran, siswa harus sabar dalam menyusun dan menukarkan bagian puzzle hingga benar.
- 5) Menambah pengetahuan, dalam menyusun puzzle anak akan lebih mengingat jenis binatang pemakan tumbuhan dan pemakan daging.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ada banyak sekali manfaat media *puzzle* yang dapat diperoleh dari media puzzle bagi siswa, diantaranya : Meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan berkonsentrasi dalam menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar atau tulisan pada puzzle tersebut, Siswa juga bisa melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle serta menyusunnya menjadi suatu tulisan atau gambar

yang utuh, Melatih koordinasi mata dan tangan, Hal itu dikarenakan siswa harus mencocokkan, potongan-potongan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh, Melatih kesabaran, siswa harus sabar dalam menyusun dan menukarkan bagian puzzle hingga benar, dan Menambah pengetahuan, dalam menyusun puzzle anak akan lebih mengingat jenis binatang pemakan tumbuhan dan pemakan daging.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Menurut husna, dkk (2017: 67) adapun kelebihan media *puzzle*, sebagai berikut :

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

Dalam penggunaan media *puzzle* tentunya perlu pertimbangan yang cukup agar penggunaan media *puzzle* tercapai. Menurut Tika, dkk. (2019: 106) “Puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar”. Adapun kelebihan dari media *puzzle* adalah :

- 1) Media *puzzle* bersifat konkrit.
- 2) Media *puzzle* dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 3) Media *puzzle* dapat menarik minat dan perhatian siswa.

- 4) Kelebihan dari puzzle huruf yaitu bentuk huruf cukup jelas, alus, mudah diperoleh, tidak beresiko, mudah dikenal anak, memiliki warna yang bervariasi dan memiliki warna yang menarik perhatian anak.

Menurut Poni & Nahdatul (2021: 50) kelebihan dari media *puzzle* adalah :

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

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

Selain memiliki kelebihan, menurut Bahar & Rismawati (2019: 80) mengemukakan kekurangan media *puzzle*, sebagai berikut :

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

Menurut Poni & Nahdatul (2021: 50) kekurangan media *puzzle*, antara lain :

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

Menurut Rahmawati (2021: 8) kekurangan media *puzzle*, yaitu :

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

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

d. Langkah-Langkah Media *Puzzle*

Menurut Rosiana (2018: 2-3) permainan ini mempunyai teknis sebagai berikut:

- 1) Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- 2) Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
- 3) Siapkan puzzle dalam amplop untuk masing-masing kelompok.

- 4) Permainan ini dibatasi dengan waktu 15 menit.
- 5) Masing-masing kelompok berdiri melingkari meja dan didekat amplop puzzle yang telah dibagikan.
- 6) Masing- masing kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh ada yang mengerjakan sendirian.
- 7) Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang gambar yang telah mereka rangkai.

Menurut Kasri (2018: 2) langkah-langkah media *puzzle* mempunyai teknik, sebagai berikut :

- 1) Guru membagikan siswa kelompok yang terdiri dari 5 kelompok.
- 2) Guru menerapkan aturan permainan dan dilakukan secara berkelompok.
- 3) Guru menjelaskan, menyiapkan, dan membagikan media *puzzle*.
- 4) Guru membagikan tugas kelompok.
- 5) Guru menyuruh perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja diskusinya.
- 6) Guru memberikan apresiasi kepada kelompok.
- 7) Guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini secara bersama-sama.
- 8) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya dengan penanaman pesan moral atau nasihat-nasihat.

Menurut Yuliana (2019: 21-22) Berikut ini langkah-langkah dalam menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran.

- 1) Setelah memberikan informasi kepada siswa mereka akan bersaing di dalam permainan yang akan menuntut kerjasama, pendidik membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang
- 2) Selanjutnya pendidik membagikan potongan-potongan puzzle yang terdapat di dalam amplop perkelompok.
- 3) Setelah setiap kelompok mendapatkan potongan-potongan puzzle, pendidik memberikan aba-aba agar kelompok segera memulai tugasnya untuk menyusun potongan-potongan kertas secara bekerja sama dengan teman kelompok.
- 4) Kegiatan berlangsung sampai seluruh kelompok menyelesaikan pekerjaan atau hasil menyusun potongan-potongan kertas yang ada. Kelompok yang setiap anggotanya dapat menyusun pertama kali, dinyatakan sebagai pemenang.

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

3. Minat

a. Pengertian Minat

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atas merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang tersebut tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap suatu objek yang dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut (Prihatini, 2017: 173).

Minat merupakan kecenderungan untuk memberikan perhatian yang besar terhadap sesuatu dengan perasaan yang senang dalam melakukannya (Reski, 2021: 2485). Siswa yang memiliki minat tinggi dalam proses pembelajaran akan merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Perasaan senang siswa dalam mengikuti pembelajaran disekolah menjadikan siswa cenderung menyukai setiap kegiatan yang dilakukannya dalam belajar.

Minat berperan sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat. Menurut A'yun, dkk. (2021: 562) mengemukakan bahwa minat sebagai aspek kewajiban, bukan aspek bawaan, melainkan kondisi terbentuk setelah

dipengaruhi oleh lingkungan. Karena itu minat sifatnya berubah-ubah dan sangat bergantung pada individunya.

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Minat merupakan kecenderungan untuk memberikan perhatian yang besar terhadap sesuatu dengan perasaan yang senang dalam melakukannya. Siswa yang memiliki minat tinggi dalam proses pembelajaran akan merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat.

b. Ciri-ciri Minat

Menurut Haryadi (2019: 140) bahwa ciri-ciri minat adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

Menurut Prayuga (2019: 1054) menyebutkan ada tujuh ciri-ciri minat, sebagai berikut :

1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental

Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental, karena minat itu timbul yang dipengaruhi oleh kesehatan fisik dan mental siswa karena

fisik dan mental yang kurang baik akan menimbulkan rasa malas dan rasa kurang bersemangat dalam kegiatan.

2) Minat tergantung pada kegiatan belajar

Minat bergantung pada kegiatan belajar, kegiatan belajar yang terencana dan menyenangkan akan menimbulkan minat dalam diri siswa.

3) Perkembangan minat mungkin terbatas

Perkembangan minat mungkin terbatas, karena minat dipengaruhi oleh bakat alamiah siswa sehingga minat belajar terbatas karena setiap siswa berbeda-beda.

4) Minat bergantung pada kesempatan belajar

Minat tergantung pada kesempatan belajar, minat dapat timbul pada diri siswa dipengaruhi oleh kesempatan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, karena dengan memberikan kesempatan belajar yang berbeda pada siswa memungkinkan siswa untuk lebih perhatian pada kegiatan belajar yang baru dialaminya.

5) Minat dipengaruhi oleh budaya

Minat dipengaruhi oleh budaya, salah satu ciri minat yang dipengaruhi oleh budaya adalah minat yang dimana siswa menaruh perhatian pada kegiatan adat istiadat.

6) Minat berbobot emosional

Minat berbobot emosional, minat yang berbobot emosional merupakan minat yang dipengaruhi oleh tingkat kesukaan atau kebahagiaan siswa dalam melakukan kegiatan.

7) Minat berbobot egoisentris

Minat berbobot egoisentris, jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Dalam minat terdapat beberapa ciri-ciri menurut Yugi (2019: 1054-1055), yaitu :

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadiminatnya daripada hal yang lainnya.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental, karena minat itu timbul yang dipengaruhi oleh kesehatan fisik dan mental

siswa karena fisik dan mental yang kurang baik akan menimbulkan rasa malas dan rasa kurang bersemangat dalam kegiatan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Menurut A'yun (2021: 564-565) faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa adalah :

1) Motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Adanya perubahan Antara keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang menjadi motivasi akan menimbulkan minat.

2) Belajar

Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama-kelamaan akan bertumbuhnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut dan minat pun akan bertumbuh.

3) Keluarga

Orang tua sangat berpengaruh dalam menentukan minat anaknya. Apa yang diberikan keluarganya sangat berpengaruh terhadap perkembangan jiwa anak. Dalam perkembangan minat dibutuhkan dukungan dan perhatian dari orang tua.

4) Bakat

Melalui bakat seseorang akan memiliki minat. Sebagai contoh, bila sejak kecil anak memiliki bakat menyanyi secara tidak langsung ia akan memiliki minat dalam bernyanyi.

5) Hobi

Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat. Jika seseorang memiliki hobi terhadap pelajaran, maka ia akan timbul minat dalam dirinya untuk menekuni pelajaran tersebut.

Menurut Yugi (2019: 1055) setelah mengetahui seberapa penting minat dalam pembelajaran, ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi minat, adalah sebagai berikut :

1) Memotivasi dan cita-cita.

Motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan.

2) Keluarga.

Keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama dalam pelaksanaan pendidikan. Dalam pelaksanaan pendidikan keluarga termasuk kedalam pendidikan non formal. Pendidikan keluarga memberikan pengajaran, pendidikan dan bimbingan karakter, moral, agama, etika, budaya dan keterampilan.

3) Peranan guru.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran matematika, guru menciptakan kondisi yang menggugaha dan member kemudahan bagi siswa untuk belajar. Guru memahami kharakteristik unik dan berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan yang bersifat khusus dari masing- masing siswa yang memiliki minat dan potensi yang perlu diwujudkan secara optimal.

4) Sarana dan prasarana.

Fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah sangat mendukung minat belajar siswa sebaliknya kurangnya fasilitas yang tersedia membuat siswa kurang berminat belajar.

5) Teman pergaulan.

Teman pergaulan baik di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika teman pergaulan memiliki minat belajar dan motivasi yang tinggi dalam belajar, maka minat teman yang lainya juga dapat mempengaruhinya.

6) Masa media.

Masa media berbagai macam masa media seperti: televisi, radio, vidio visual serta media cetak lain seperti buku-buku bacaan, majalah dan surat kabar juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Menurut Haryadi (2019: 140-141) Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat yaitu:

1) Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4) Perhatian

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki

minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Adanya perubahan Antara keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang menjadi motivasi yang akan menimbulkan minat. Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama-kelamaan akan bertumbuhnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut dan minat pun akan bertumbuh. Dalam perkembangan minat dibutuhkan dukungan dan perhatian dari orang tua. Sebagai contoh, bila sejak kecil siswa yang memiliki bakat menyanyi secara tidak langsung ia akan memiliki minat dalam bernyanyi.

4. Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah suatu kegiatan atau proses yang dilakukan oleh pembaca dalam memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata/Bahasa tulis dalam hal ini untuk menelusuri makna yang ada dalam suatu tulisan. Membaca dapat diartikan suatu aktivitas yang kompleks yang melibatkan kegiatan fisik maupun mental untuk mengetahui dan memahami makna suatu tulisan (Akhir, 2017: 32).

Membaca adalah suatu cara untuk mendapatkan informasi dari sesuatu yang tertulis. Membaca melibatkan pengenalan huruf-huruf yang menyusun menjadi

sebuah Bahasa. Membaca merupakan kegiatan yang membutuhkan keseimbangan yang baik, dimulai dari gerakan mata dan pemantapan pemikiran serta kemampuan untuk membaca pada siswa (Halimatussakdiah, 2019: 12-13). Dalam membaca dibutuhkan konsentrasi agar siswa bisa menyimpan informasi secara maksimal.

Semakin sering siswa membaca, maka akan semakin baik kemampuan membaca siswa. Para ahli telah mendefinisikan tentang membaca dan tidak ada kriteria tertentu untuk menentukan suatu definisi yang dianggap paling besar. Menurut Ahmad (2017: 78) membaca adalah proses atau kegiatan yang menerapkan seperangkat keterampilan dalam mengelola hal-hal yang dibaca yang menangkap suatu makna.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Membaca adalah suatu kegiatan atau proses yang dilakukan oleh pembaca dalam memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata/Bahasa tulis dalam hal ini untuk menelusuri makna yang ada dalam suatu tulisan. Membaca melibatkan pengenalan huruf-huruf yang menyusun menjadi sebuah Bahasa. Semakin sering siswa membaca, maka akan semakin baik kemampuan membaca siswa.

b. Fungsi Membaca

Menurut Nia & Lilis (2018: 75) menyebutkan fungsi membaca, yaitu :

- 1) Untuk penyempurnaan teknik membaca.
- 2) Untuk penyempurnaan pemahaman isi bacaan.
- 3) Untuk mendapatkan pemahaman kosa kata.

- 4) Untuk menumbuhkan kesadaran untuk kepentingan membaca sebagai sarana mendapatkan informasi.
- 5) Untuk menumbuhkan sikap suka mencari kesenangan, kenikmatan, dan kepuasan batin

Menurut Latifah (2020: 215-216) adapun fungsi membaca antara lain :

- 1) Fungsi intelektual.

Dengan banyak membaca kita dapat meningkatkan kadar intelektualitas, membina daya nalar kita. Contoh : membaca buku-buku pelajaran, karya-karyailmiah, laporan penelitian, skripsi, tesis, disertasi, dll.

- 2) Fungsi Pemacu Kreatifitas.

Hasil membaca kita dapat mendorong, menggerakkan diri kita untuk berkarya, didukung oleh keluasan wawasan dan pemilihan kosa kata. Contoh: buku ilmiah, bacaan sastra, dan lain-lain.

- 3) Fungsi Praktis.

Kegiatan membaca dilaksanakan untuk memperoleh pengetahuan praktis dalam kehidupan, misal: teknik memotret, teknik memelihara ikan lele, resep membuat minuman dan makanan, cara merawat tanaman, dll.

- 4) Fungsi Religious.

Membaca dapat digunakan untuk membina dan meningkatkan keimanan, memperluas budi, dan mendekatkan diri kepada Tuhan.

5) Fungsi Informatif.

Dengan banyak membaca bacaan, informasi lebih cepat kita dapatkan. Contoh: dengan membaca majalah dan Koran dapat kita peroleh berbagai informasi yang sangat penting atau kita perlukan dalam kehidupan sehari-hari.

6) Fungsi Rekreatif.

Membaca digunakan sebagai upaya menghibur hati, mengadakan tamasya yang mengasyikkan. Contoh: bacaan-bacaan ringan, novel-novel, cerita humor, fariabel karya sastra, dll.

7) Fungsi Sosial.

Kegiatan membaca mempunyai fungsi social yang tinggi manakala dilaksanakan secara lisan atau nyaring. Dengan demikian kegiatan membaca tersebut langsung dapat dimanfaatkan oleh orang lain mengarahkan sikap berucap, berbuat dan berpikir. Contoh: pembacaan berita, karya sastra, pengumuman, dll.

8) Fungsi Pembunuh Sepi.

Kegiatan membaca dapat juga dilakukan untuk sekedar merintang-rintang waktu, mengisi waktu luang. Contoh: membaca majalah, surat kabar, dll.

Menurut Akhir (2017: 32) menyampaikan bahwa fungsi membaca bagi siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat mengenali simbol-simbol Bahasa.
- 2) Dapat mengenali kata dan kalimat.
- 3) Menemukan ide pokok dan kata-kata kunci.

4) Dapat Menceritakan kembali isi bacaan.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi membaca adalah Dengan banyak membaca kita dapat meningkatkan kadar intelektualitas, membina daya nalar kita. Hasil membaca kita dapat mendorong, menggerakkan diri kita untuk berkarya, didukung oleh keluasan wawasan dan pemilihan kosa kata. Contoh: buku ilmiah, bacaan sastra, dan lain-lain. Kegiatan membaca dilaksanakan untuk memperoleh pengetahuan praktis dalam kehidupan, misal: teknik memotret, teknik memelihara ikan lele, resep membuat minuman dan makanan, cara merawat tanaman, dll.

c. Tujuan Membaca

Menurut Sari (2018: 211-212) tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Berikut adalah tujuan membaca :

- 1) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh, apa yang telah dibuat oleh tokoh, apa yang telah terjadi pada tokoh khusus atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh tokoh.
- 2) Membaca untuk mengetahui mengapa hal ini merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat cerita, apa yang dipelajari atau yang dialami oleh tokoh dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh tokoh untuk mencapai tujuannya.

- 3) Membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh tokoh atau bekerja seperti cara tokoh bekerja dalam cerita itu disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi.
- 4) Membaca untuk menemukan bagaimana caranya tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, dan bagaimana tokoh menyerupai membaca.

Menurut Ade (2019: 9-10) tujuan membaca mencakup :

- 1) Memeroleh suatu kesenangan.
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring.
- 3) Menggunakan strategi tertentu.
- 4) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topic.
- 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
- 6) Memeroleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
- 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam berapa cara lain dan mempelajari struktur teks.
- 9) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Menurut Vicky (2019-5) adapun tujuan membaca, yaitu :

- 1) Mendapatkan informasi faktual.
- 2) Memeroleh keterangan tentang sesuatu yang khusus dan problematis.

- 3) Memberi penilaian terhadap karya tulis seseorang.
- 4) Memperoleh kenikmatan emosi.
- 5) Mengisi waktu luang.

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan, Membaca untuk mengetahui mengapa hal ini merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat cerita, apa yang dipelajari atau yang dialami oleh tokoh dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh tokoh untuk mencapai tujuannya, dan Membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh tokoh atau bekerja seperti cara tokoh bekerja dalam cerita itu disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi.

d. Manfaat Membaca

Menurut Azkia & Rohman (2020: 10) adapun manfaat membaca adalah sebagai berikut :

- 1) Kesadaran fonem (bunyi bahasa).
- 2) Peningkatan ucapan.
- 3) Interelasi antar huruf merupakan kualifikasi yang menentukan dalam membaca.
- 4) Memahami variasi bunyi merupakan kemampuan vital dalam memproduksi bahasa, terkhusus dalam membaca.
- 5) Melatih daya ingat atau keahlian sensoris.

- 6) Mencermati perbedaan huruf.
- 7) Melatih daya pikir ke kiri dan ke kanan.
- 8) Terampil dalam memahami.
- 9) Memperkaya kosakata.

Menurut Madu (2019: 63) adapun manfaat membaca yang diperoleh siswa, yaitu :

- 1) Memperoleh pengetahuan, baik pengetahuan khusus maupun umum.
- 2) Mengetahui berbagai peristiwa penting dalam peradaban dan kebudayaan dalam negeri dan luar negeri.
- 3) Mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.
- 4) Memperkaya kosakata Bahasa Indonesia mulai dari tataran terendah hingga tataran tertinggi, yakni kata, frasa, klausa, kalimat, dan istilah-istilah.

Manfaat membaca menurut Atikah & Rizki (2019: 125), yaitu:

- 1) Terbukanya wawasan.
- 2) Adanya pemikiran baru.
- 3) Meningkatkan kecerdasan dalam segala bidang.
- 4) Meningkatkan kemandirian dalam mencari pengetahuan.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat membaca adalah Interelasi antar huruf merupakan kualifikasi yang menentukan dalam membaca, Memahami variasi bunyi merupakan kemampuan vital dalam memproduksi bahasa, terkhusus dalam membaca, dan Melatih daya pikir ke kiri dan ke kanan.

5. Minat Membaca

a. Pengertian Minat Membaca

Minat membaca merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca seseorang. Minat membaca dapat diperoleh pada siswa duduk dibangku sekolah dasar, melalui kebiasaan membaca sejak duduk dibangku sekolah. Dengan banyaknya membaca maka siswa memiliki pengetahuan yang baru dan kemampuan membaca dengan aluran pikiran yang telah siswa dapatkan dan dikembangkan sehingga kebiasaan membaca dapat lebih menambah pengetahuan yang luas (Elendiana, 2020: 3).

Menurut Mubarok (2018: 205) menyatakan bahwa minat membaca merupakan suatu landasan penting dalam mencapai keberhasilan membaca. Kemampuan membaca tidak akan berhasil apabila tidak didukung dengan minat membaca yang memadai. Kebiasaan membaca yang masih rendah akan terjadi kurangnya minat membaca pada pemakaian berbahasa. Upaya teknik membaca yang tepat dapat membuat kegiatan membaca menjadi lebih efisien, efektif, serta menarik. Minat Membaca dapat membantu untuk mengembangkan pemikiran, meningkatkan pengetahuan, dan memori siswa.

Menumbuhkan Minat membaca tidak hanya dengan cara membaca bahan bacaan saja, melainkan pembelajaran dapat juga dilakukan melalui media pembelajaran. Minat membaca merupakan suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca, sehingga mengarahkan individu untuk membaca dengan kemauannya sendiri (Sari, 2020:

142). Minat membaca tidak lahir begitu saja dalam diri seseorang, tetapi minat membaca dibina sejak dini. Tujuan dari ditumbuhkan minat membaca, agar membaca menjadi kebutuhan hidup siswa dan tidak hanya sekedar hobi atau kesenangan di waktu luang saja.

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

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Membaca

Menurut Anjani, dkk. (2019: 75) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca siswa, yaitu :

- 1) Faktor dalam diri siswa meliputi perasaan, motivasi, dan perhatian. Langkah yang dilakukan adalah dengan cara memberi motivasi dan perhatian secara terus menerus kepada siswa.
- 2) Faktor dari luar diri siswa terdiri dari peranan guru, lingkungan, keluarga, dan fasilitas. Seorang guru hendaknya menggunakan teori atau komponen strategi pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran dapat diterima oleh siswa dengan baik dan lebih mudah.

Menurut Atikah & Rizki (2019: 131) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca, sebagai berikut :

- 1) Faktor-faktor interen yang mempengaruhi minat membaca meliputi perasaan, perhatian, dan motivasi.
- 2) Faktor-faktor eksteren yang mempengaruhi minat membaca meliputi Guru, lingkungan, dan fasilitas.

Menurut Putri, dkk. (2021: 179-180) Faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca siswa dapat berupa :

- 1) Faktor internal.

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan siswa.

- 2) Faktor eksternal.

Faktor eksternal adalah hal-hal yang membuat siswa tertarik dari luar seperti dorongan wali orang tua/wali, guru dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat membaca adalah Faktor-faktor interen yang mempengaruhi minat membaca meliputi perasaan, perhatian, dan motivasi. Dan Faktor-faktor eksteren yang mempengaruhi minat membaca meliputi Guru, lingkungan, dan fasilitas. Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan siswa.

c. Indikator Minat Membaca

Menurut Nur & Martalia (2021: 3) adapun indikator yang mempengaruhi minat membaca diantaranya adalah :

- 1) Kesenangan terhadap kegiatan membaca.
- 2) Frekuensi waktu yang diluangkan untuk membaca.
- 3) Banyaknya buku yang telah dibaca.
- 4) Kesadaran terhadap manfaat membaca.

Adapun indikator minat membaca menurut Maharani, dkk. (2017: 321-322) sebagai berikut :

- 1) Kesenangan membaca

Seorang siswa memiliki perasaan senang dalam kegiatan membaca terhadap suatu pembelajaran dan membaca atas kemauan sendiri, maka siswa tersebut akan terus mempelajari pembelajaran tersebut.

- 2) Kesadaran akan manfaat membaca

Kesadaran siswa akan pentingnya membaca, akan membuat siswa dapat menambahkan ide-ide atau memperluas pembelajaran.

- 3) Frekuensi membaca

Intensitas siswa dalam membaca, siswa yang ingin menumbuhkan minat membacanya pasti menyempatkan waktu untuk membaca.

4) Kuantitas bacaan

Jumlah dan keberagaman siswa dalam membaca dan usaha siswa untuk mendapatkan sumber yang dibaca olehnya.

Menurut Devi (2019: 107) Adapun indikator minat baca siswa, yaitu :

- 1) Frekuensi dan Kuantitas Membaca.
- 2) Kuantitas Sumber Bacaan.

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa indikator minat membaca adalah Frekuensi waktu yang diluangkan untuk membaca, Kesadaran terhadap manfaat membaca, Intensitas siswa dalam membaca, dan siswa yang ingin menumbuhkan minat membacanya pasti menyempatkan waktu untuk membaca.

6. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat dikatakan sedikit sulit, sebab pengalaman atau kemampuan berbahasa Indonesia bagi anak-anak yang mulai memasuki sekolah di setiap daerah tidak sama. Perbedaan itu disebabkan oleh kenyataan bahwa setiap anak memiliki Bahasa ibu atau Bahasa pertama yang berbeda-beda. Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas rendah dirancang sesuai dengan Kurikulum 2013 dan dipadukan dengan kreativitas, sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan keterampilan berbahasa dan bersastra sebagai suatu hal yang menyenangkan bagi siswa (Halimatussakdiah, 2019: 8).

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa nasional dan Bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah Bahasa yang menjadi standar di Negara Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan secara non resmi, santai dan bebas. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu sarana yang dapat mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Untuk itu, kemahiran berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis harus benar-benar dimiliki dan ditingkatkan dalam pembelajaran (Nursalim, dkk. 2021: 1).

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, dan memanfaatkan karya sastra (Khair, 2018: 89).

Berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat dikatakan sedikit sulit, sebab pengalaman atau kemampuan berbahasa Indonesia bagi anak-anak yang mulai memasuki sekolah di setiap daerah tidak sama. Perbedaan itu disebabkan oleh kenyataan bahwa setiap anak memiliki Bahasa ibu atau Bahasa pertama yang berbeda-beda.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Ali (2020: 36-37) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum, meliputi :

- 1) Siswa menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan (nasional) dan Bahasa Negara.
- 2) Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.
- 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
- 4) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- 5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Menurut Dwi & Aninditya (2021: 39) untuk menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia perlu memperhatikan tujuan pembelajaran yang harus diperhatikan, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan hanya sekedar kumpulan kata.

- 2) Penggunaan bahasa adalah proses untuk memilih bentuk bahasa megungkapkan makna tertentu.
- 3) Bahasa bersifat fungsional yang berarti penggunaan bahasa tidak bisa dipisahkan dari konteks tertentu karena bahasa untuk mencerminkan ide atau sikap.
- 4) Bahasa menjadi sarana dalam proses berpikir setiap manusia.

Menurut Safni & Mardhatillah (2018: 56-57) pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Siswa yang memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan, Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial, dan Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Umi & Zainah (2018: 170-171) prinsip-prinsip dasar pembelajaran Bahasa Indonesia ialah integratif, fungsional, kontekstual dan apresiasi. Prinsip-prinsip tersebut secara sederhana dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Prinsip Integratif (terpadu) adalah pepaduan antar keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, baik antara dua aspek keterampilan berbahasa maupun lebih. Prinsip ini digunakan dalam rangka mendekati kealamiahannya konteks berbahasa.
- 2) Prinsip fungsional. Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi yang tertuang dalam SK dan KD merupakan penerapan prinsip Fungsional. Keberfungsian atau penerapan berbahasa Indonesia baik melalui peningkatan keterampilan berbahasa maupun bersastra yang dijadikan sebagai alat komunikasi.

- 3) Prinsip kontekstual adalah Prinsip berdasarkan konteks pengalaman peserta didik yang alamiah dan merupakan kondisi mutlak yang seharusnya dipertimbangkan dalam upaya melaksanakan pembelajaran bermakna.
- 4) Prinsip apresiasi dalam kegiatan berbahasa merupakan wujud perhatian dan penghargaan antar pelaku komunikasi, dalam hal ini perlu memperhatikan konteks, substansi, diksi, dan sikap apresiatif, serta kesantunan tuturan, sehingga terbentuk kegiatan komunikasi yang harmonis dan terjaga keberlangsungannya.

Menurut Nuriyanti (2021: 568) secara umum prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia yang perlu diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain:

- 1) Proses pembelajaran hendaknya mensinergikan seluruh komponen pembelajaran secara runtut.
- 2) Senantiasa mendorong terwujudnya kemahiran berbahasa Indonesia yang andal pada diri peserta didik.
- 3) Memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada pembelajar untuk mengambil bagian atau terlibat dalam tindak/peristiwa berbahasa dalam berbagai tindak tutur.
- 4) Memberikan kepada pembelajar informasi, praktik, pelatihan, dan sejumlah pengalaman berbahasa yang sesuai dengan kebutuhannya, baik dalam kegiatan belajar mengajar maupun di luar kegiatan pembelajaran.
- 5) Sebaiknya pembelajar selalu mengoptimalkan penggunaan bahasa Indonesia secara aktual, baik di dalam maupun di luar pembelajaran.

Menurut Nursalim, dkk. (2021: 4-8) prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia ada 4, yaitu :

1) Prinsip Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar pada saat guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan Antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Prinsip Integratif

Bahasa adalah suatu sistem. Hal ini berarti suatu keseluruhan kegiatan yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan untuk mencapai tujuan berbahasa yaitu berkomunikasi. Subsystem bahasa adalah fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik. Keempat sistem ini tidak dapat berdiri sendiri. Dapat diartikan bahwa, pada saat kita menggunakan bahasa, tidak hanya menggunakan salah satu unsur tersebut.

3) Prinsip Fungsional

Tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan Kurikulum 2004 adalah agar peserta didik dapat menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dengan baik dan benar. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bahasa yang fungsional, yaitu pembelajaran Bahasa harus dikaitkan dengan fungsinya, baik dalam berkomunikasi maupun dalam memenuhi keterampilan untuk hidup.

4) Prinsip Apresiatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “apresiasi” berarti “penghargaan”. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, istilah apresiatif dimaknai “menyenangkan”. Jadi, prinsip pembelajaran yang apresiatif merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Prinsip apresiatif ini tidak hanya berlaku untuk pembelajaran sastra, tetapi juga untuk pembelajaran aspek yang lain seperti keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Dalam hal ini pembelajaran sastra dapat dipadukan dalam pembelajaran keempat keterampilan berbahasa tersebut.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dengan baik dan benar. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bahasa yang fungsional, yaitu pembelajaran Bahasa harus dikaitkan dengan fungsinya, baik dalam berkomunikasi maupun dalam memenuhi keterampilan untuk hidup. Prinsip apresiatif ini tidak hanya berlaku untuk pembelajaran sastra, tetapi juga untuk pembelajaran aspek yang lain seperti keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis).

d. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Ferdinandus (2019: 74) strategi-strategi pembelajaran Bahasa Indonesia adalah penting dengan tiga alasan, yaitu:

- 1) Pengetahuan awal berperan dalam proses pembelajaran.

- 2) Memahami apa pengetahuan itu dan perbedaan di antara berbagai jenis pengetahuan.
- 3) Membantu menjelaskan bagaimana pengetahuan diperoleh oleh manusia dan diproses di dalam sistem memori otak.

Pembicaraan mengenai strategi pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lepas dari pembicaraan mengenai pendekatan, metode, dan teknik mengajar. Menurut Laki (2018: 25-28) menjelaskan sebagai berikut :

1) Pendekatan Pembelajaran

Istilah pendekatan dalam pembelajaran Bahasa mengacu pada teori-teori tentang hakikat Bahasa dan pembelajaran Bahasa yang berfungsi sebagai sumber landasan/prinsip pengajaran Bahasa. Teori tentang hakikat Bahasa mengemukakan asumsi-asumsi dan tesis-tesis tentang hakikat Bahasa, karakteristik Bahasa, unsur-unsur Bahasa, serta fungsi dan pemakaiannya sebagai media komunikasi dalam suatu masyarakat Bahasa.

2) Metode Pembelajaran

Istilah metode berarti perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pelajaran Bahasa secara teratur. Istilah ini bersifat prosedural dalam arti penerapan suatu metode dalam pembelajaran Bahasa dikerjakan dengan melalui langkah-langkah yang teratur dan secara bertahap, dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses belajar mengajar, dan penilaian hasil belajar.

3) Teknik pembelajaran

Istilah teknik dalam pembelajaran Bahasa mengacu pada pengertian implementasi perencanaan pengajaran di depan kelas, yaitu penyajian pelajaran dalam kelas tertentu dalam jam dan materi tertentu.

Menurut Junaidi, dkk. (2018: 100-101) strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut partisipasi aktif siswa tentunya tak akan banyak menggunakan metode ceramah, akan tetapi metode-metode lainnya seperti seminar, kerja proyek kelompok, tutorial perorangan atau paket-paket belajar mandiri.

1) Komponen strategi pembelajaran Bahasa Indonesia memang sebuah sistem.

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih dan digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran sehingga memudahkan anak didik menerima, memahami, menyimpan dan memproduksi bahan pelajaran.

2) Kriteria pemilihan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia Perlu diciptakan

proses pembelajaran yang menantang dan merangsang otak (kognitif), menyentuh dan menggerakkan perasaan (afektif), dan mendorong anak didik untuk melakukan kegiatan (motorik), serta memungkinkan anak didik mempraktikkan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dan memberikan kesempatan kepada anak didik untuk tidak saja menerima dan mengungkapkan, tetapi juga menerapkan apa-apa yang dipelajarinya ketika menerima bahan pelajaran.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Pembicaraan mengenai strategi

pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lepas dari pembicaraan mengenai pendekatan, metode, dan teknik mengajar. Istilah pendekatan dalam pembelajaran Bahasa mengacu pada teori-teori tentang hakikat Bahasa dan pembelajaran Bahasa yang berfungsi sebagai sumber landasan/prinsip pengajaran Bahasa.

B. Kerangka Konseptual

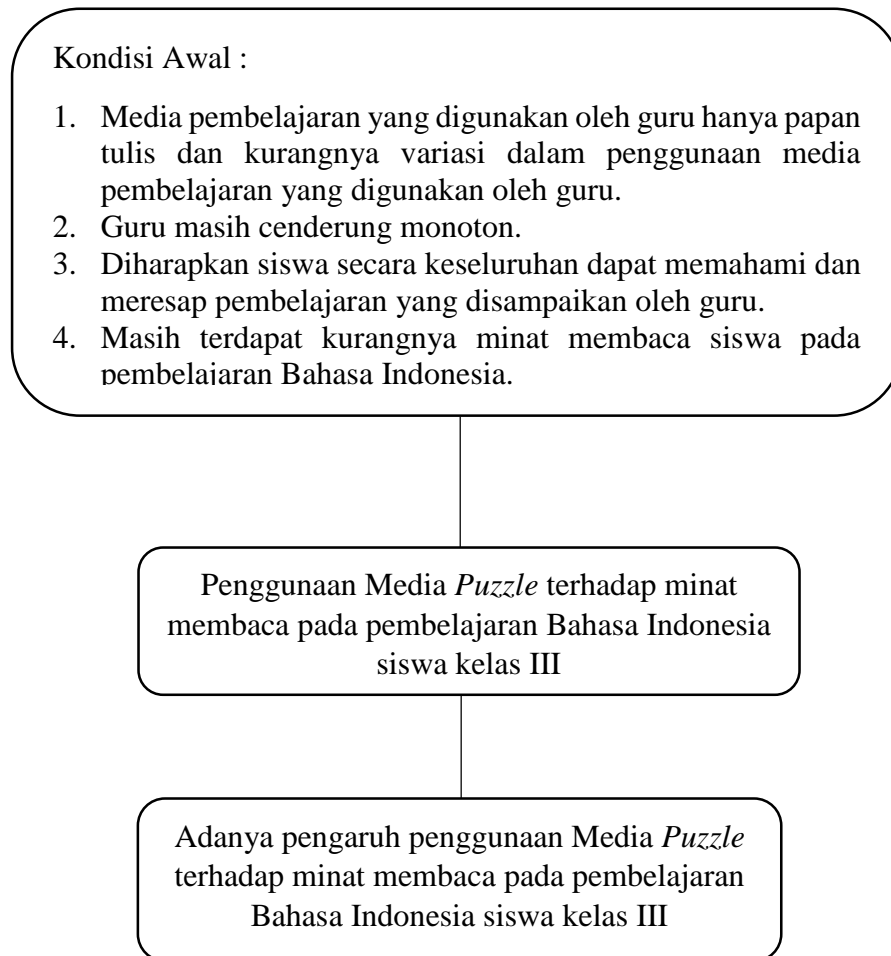
Sebagaimana teori yang telah diuraikan di atas bahwa media *puzzle* merupakan suatu alat bantu untuk melaksanakan proses pembelajaran. Media *puzzle* ini dapat merangsang kemampuan siswa yang dimainkan dengan cara bongkar pasang, dapat melatih nalar berpikir siswa, dapat menambahkan pengetahuan, dan dapat memecahkan suatu masalah. Media *puzzle* bersifat memberikan rasa nyaman berpikir melalui permainan sehingga lebih menarik dan tertarik.

Minat membaca suatu keinginan siswa yang levelnya naik ketika dijalani berusahanya seseorang untuk membaca. Siswa yang memiliki keinginan untuk membaca yang sangat kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapatkan bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadaran sendiri atau dorongan dari luar diri. Seorang guru akan lebih menerapkan kegiatan membaca sebelum pembelajaran yang akan berlangsung, minat membaca kepada siswa sebagai keinginan dari diri siswa yang timbul untuk mendapatkan pengetahuan yang baru dan mendapatkan informasi yang terkandung dalam bacaan yang dibaca.

Selama proses pembelajaran berlangsung media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru adalah papan tulis dan sumber belajar yang berasal dari buku

dan guru menjelaskan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang didominasi dengan ceramah. Akibatnya siswa kurang menguasai materi pembelajaran dan siswa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Dengan diharapkan siswa secara keseluruhan dapat memahami dan meresap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan hal ini dapat membuat siswa menambahkan pengetahuan yang luas. Agar siswa dapat fokus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran, tujuannya adalah untuk tercapainya pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang akan digunakan oleh penelitian ini adalah Media *Puzzle*.

Berdasarkan urian pada kerangka konseptual yang telah dijabarkan dalam hal-hal yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, kerangka konseptual menyajikan konsep-konsep dasar yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Berikut kerangka konseptual pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019: 99). Hipotesis ini terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Untuk mengetahui gambaran tanggapan yang bersifat sementara dari penelitian ini, diperlukan suatu hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Adanya Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDS Harapan Mulia Medan.

H_0 : Tidak adanya Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDS Harapan Mulia Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilakukan di SDS Harapan Mulia Medan yang terletak di jalan Marelan 7, Pasar 1 Tengah, Terjun, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20255. Penelitian ini dilakukan mulai bulan Oktober 2021 sampai bulan September 2022. Adapun pelaksanaan penelitian yang memuat kegiatan rencana dan pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1
Rincian dan Waktu Penelitian

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

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 126). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDS Harapan Mulia Medan yang berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019: 127) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil *total sampling* dikarena jumlah populasi yang kurang dari 100 (Sugiyono, 2019: 134). Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDS Harapan Mulia Medan yang berjumlah 20 siswa.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 68) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Independen

Variabel independen dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2019: 69). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Media *Puzzle* (X).

2. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Independen) (Sugiyono, 2019: 69). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia (Y).

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2018: 68) mengemukakan bahwa definisi operasional variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun definisi operasional dari penelitian ini Antara lain :

- 1) Media *Puzzle* adalah salah satu gambar atau tulisan yang telah dipotong dalam beberapa potongan yang bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami dalam menyusun huruf sesuai dengan kata yang ingin disusun. Media *puzzle* ini lebih berkesan saat pembelajaran, karena munculnya motivasi siswa untuk mencoba memecahkan suatu masalah, namun tetap

menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Adapun manfaat dari media *puzzle*, yaitu : 1) melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran siswa, 2) melatih koordinasi mata dan tangan siswa, 3) memperkuat daya ingat siswa, 4) siswa belajar mencocokkan kepingan puzzle dan menyusun menjadi sebuah kata atau gambar.

- 2) Minat membaca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan siswa untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar. Minat membaca mempunyai pengaruh yang besar, karena apabila siswa membaca tanpa mempunyai minat baca yang tinggi maka siswa tersebut tidak akan membaca dengan sepenuh hati. Adapun indikator minat membaca dalam penelitian ini adalah : 1) kesenangan membaca, 2) kesadaran akan manfaat membaca, 3) frekuensi membaca, 4) kuantitas membaca.

E. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental Design (non-design)* yaitu dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan *pre-test* mengenai Minat membaca siswa untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian kelas eksperimen akan diberikan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media *puzzle*. Setelah selesai diberikan, kemudian dilanjutkan dengan *post-test* untuk mengetahui perbedaan Antara keadaan awal dan keadaan akhir. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan :

O_1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*)

X : Pemberian *treatment* kepada siswa

O_2 : Nilai *posttest* (setelah diberi *treatment*)

F. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Menurut Sugiyono (2019: 156) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar angket, dimana pilihan jawaban sudah ditentukan dahulu dari responden tidak diberikan alternatif jawaban.

1. Lembar Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2019: 199). Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tersebut ada yang bersifat tertutup dan terbuka, dapat diberikan kepada

responden secara langsung atau dikirim melalui *online*. Angket ini akan di isi oleh siswa yang akan diberikan penilaian menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2019: 146) Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Berikut pada tabel dibawah ini terdapat kisi-kisi angket minat membaca dan penilaian skala *likert*.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket Minat Membaca

No	Indikator	Kisi-kisi	No item Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	
1.	Kesenangan membaca	Rasa senang dalam kegiatan membaca	1, 6	2, 3, 20	5
		Membaca atas kemauan sendiri	4, 21	5	3
2.	Kesadaran akan manfaat membaca	Kesadaran akan pentingnya membaca	8, 13, 22, 23	7, 11, 12	7
3.	Frekuensi membaca	Intentitas membaca	9, 14	10, 24	4
4.	Kuantitas bacaa	Jumlah dan keberagaman bacaan	15, 17, 25	16	4
		Usaha mendapatkan sumber bacaan	19	18	2

Sumber : Maharani, dkk. (2017: 321-322)

Tabel 3.3
Penilaian Skala *Likert* Minat Membaca

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4

Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Sugiyono (2019: 147)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik analisis data deskriptif presentase yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan *Media Puzzle* terhadap Minat Membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Sugiyono analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2019: 206).

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan dan kevalidan suatu alat ukur atau instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2019: 175) menyatakan bahwa “hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan Antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) yang bersifat valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Uji validitas yang dilakukan bertujuan untuk menguji item angket yang valid dan tidak valid. Pengujian validitas data dilakukan dengan menggunakan program *SPSS* versi 20.0 *for windows*. Syarat membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} yaitu:

- 1) Jika nilai $Sig \geq \alpha$ (0,05) maka item soal angket tersebut dinyatakan valid.

- 2) Jika nilai $\text{Sig} < \alpha$ (0,05) maka item soal angket tersebut dinyatakan tidak valid.

Langkah-langkah uji validitas *Person Product Moment* dengan bantuan *SPSS versi 20.0 for window* sebagai berikut:

Langkah 1 : Persiapkan tabulasi data angket yang ingin di uji dalam file excel. Buka program SPSS, kemudian copy data yang ada di excel pindahkan ke SPSS.

Langkah 2 : Kemudian klik variabel view, ketikkan “X1” pada kolom *Name*. pada kolom *Decimals*, set ke angka 0, kolom lain abaikan. Pada baris kedua, ketikkan “X2” pada kolom *Name*. Pada kolom *Decimals*, set angka 0, kolom lain abaikan. Dengan cara yang sama, baris ke-3 sampai dengan baris ke-25, ketikkan X3 sampai dengan X25. Terakhir baris ke-26, ketikkan “TOTAL”. Pada kolom *Decimals*, set ke angka 0. Kolom yang lain diabaikan.

Langkah 3 : Selanjutnya untuk analisis korelasi, klik *Analyze*. Sorot *Correlate*, lalu klik *Bivariate* maka akan muncul kotak dialog.

Langkah 4 : Pindahkan variabel X1 sampai 25 dan variabel TOTAL satu per satu atau tekan Ctrl A jika seluruhnya ingin dipindahkan ke kotak Variabel, dengan ,mengklik kotak panah.

Langkah 5 : Abaikan tombol-tombol yang lain dan klik OK, maka akan diperoleh output tersebut.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019: 176) menyatakan bahwa “Instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Cronbach Alpha* $\geq 0,60$ maka angket dinyatakan reliabel atau konsisten.
- 2) Jika nilai *Cronbach Alpha* $< 0,60$ maka angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Langkah-langkah uji Reliabilitas *Cronbach Alpha* dengan bantuan *SPSS versi 20.0 for windows* sebagai berikut:

Langkah 1 : Buka aplikasi SPSS 20.0. Klik File, lalu sorot *new* dan klik data.

Langkah 2 : Klik *variable view*. Ketikkan butir-butir yang sudah valid, yakni “X3”, “X6”, “X12”, “X14”, “X16”, “X18”, “X20”, dan “X21” pada kolom *Name*. Pada kolom *Decimals*, set ke angka 0. Kolom lain abaikan saja.

Langkah 3 : Selanjutnya, klik *Analyze*. Sorot *Scale*. Klik *Reliability Analysis*, maka akan muncul kotak dialog.

Langkah 4 : Pindahkan variabel “X3”, “X6”, “X12”, “X14”, “X16”, “X18”, “X20”, dan “X21” satu persatu ke kotak *Items* dengan mengklik kotak panah.

Langkah 5 : Abakan tombol-tombol yang lain dan klik OK, maka akan muncul output analisis reliabilitas berikut.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data yang sudah dilakukan sebelumnya. Uji hipotesis dilakukan setelah uji validasi dan uji reliabilitas yang dinyatakan valid dan reliabel, maka uji hipotesis dilakukan.

a. Uji *Paired Sample T-Test*

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara variabel x dan variabel y sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan uji *Paired Sample T-Test*. Menurut Prabawati (2016: 247) Uji *Paired Sample T-Test* adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data ini untuk menguji beda sampel yang berpasangan. Uji t dilakukan untuk menguji signifikansi beda rata-rata pengaruh kelas. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (bebas) terhadap variabel *dependen* (terikat). Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap minat membaca siswa. Adapun syarat yang dilakukan untuk melihat nilai signifikansi (sig), yaitu:

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

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

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

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

Langkah 3 : Setelah seluruh data selesai diinput, selanjutnya klik *Analyze*. Pilih *Compare Means*, lalu klik *Paired Sample T-Test*, maka akan muncul kotak dialog.

Langkah 4 : Pindahkan variabel “*Posttest*” ke kotak *Paired Variabel* di Variabel 1, kemudian “*Pretest*” ke Variabel 2 dengan mengklik kotak panah. Abaikan tombol-tombol yang lain dan klik OK, maka akan muncul output tersebut.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hasil penelitian serta pembahasan yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas III di SDS Harapan Mulia Medan T.A. 2022/2023 di satu kelas, yaitu Kelas III yang berjumlah 20 siswa. Variabel bebas yang diteliti adalah media *puzzle* dan variabel terikat adalah minat membaca. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah minat membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Kecenderungan Variabel Penelitian

1. Deskripsi Hasil Data Nilai *Pretest* Minat Membaca

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data *pretest*. *Pretest* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* merupakan tes kemampuan yang diberikan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil *pretest* yang diperoleh dengan menggunakan data frekuensi pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1

Nilai *Pretest* Ssiswa

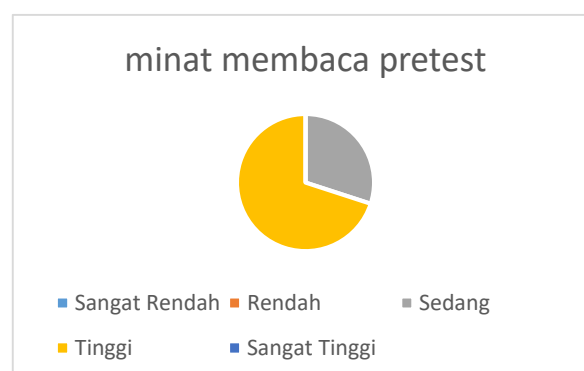
Kategori	Interval	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Rendah	$\leq 36\%$	0	0%
Rendah	37-53%	0	0%
Sedang	53-65%	6	30%
Tinggi	66-82%	15	70%
Sangat Tinggi	$\geq 98\%$	0	0%
Total		20	100%

Berdasarkan hasil *posttest* pada tabel 4.1 dari data diatas, jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 0 siswa (0%), berkategori tinggi 6 siswa (30%), berkategori sangat tinggi 15 siswa (70%). Adapun hasil perhitungan statistik maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.2
Data Nilai Mean, Median, Minimum, Maximum, dan Std. Deviation

Statistics		
Pretest		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		69.35
Median		70.00
Std. Deviation		5.509
Minimum		61
Maximum		79

Dari tabel 4.2 menunjukkan bahwa jumlah siswa sebanyak 20 dengan nilai minimum 61, maksimum 79, mean 69.35, dan std. deviation (simpang baku) 5.509. Jika digambarkan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Diagram Minat Membaca *Pretest*

2. Deskripsi Hasil Data Nilai *Posttest* Minat Membaca

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data *pretest*. *Pretest* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* merupakan tes kemampuan yang diberikan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil *posttest* yang diperoleh dengan menggunakan data frekuensi pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3
Nilai *Posttest* Siswa

Kategori	Interval	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Rendah	$\leq 36\%$	0	0%
Rendah	37-53%	0	0%
Sedang	53-65%	0	0%
Tinggi	66-82%	18	90%
Sangat Tinggi	$\geq 98\%$	2	10%
Total		20	100%

Berdasarkan hasil *posttest* pada tabel 4.3 dari data diatas, jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 0 siswa (0%), berkategori tinggi 18 siswa (90%), berkategori sangat tinggi 2 siswa (10%). Adapun hasil perhitungan statistik maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4
Data Nilai Mean, Median, Minimum, Maximum, dan Std. Deviation

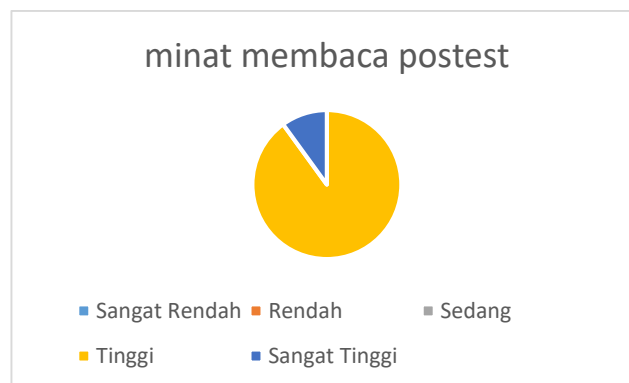
Statistics

Posttest

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		86.85
Median		87.50
Std. Deviation		6.885
Minimum		76
Maximum		99

Dari tabel 4.4 menunjukkan bahwa jumlah siswa sebanyak 20 dengan nilai minimum 76, maksimum 99, mean 86.85, dan std. deviation (simpang baku) 6.885.

Jika digambarkan dalam bentuk diagram maka hasilnya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2 Diagram Minat Membaca *Posttest*

a. Uji Validasi

Uji validasi adalah suatu alat ukur yang menunjukkan tingkat keabsahan dan kevalidan suatu instrument. Berdasarkan uji coba instrument bahwa jumlah R_{hitung} dari item 1 sampai 25 item lebih besar R_{tabel} dengan signifikasinya sebesar 5% yaitu 0,444 dengan mengikuti jumlah $N=20$ (tabel nilai r *Person Product Moment*). Uji

Validasi ini dilakukan dengan bantuan *SPSS* versi 20.0 *for windows*. Berikut di bawah ini hasil uji Validasi yang dapat dilakukan sebagai berikut :

Tabel 4.5
Hasil Uji Validasi

No Item Soal	Keterangan
3, 6, 12, 14, 16, 18, 20, dan 21.	Valid
1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 17, 19, 22, 23, 24, dan 25.	Tidak Valid

Dari data di atas pada tabel 4.5 dapat dilihat bahwa 25 item soal diantaranya 8 item soal yang dinyatakan valid, yaitu nomor 3, 6, 12, 14, 16, 18, 20, dan 21. Sedangkan terdapat 17 item soal yang tidak valid, yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 17, 19, 22, 23, 24, dan 25.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama. Jadi reliabilitas dapat dinyatakan sebagai tingkat kemantapan hasil pengukuran terhadap hal yang sama. Uji Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Pengujian ini untuk menentukan konsistensi jawaban responden atau suatu instrument penelitian. Angket dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas instrument angket minat membaca dengan bantuan *SPSS* versi 20.0 *for windows* dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.767	8

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	30.20	17.747	.498	.745
S2	30.10	18.621	.277	.768
S3	30.90	11.779	.714	.689
S4	30.90	15.253	.512	.733
S5	30.65	15.818	.553	.727
S6	30.35	15.082	.679	.704
S7	30.80	17.537	.218	.790
S8	30.05	18.261	.452	.752

Berdasarkan pada tabel 4.6 Hasil uji reliabilitas angket minat membaca diperoleh nilai *Cronbach Alpha* yang cukup besar yakni 0,767 terdapat 8 item soal, yaitu nomor 3, 6, 12, 14, 16, 18, 20, dan 21 dinyatakan reliabel atau konsisten. Maka, dapat diartikan bahwa konsep pengukuran variabel angket minat membaca yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel.

C. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji validasi dan uji reliabilitas, dilanjutkan kepada uji hipotesis. Untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap

minat membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDS Harapan Mulia Medan, maka dapat dihitung dengan melakukan Uji *Paired Sample T-test*. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 20,0 for windows*.

Uji *t Pretest* dan *Posttest* bertujuan untuk melihat sampel berpasangan dari subjek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan signifikansi pada skor *pretest* dan *posttest*. Pengambilan keputusan yang dinyatakan signifikansi apabila data mempunyai nilai *sig (2-tailed) <0,05*. Keputusan tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikansi antara variabel bebas dengan variabel terikat. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Berikut di bawah ini penjelasan data hasil uji *paired sample t-test* dengan bantuan *SPSS 20,0 for windows*.

Tabel 4.7

Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	69.35	20	5.509	1.232
posttest	86.85	20	6.885	1.539

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	20	.998	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair pretest - 1 posttest	17.500	1.433	.320	-18.171	-16.829	54.626	19	.000

Berdasarkan pada tabel 4.7 di atas, dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,000. Nilai tersebut menyatakan bahwa $0,000 < 0,05$, menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Kemudian diketahui bahwa mean dari *pretest* terhadap *posttest* ialah sebesar 17.500. Maka terdapat peningkatan yang signifikansi pada skor *posttest*. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap minat membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas III SDS Harapan Mulia Medan.

D. Pembahasan Diskusi Hasil Penelitian

Pembahasan yang dijelaskan dalam hasil penelitian ini berdasarkan dari hasil uji penelitian dan pengolahan data di lapangan. Penelitian ini dilakukan di SDS Harapan Mulia Medan, dengan sampel sebanyak 20 siswa. Pengolahan data diperoleh berdasarkan dengan penyebaran angket, *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh berdasarkan 25 pertanyaan angket dengan 20 responden yang telah di uji valid dan uji reliabel.

Pada pembahasan ini akan dikaji terhadap perbedaan hasil minat membaca siswa sebelum dilaksanakan penelitian dan sesudah dilaksanakan penelitian media *puzzle*. Dari minat membaca terdapat perbedaan hasil minat membaca tersebut dapat dilihat dari data *pretest* dan *posttest* yaitu sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti memberikan *pretest* kepada siswa dengan memperoleh data jumlah siswa berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 0 siswa (0%), berkategori tinggi 6 siswa (30%), berkategori sangat tinggi 15 siswa (70%).

Peneliti memberikan *posttest* kepada siswa untuk melihat pencapaian hasil minat membaca siswa dengan menggunakan media *puzzle* dengan memperoleh data jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 0 siswa (0%), berkategori tinggi 18 siswa (90%), berkategori sangat tinggi 2 siswa (10%).

Kata *Puzzle* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Media *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan siswa yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *Puzzle* berdasarkan pasangannya (Kasri, 2018: 321).

Penggunaan Media *Puzzle* adalah alat untuk permainan edukatif yang menyerupai benda model tiruan yang dapat merangsang kemampuan motorik halus siswa dan dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Media *puzzle* bersifat edukatif bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, sosial, dan melatih kesabaran

(Bahar & Rismawati 2019: 79-80). Ada pun manfaat dari media *puzzle* bagi siswa, diantaranya :

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan berkonsentrasi dalam menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar atau tulisan pada *puzzle* tersebut.
- 2) Siswa juga bisa melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* serta menyusunnya menjadi suatu tulisan atau gambar yang utuh.
- 3) Dengan media *puzzle* siswa menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungannya. Siswa akan menjadi lebih kreatif, kritis, dan kreativitas.

Menurut Husna, dkk. (2017: 67), adapun kelebihan Media *puzzle* sebagai berikut :

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

Berdasarkan uji hipotesis, media *puzzle* (X) terhadap minat membaca (Y) data hasil uji *paired sampel t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sig (2-tailed) adalah 0,000. Nilai tersebut menyatakan bahwa $0,000 < 0,05$, menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Kemudian diketahui bahwa mean dari *pretest*

terhadap *posttest* ialah sebesar 17.500. Maka terdapat peningkatan yang signifikan pada skor *posttest*. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap minat membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas III SDS Harapan Mulia Medan.

E. Keterbatasan Penelitian

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

- 1) Penelitian ini hanya mengambil satu variabel independen, yaitu minat membaca. Karena masih banyak terdapat Rendahnya minat membaca siswa.
- 2) Sampel yang peneliti ambil hanya 20 siswa. Dikarenakan populasi di SDS Harapan Mulia hanya 20 siswa.
- 3) Objek dalam penelitian ini hanya diteliti tentang pengaruh penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini memiliki kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya tentang pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap minat membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDS Harapan Mulia Medan tahun ajaran 2022/2023.

Peneliti memberikan *pretest* kepada siswa dengan memperoleh data jumlah siswa siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 0 siswa (0%), berkategori tinggi 6 siswa (30%), berkategori sangat tinggi 15 siswa (70%).

Peneliti memberikan *posttest* kepada siswa untuk melihat pencapaian hasil minat membaca siswa dengan menggunakan media *puzzle* dengan memperoleh data jumlah siswa yang berkategori sangat rendah 0 siswa (0%), berkategori rendah 0 siswa (0%), berkategori sedang 0 siswa (0%), berkategori tinggi 18 siswa (90%), berkategori sangat tinggi 2 siswa (10%).

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* yang memperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0,000. Nilai tersebut menyatakan bahwa $0,000 < 0,05$. Menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Kemudian diketahui bahwa mean dari *pretest* terhadap *posttest* ialah sebesar 17.500. Maka terdapat peningkatan yang signifikansi pada skor *posttest*. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap minat membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas III SDS Harapan Mulia Medan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui hubungan yang signifikan Antara pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap minat membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDS harapan Mulia Medan, maka saran penelitian ini, yaitu :

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

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, dkk. 2021. *Dampak Gadget Terhadap Minat Baca Peserta Didik Pada Tingkat SD/MI*. Seminar Nasional PGMI, Vol. 1, No.1, Hal. 555-568.
- Ade. 2019. *Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dan Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman*. Vol. 2, No.1, Hal. 9-10
- Ahmad, A. 2017. *Penerapan Permainan Bahasa (KATARSIS) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat*. Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.9, No.2, Hal. 75-83.
- Akhir, M. 2017. *Penerapan Strategi Belajar Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Membaca Pada Siswa SD*. Jurnal Of Primary Education, Vol.1, No.2, Hal. 30-38.
- Ali, M. 2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar*. Jurnal PAUD, Vol.3, No.1, Hal. 35-44.
- Anjani, dkk. 2019. *Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus II Kuta Utara*. Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol.3, No.2, Hal. 74-83.
- Apriliani, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, Vol.4, No.4, Hal. 994-1003.
- Atikah, M. & Rizki, U., N. 2019. *Analisa Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Mahasiswa PGSD*. Jurnal Riset Pedagogik. Vol. 3, No. 2, Hal. 123-132.
- Ating, dkk. 2018. *Permainan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas Rendah SD Kupang Bondowoso*. Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JFKDIP), Hal.74-83.
- Azkie, N. & Rohman, N. 2020. *Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah SD/MI*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 4, No. 1, Hal. 10.
- Devi, N. 2019. *Hubungan Antara Minat Dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah dasar*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP).
- Dwi, Y. & Aninditya, S., N. 2021. *Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. Vol. 1, No.1, Hal. 33-42.
- Elan, dkk. 2017. *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*. Jurnal Paud Agapedia, Vol.1, No.1, Hal.66-75.

- Elendiana, M. 2020. *Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), Vol.2, No.1, Hal.54–60.
- Farhamna, M., M. & Zulherman. 2021. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jurnal Education. Vol. 7, No. 2, Hal. 265-271.
- Ferdinandus, S. 2019. *Problematik Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sastra Indonesia. Vol. 4, No. 2, Hal 71-76.
- Halimatussakdiah, dkk. 2019. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Kelas Rendah*. Yogyakarta: Ombak.
- Handayani, dkk. 2020. *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, Vol.4, No.2, Hal.396-401.
- Haryadi, M. 2019. *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar*. Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian. Vol. 5, No. 1, Hal 135-159.
- Junaidi, dkk. 2018. *Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Tarbiyah, Vol. 25, No. 1, Hal 100-101.
- Kasri. 2018. *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode Puzzle Siswa Kelas I SD*. Jurnal Pendidikan, Vol. 2, No. 3, Hal. 396-401.
- Khair, U. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA)*. Jurnal Pendidikan Dasar. Vol.2, No.1, Hal.81-98.
- Laki, R. 2018. *Startegi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Erakurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol.1, No.1, Hal 23-29.
- Latifah. 2022. *Gerakan Literasi Untuk Meningkatkan Gemar Membaca Siswa Di SMPN 1 Batu Jajar*. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia. Vol. 4, No. 1, Hal 213-223.
- Madu, F. J. 2019. *Bimbingan Belajar Membaca Bagi Siswa Usia Sekolah Dasar Di Desa Golo Langkok, Rahong Utara, Manggarai, Nusa Tenggara Timur*. Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol.2, No.1, Hal. 1-88.
- Maharani, dkk. 2017. *Minat Membaca Anak-Anak Di Kampoeng Baca Kabupaten Jember*. Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. Vol.3, No.1.
- Marlina, N.A. & Ardiyaningrum, M. 2021. *Hubungan Minat Membaca Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS di Kelas III SD Karanggayam*. Literasi, Vol.XII, No.1, Hal.1-11.
- Matondang, dkk. 2021. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. Batu: Literasi Nusantara.

- Mubarok, Z. 2018. *Pengaruh Membaca Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Berpidato Survey Pada Siswa Man Di Jakarta*. Jurnal Mandiri. Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi, Vol.2, No1. Hal. 201-225.
- Nia, N., & Lilis, N. 2018. *Fungsi Membaca Dalam Konsep Pendidikan Islam*. Studi Analisis Terhadap Tafsir Al'qur-an. Vol. 1, No. 2, Hal 75.
- Nuriyanti, S. 2021. *Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI* Jurnal Pendidikan dan Keislaman. Hal. 568.
- Nurpratiwiningsih, dkk. 2019. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Kontekstual, Vol.1, No.1, Hal. 1-6.
- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah, Vol.3, No.1, Hal. 171-187.
- Nursalim, O. 2021. *Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*. jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol.7, No.1.
- Pane, A., & Dasopng, D. M. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman. Vol.3, No.2, Hal.333-352.
- Poni, E. & Nahdatul, H. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem Melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Kota Baru*. Journal Of Elementary School (JOES). Vol. 4, No. 1, Hal. 50.
- Prabawati, A. 2016. *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: Andi.
- Prayuga, Y. 2019. *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Hal. 1052-1058.
- Prihatini, E. 2017. *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*. Jurnal Formatif, Vol.7, No.1, Hal. 171-179.
- Putrina, dkk. 2021. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat belajar Siswa Di Masa Pandemi*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Vol. 7, No. 3, Hal 178-180.
- Rahmawati, M. dkk. 2021. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. Batu: Literasi Nusantara.
- Reski, N. 2021. *Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh*. Jurnal Inovvasi Pendidikan, Vol.1, No.11, Hal.2485-2490.
- Rismawati & Bahar. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*. Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol. 9, No.1, Hal. 77-86.

- Rosiana, K., & Jandu, G. 2018. *Penggunaan Meida Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasa*. Jurnal PGSD. Hal. 2-3.
- Safni, F., A. & Mardhatillah. 2018. *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal Bina Gogik. Vol. 4, No. 1, Hal. 56-57.
- Sari, P. P. 2018. *Penanaman Nilai Karakter Gemar Membaca*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr, Vol.7, No.2, Hal. 205-217.
- Sari, P.A.P. 2020. *Hubungan Literasi Baca Tulis Dan Minat Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Journal For Lesson and Learning Studies, Vol.3, No.1.
- Sugiyono. 2019. *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tika, dkk. 2019. *Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening*. Jurnal Paud Agapedia. Vol. 2, No. 1, Hal 101-1011.
- Umi, K. & Zainah, A. 2018. *Analisis Kesesuaian Antara Bahan Ajar, Pelatihan, Dan Evaluasi Pada LKS Bahasa Indonesia Untuk SMA Dengan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Serta Bahasa Daerah. Vol. 7, No. 2, Hal. 170-171.
- Vicky, A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Hal. 5.
- Yuliani, R. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS

Sekolah	: SDS Harapan Mulia Medan
Kelas / Semester	: III (Tiga) / I (Satu)
Tema 4	: Kewajiban dan Hakku
Sub Tema 1	: Kewajiban dan Hakku di Rumah

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba, berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.10.Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.</p> <p>4.10.Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks. • Menemukan kalimat saran. • Membuat cara-cara beristirahat yang biasa dilakukan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalisme • Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi. • Membaca teks • Mengidentifikasi teks tentang hak dan kewajiban. • Menemukan kalimat saran pada teks. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap • Pengetahuan • Keterampilan 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas III SD/MI. • Buku Siswa Kewajiban dan Hakku/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kelas III SD/MI.

menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.						
---	--	--	--	--	--	--

Medan, 27 Juli 2022

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDS Harapan Mulia Medan



Fitri Chairah Uffa, SE, M.Si

Wali Kelas III



Mutiara Fadilah Nasution

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SDS Harapan Mulia Medan
Kelas / Semester	: III (Tiga) / I (Satu)
Tema 4	: Kewajiban dan Hakku
Sub Tema 1	: Kewajiban dan Hakku di Rumah
Pembelajaran	: 1 (Satu)
Fokus Pembelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 1 x pertemuan (2x35 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku yang jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar (KD)**Muatan : Bahasa Indonesia**

- 1.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tertulis.
- 4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks, siswa dapat menunjukkan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat.
2. Dengan mengamati teks tulis tentang hak, siswa dapat menuliskan saran tentang kewajiban yang seharusnya dilakukan dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

1. Siswa dapat menemukan kalimat saran.
2. Siswa dapat menuliskan kalimat saran.
3. Mampu melatih siswa dalam membaca.

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	<p>Kegiatan Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru menyapa siswa dengan menanyakan kabar siswa dan guru mengkondisikan keadaan kelas. 3. Guru menyuruh ketua kelas untuk pimpin do'a secara bersama-sama. 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 5. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “ Kalau kau suka hati” 6. Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran hari ini. 7. Guru mnyampaikan materi pembelajaran tentang tema 4 “hak dan kewajiban” dan subtema 1 “hak dan kewajibanku di rumah”. 	10 Menit

	<p>8. Sebelum memulai pembelajaran guru melakukan Tanya jawab dengan siswa untuk memancing semangat dan pengetahuan siswa dalam belajar. Berikut pertanyaannya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa itu hak dan kewajiban ? • Ada yang tau contoh dari hak dan kewajiban di rumah ? <p>Jawaban yang di harapkan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hak adalah kuasa untuk menerima atau melakukan sesuatu yang semestinya. Sedangkan kewajiban adalah hal-hal yang harus dilakukan dan dilaksanakan. • Menyayangi orang tua, saling tolong menolong, dan lain-lain. <p>9. Guru menjelaskan materi pembelajaran yaitu tentang Kalimat Saran.</p>	
2.	<p>Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan teks bacaan kepada kelompok tentang “kasih sayang dirumah”. 2. Kemudian, guru menyuruh salah satu siswa untuk membaca dan siswa yang lain mengamati isi teks tersebut. 3. Guru memberikan contoh cara membaca teks yang baik dan siswa menyimak guru yang sedang memberikan contoh tersebut. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang bersuara pelan saat membaca. 5. Siswa diminta untuk berlatih membaca secara mandiri di saat waktu luang. 6. Kemudian, guru membagikan siswa kelompok yang terdiri dari 4 kelompok. 7. Guru memberikan aturan dalam permainan yang akan dilakukan secara berkelompok. 8. Guru memberikan tugas secara berkelompok. 9. Tugas tersebut adalah siswa mencari kalimat saran di dalam teks tersebut. 10. Kemudian, guru menjelaskan tentang materi pelajaran mengenai “Kasih 	35 Menit

	<p>sayang dirumah” dan guru membagikan media <i>puzzle</i>.</p> <p>11. Setelah siswa sudah menyelesaikan tugas diskusinya, guru meminta perwakilan dari kelompok untuk maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>12. Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok.</p> <p>13. Guru menyimpulkan hasil pembelajarannya hari ini secara bersama-sama.</p> <p>14. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya dengan penanaman pesan moral atau nasihat-nasihat.</p>	
3.	<p>Kegiatan Penutup :</p> <p>1. Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya.</p> <p>2. Siswa dikondisikan kembali untuk tertib, merapihkan tempat duduknya, mengutip sampah.</p> <p>3. Guru menutup pelajaran sebagai kegiatan akhir pembelajaran, kemudian berdo'a yang di pimpin oleh ketua kelas.</p>	15 Menit

F. Penilaian

1. Penilaian sikap : Pengamatan selama kegiatan berlangsung.
2. Penilaian pengetahuan : Menjawab pertanyaan dari guru
3. Penilaian keterampilan : Hasil penilaian presentasi kelompok

Medan, 27 Juli 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDS Harapan Mulia Medan



Hani Chairah Uza, SE, M.Si

Wali Kelas III



Muliana Endilah Nasution

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SDS Harapan Mulia Medan
Kelas / Semester : III (Tiga) / I (Satu)
Tema 4 : Kewajiban dan Hakku
Sub Tema 1 : Kewajiban dan Hakku di Rumah
Pembelajaran : 2 (Dua)
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku yang jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar

Muatan : Bahasa Indonesia

- 1.11 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tertulis.

- 4.11 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks, siswa dapat menunjukkan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dengan tepat.
2. Dengan mengamati teks tulis tentang hak, siswa dapat menuliskan saran tentang kewajiban yang seharusnya dilakukan dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

1. Siswa membaca teks.
2. Siswa mengidentifikasi bentuk istirahat.
3. Siswa mampu menyebutkan bentuk dari istirahat.

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	<p>Kegiatan Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru menyapa siswa dengan menanyakan kabar siswa dan guru mengkondisikan keadaan kelas. 3. Guru menyuruh ketua kelas untuk pimpin do'a secara bersama-sama. 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 5. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tepuk semangat. Tepuk semangat (tepek tangan 3x) Yes yes (tepek tangan 3x) Yes yes (tepek tangan 3x) Hore.... 6. Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa untuk memancing semangat dan pengetahuan siswa dalam belajar. Berikut pertanyaannya : <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang masih ingat contoh dari hak dan kewajiban di rumah ? • Mengapa setiap manusia tidak bisa hidup sendiri ? Jawaban yang diharapkan 	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Saya bu, contohnya itu mematuhi kedua orang tua dan menyayangi kedua orang tua. • Karena setiap manusia harus saling tolong menolong dan saling menyayangi. <p>7. Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran hari ini.</p>	
2.	<p>Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari yaitu tema 4 tentang “kewajiban dan hakku” subtema 1 pembelajaran 1. 2. Guru membagikan siswa kelompok yang terdiri dari 4 kelompok. 3. Guru memberikan aturan dalam permainan yang akan dilakukan secara berkelompok. 4. Guru membagikan teks bacaan kepada kelompok tentang “istirahat siang”, kemudian guru. 5. Siswa membaca teks tentang istirahat siang dan siswa mengidentifikasi bentuk istirahat yang mungkin dilakukan . 6. Guru memancing siswa untuk menyebutkan bentuk istirahat lainnya yang tidak terdapat pada teks. 7. Siswa menjawab pertanyaan terkait bentuk-bentuk atau cara istirahat yang mungkin dilakukan. 8. Guru memberikan tugas yang dilakukan secara berkelompok. 15. Guru menjelaskan tentang materi pelajaran mengenai “kewajiban dan hakku”. Kemudian menyiapkan dan guru membagikan media <i>puzzle</i>. 16. Setelah siswa sudah menyelesaikan tugas diskusinya, Guru meminta perwakilan dari kelompok untuk maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya. 17. Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok. 	35 Menit

	<p>18. Guru menyimpulkan hasil pembelajarannya hari ini secara bersama-sama.</p> <p>19. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya dengan penanaman pesan moral atau nasihat-nasihat.</p>	
3.	<p>Kegiatan Penutup :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum menutup pembelajaran, guru menyuruh siswa untuk mengisi evaluasi angket untuk mengukur minat siswa pada pembelajaran ataupun membaca. 2. Guru menyampaikan rencana kegiatan untuk pembelajaran besok. 3. Siswa dikondisikan kembali untuk tertib dan merapihkan tempat duduknya. 4. Guru menutup pelajaran sebagai kegiatan akhir dari pembelajaran, kemudian berdo'a yang di pimpin oleh ketua kelas. 5. Apabila ada siswa yang kurang benar dan kurang sempurna dalam berdo'a, maka setelah selesai kegiatan berdo'a, langsung diberi nasehat agar besok kalau berdo'a lebih disempurnakan. 	15 Menit

F. Penilaian

1. Penilaian sikap : pengamatan selama berdiskusi
2. Penilaian pengetahuan : menyebutkan cara-cara beristirahat.
3. Penilaian keterampilan : menyampaikan pendapat.

Medan, 27 Juli 2022

Mengtahui,
Kepala Sekolah SDS Harapan Mulia Medan



Etri Chastak Uta, SE, M.Si

Wali Kelas III



Mutiara Fadilah Nasution

Lampiran 3

MATERI PEMBELAJARAN

Tema 4	: Kewajiban dan Hakku
Sub Tema 1	: Kewajiban dan Hakku di Rumah
Pembelajaran	: 1

Kasih Sayang di Rumah

Manusia tidak bisa hidup sendiri. Sebagai manusia kita wajib saling mengasihi dan menyayangi. Menyayangi keluarga merupakan salah satu kewajiban kita. Di dalam setiap kewajiban selalu ada hak yang

kita dapatkan. Kewajiban dan hak hendaknya dilaksanakan secara seimbang. Akan tetapi, masih ada orang yang tidak melaksanakan kewajibannya. Setiap orang harus melaksanakan kewajiban. Sebagai seorang anak, kamu harus menyayangi orang tuamu. Kamu juga harus berterima kasih kepada kedua



orang tuamu. Kamu harus mendoakan mereka setiap hari. Menyayangi orang tua, berterima kasih kepadanya, dan mendoakannya merupakan kewajiban setiap anak. Kamu harus bersyukur karena orang tuamu menyayangimu. Mereka juga selalu menjaga dan mendoakanmu. Jadi, setiap orang harus menjalankan kewajibannya. Laksanakanlah kewajibanmu, maka kamu akan menerima hakmu!

Perhatikan teks “Kasih Sayang di Rumah” !

Garis bawahilah kalimat saran yang kamu temukan !

Tema 4 : Kewajiban dan Hakku
 Sub Tema 1 : Kewajiban dan Hakku di Rumah
 Pembelajaran : 2

Istirahat Siang

Siti wajib membantu ibu di rumah. Usai makan siang, Siti mengangkat pakaian dari jemuran. Usai membantu ibu, Siti beristirahat. Beristirahat adalah hak setiap orang. Ada banyak cara beristirahat.



Beristirahat bisa dengan cara tidur atau

bersantai. Dapat juga dengan cara menyegarkan

diri. Tujuannya adalah membuat

tubuh tenang. Siti beristirahat dengan tidur. Tidur siang dapat menghilangkan rasa lelah. Tidur siang juga menyehatkan badan. Tidur siang dapat menenangkan pikiran. Dengan tidur siang tubuh akan kembali segar dan bersemangat.



Kalian juga memiliki hak untuk beristirahat.

Sebutkan lima cara beristirahat yang biasa kamu lakukan !

Lampiran 4

ANGKET MINAT MEMBACA

Petunjuk Pengisian :

- 1) Berilah tanda (√) pada kolom jawaban sesuai dengan apa yang siswa rasakan.
- 2) Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu dari 5 pilihan jawaban, yaitu :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

RR = Ragu-Ragu

ST = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya senang membaca buku dimana pun saya berada					
2	Saya lebih suka menonton televisi daripada membaca buku					
3	Saya akan membaca buku jika menurut saya bacaan itu menarik					
4	Saya membaca karena keinginan saya sendiri					
5	Saya hanya akan membaca jika di tugaskan oleh orang tua dan guru					
6	Saya sangat bersemangat dalam membaca buku					

7	Bagi saya membaca buku hanya akan mengurangi waktu bermain saya					
8	Ketika saya membaca buku, maka pengetahuan saya akan semakin bertambah					
9	Setiap hari saya selalu menyempatkan diri untuk membaca buku					
10	Saya membaca buku jika ada PR atau ulangan saja					
11	Sebagai seorang siswa, saya tidak harus membaca buku					
12	Membaca buku hanya untuk siswa yang pintar saja					
13	Membaca buku dapat membantu saya memahami pelajaran					
14	Walaupun hari libur saya tetap membaca buku					
15	Saya suka membaca berbagai macam buku					
16	Saya hanya mempunyai buku pelajaran saja					
17	Saya memiliki banyak koleksi buku dirumah					
18	Saya hanya menggunakan internet untuk mencari sumber saja					

19	Bukan hanya buku saja yang saya gunakan sebagai sumber bacaan					
20	Saya lebih suka membeli mainan daripada membeli buku					
21	Saya selalu bersemangat dalam membaca buku					
22	Saya perlu mendapatkan nilai yang baik, jadi saya harus giat membaca buku					
23	Saya merasa wajib membaca buku karena saya anak sekolahan					
24	Saya tidak ingin membaca buku pada hari libur					
25	Saya ingin mendapatkan buku-buku terbaru					

Lampiran 7

TABULASI ANGGKET MINAT MEMBACA

No	Nama	No Butir Soal																									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1.	Abizar	5	1	1	5	1	4	1	5	4	1	2	1	4	3	4	3	5	1	3	1	5	5	3	3	5	76
2.	Aura	5	4	1	5	1	5	3	5	5	3	3	1	5	5	5	1	5	1	3	1	5	5	5	1	5	88
3.	Azam	5	5	1	5	1	1	5	5	5	1	1	1	5	5	5	1	5	1	1	1	5	5	5	5	5	85
4.	Della	5	5	1	5	1	5	3	5	4	2	3	2	5	4	5	1	3	1	5	1	5	5	5	1	5	87
5.	Diki	5	1	2	5	1	5	1	5	3	2	1	5	5	2	4	1	3	3	3	1	4	5	5	2	5	79
6.	Fadli	5	4	1	5	1	3	1	3	5	1	1	3	2	4	5	3	5	2	5	3	4	3	4	2	3	78
7.	Fadhil	5	5	1	5	1	5	5	5	5	1	4	1	5	5	5	1	5	1	5	5	1	5	5	1	5	92
8.	Haliff	5	5	1	5	1	5	5	5	5	1	1	1	5	5	5	1	5	1	1	5	5	5	5	5	1	89
9.	Jefri	5	2	3	5	4	5	1	5	5	3	4	5	5	3	5	3	5	1	5	3	5	5	5	1	5	98
10.	Madan	5	4	1	5	1	5	1	5	3	1	1	1	2	2	5	1	5	1	4	4	5	4	4	4	4	78
11.	Masitah	5	3	1	5	1	5	3	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	1	5	3	5	5	5	1	5	97

12.	Nisa	4	3	2	5	1	4	1	5	3	1	5	5	5	3	4	3	3	2	4	1	3	5	5	1	5	83
13.	Raka	5	5	1	5	1	5	5	5	5	1	1	1	5	5	5	1	5	1	1	5	5	5	5	5	5	93
14.	Raihan	5	4	1	5	1	3	1	3	5	1	1	1	3	4	5	2	5	1	4	4	5	4	4	4	4	80
15.	Rapa	5	1	1	5	1	5	2	4	5	2	1	2	5	4	4	2	5	2	5	1	5	5	4	1	4	81
16.	Reyhan	5	5	2	5	2	5	4	5	3	2	5	4	5	3	5	2	5	1	5	3	5	5	5	3	5	99
17.	Rizky	5	4	1	5	1	5	5	5	5	2	1	1	4	5	3	1	5	1	5	1	5	5	5	1	5	86
18.	Sari	5	5	2	5	3	5	3	5	4	2	3	1	4	4	4	3	3	1	5	1	5	5	5	1	5	89
19.	Stella	5	5	2	5	3	5	3	5	5	2	3	1	4	4	4	2	3	1	5	1	5	5	5	1	5	89
20.	Zahra	5	4	1	5	1	5	3	5	5	3	3	1	5	5	5	1	5	1	5	1	5	5	5	1	5	90

Lampiran 6

HASIL UJI VALIDASI

No Butir	Rhitung	Sig (2-tailed)	Rtabel	Keterangan
1.	0,052	0,827	0,444	Tidak Valid
2.	0,136	0,568	0,444	Tidak Valid
3.	0,510	0,021	0,444	Valid
4.	0,043	0,858	0,444	Tidak Valid
5.	0,144	0,544	0,444	Tidak Valid
6.	0,447	0,048	0,444	Valid
7.	0,179	0,450	0,444	Tidak Valid
8.	0,140	0,557	0,444	Tidak Valid
9.	0,401	0,079	0,444	Tidak Valid
10.	0,095	0,690	0,444	Tidak Valid
11.	0,306	0,190	0,444	Tidak Valid
12.	0,699	0,001	0,444	Valid
13.	0,405	0,076	0,444	Tidak Valid
14.	0,719	0,000	0,444	Valid
15.	0,011	0,962	0,444	Tidak Valid
16.	0,629	0,003	0,444	Valid
17.	0,086	0,717	0,444	Tidak Valid
18.	0,614	0,004	0,444	Valid
19.	0,114	0,633	0,444	Tidak Valid
20.	0,456	0,043	0,444	Valid
21.	0,459	0,042	0,444	Valid
22.	0,232	0,325	0,444	Tidak Valid
23.	0,440	0,052	0,444	Tidak Valid
24.	0,277	0,237	0,444	Tidak Valid
25.	0,211	0,371	0,444	Tidak Valid

Lampiran 7

DATA NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST*

No	Pretest	Keterangan	Persen	Postets	Keterangan	Persen
1	61	Sedang	30%	76	Tinggi	90%
2	70	Tinggi	70%	88	Tinggi	90%
3	68	Tinggi	70%	85	Tinggi	90%
4	70	Tinggi	70%	87	Tinggi	90%
5	63	Sedang	30%	79	Tinggi	90%
6	62	Sedang	30%	78	Tinggi	90%
7	74	Tinggi	70%	92	Tinggi	90%
8	71	Tinggi	70%	89	Tinggi	90%
9	78	Tinggi	70%	98	Sangat Tinggi	10%
10	62	Sedang	30%	78	Tinggi	90%
11	78	Tinggi	70%	97	Tinggi	90%
12	66	Tinggi	70%	83	Tinggi	90%
13	74	Tinggi	70%	93	Tinggi	90%
14	64	Sedang	30%	80	Tinggi	90%
15	65	Sedang	30%	81	Tinggi	90%
16	79	Tinggi	70%	99	Sangat Tinggi	10%
17	69	Tinggi	70%	86	Tinggi	90%
18	71	Tinggi	70%	89	Tinggi	90%
19	71	Tinggi	70%	89	Tinggi	90%
20	71	Tinggi	70%	90	Tinggi	90%

Lampiran 8

HASIL VALIDASI ANGKET MINAT MEMBACA

Nama : Rifi Dwi Masitah

Hari / Tanggal : Kamis / 02 / 28 / 2022

ANGKET MINAT MEMBACA

Petunjuk Pengisian :

- 1) Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban sesuai dengan apa yang siswa rasakan.
- 2) Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu dari 5 pilihan jawaban, yaitu :
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
RR = Ragu-Ragu
ST = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya senang membaca buku dimana pun saya berada	✓				
2	Saya lebih suka menonton televisi daripada membaca buku			✓		
3	Saya akan membaca buku jika menurut saya baeaan itu menarik	✓				
4	Saya membaca karena keinginan saya sendiri	✓				
5	Saya hanya akan membaca jika di tugaskan oleh orang tua dan guru	✓				

6	Saya sangat bersemangat dalam membaca buku	✓				
7	Bagi saya membaca buku hanya akan mengurangi waktu bermain saya			✓		
8	Ketika saya membaca buku, maka pengetahuan saya akan semakin bertambah	✓				
9	Setiap hari saya selalu menyempatkan diri untuk membaca buku	✓				
10	Saya membaca buku jika ada PR atau ulangan saja			✓		
11	Sebagai seorang siswa, saya tidak harus membaca buku			✓		
12	Membaca buku hanya untuk siswa yang pintar saja					✓
13	Membaca buku dapat membantu saya memahami pelajaran	✓				
14	Walaupun hari libur saya tetap membaca buku	✓				
15	Saya suka membaca berbagai macam buku	✓				
16	Saya hanya mempunyai buku pelajaran saja			✓		
17	Saya memiliki banyak koleksi buku dirumah	✓				

18	Saya hanya menggunakan internet untuk mencari sumber saja	✓				
19	Bukan hanya buku saja yang saya gunakan sebagai sumber bacaan	✓				
20	Saya lebih suka membeli mainan daripada membeli buku			✓		
21	Saya selalu bersemangat dalam membaca buku	✓				
22	Saya perlu mendapatkan nilai yang baik, jadi saya harus giat membaca buku	✓				
23	Saya merasa wajib membaca buku karena saya anak sekolahan	✓				
24	Saya tidak ingin membaca buku pada hari libur	✓				
25	Saya ingin mendapatkan buku-buku terbaru	✓				

Nama : Nur Rizka

Hari / Tanggal : Kamis / 21/02/2022

ANGKET MINAT MEMBACA

Petunjuk Pengisian :

- 1) Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban sesuai dengan apa yang siswa rasakan.
- 2) Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu dari 5 pilihan jawaban, yaitu :
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - RR = Ragu-Ragu
 - ST = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya senang membaca buku dimana pun saya berada	✓				
2	Saya lebih suka menonton televisi daripada membaca buku	X			✓	
3	Saya akan membaca buku jika menurut saya bacaan itu menarik	✓				
4	Saya membaca karena keinginan saya sendiri	✓				
5	Saya hanya akan membaca jika di tugaskan oleh orang tua dan guru	✓				

6	Saya sangat bersemangat dalam membaca buku	✓				
7	Bagi saya membaca buku hanya akan mengurangi waktu bermain saya			✓		
8	Ketika saya membaca buku, maka pengetahuan saya akan semakin bertambah	✓				
9	Setiap hari saya selalu menyempatkan diri untuk membaca buku	✓				-
10	Saya membaca buku jika ada PR atau ulangan saja			✓		
11	Sebagai seorang siswa, saya tidak harus membaca buku			✓		
12	Membaca buku hanya untuk siswa yang pintar saja	✓				
13	Membaca buku dapat membantu saya memahami pelajaran	✓				
14	Walaupun hari libur saya tetap membaca buku	✓				
15	Saya suka membaca berbagai macam buku	✓				
16	Saya hanya mempunyai buku pelajaran saja	✓				
17	Saya memiliki banyak koleksi buku dirumah	✓				

18	Saya hanya menggunakan internet untuk mencari sumber saja	✓				
19	Bukan hanya buku saja yang saya gunakan sebagai sumber bacaan			✓		
20	Saya lebih suka membeli mainan daripada membeli buku	✓				
21	Saya selalu bersemangat dalam membaca buku	✓				-
22	Saya perlu mendapatkan nilai yang baik, jadi saya harus giat membaca buku	✓				
23	Saya merasa wajib membaca buku karena saya anak sekolah	✓				
24	Saya tidak ingin membaca buku pada hari libur	✓				
25	Saya ingin mendapatkan buku-buku terbaru	✓				

Lampiran 9

DOKUMENTASI OBSERVASI AWAL



DOKUMENTASI SISWA MENGERJAKAN TUGAS KELOMPOK



DOKUMENTASI HASIL PRESENTASI



Diyan Maghfira Syafitri : Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDS Harapan Mulia Medan T.A 2022/2023

ORIGINALITY REPORT

20%	16%	2%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	3%
2	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	3%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
5	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1%
6	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	1%
7	Repository.Umsu.Ac.Id Internet Source	1%



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 :

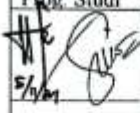

Nama Mahasiswa : DIYAN MAGHFIRA SYAFITRI

N P M : 1802090112

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119,0


IPK = 3,67

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Pemeriksaan Majelis Pendidikan
 5/11/21	Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDS Harapan Mulia Medan	
	Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDS Harapan Mulia Medan	
	Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Membaca Kelas III SDS Harapan Mulia Medan	

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

Medan, 5 November 2021

Hormat Pemohon,


 ...Diyan Maghfira Syafitri

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



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

FORM K 2

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DIYAN MAGHFIRA SYAFITRI
 NPM : 1802090112
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Minat Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDS Harapan Mulia Medan "

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

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

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 05 November 2021
 Hormat Pemohon,

DIYAN MAGHFIRA SYAFITRI

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

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

Nomor : 869/II.3.AU /UMSU-02/F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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

Nama : Diyan Maghfira Syafitri
NPM : 1802090112
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDS Harapan Mulia Medan

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

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

4. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
5. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
6. Masa daluwarsa tanggal : 19 April 2023

Medan, 18 Ramadhan 1443 H
19 April 2022 M



Wassalam
Dekan

Dra. H. Syamsuurnita, M.Pd.
NIDN 0004066701

- Dibuat rangkap 4 (Empat) :
5. Fakultas (Dekan)
 6. Ketua Program Studi
 7. Pembimbing
 8. Mahasiswa yang bersangkutan :
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITASMUHAMMADIYAHSUMATERAUTARA
FAKULTASKEGURUANILMUPENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30Website:
<http://www.fkip.umsu.ac.id>E-mail:fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Diyan Maghfira Syafitri
NPM : 1802090112
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDS Harapan Mulia Medan T.A 2021/2022
Nama Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.sos., M.Pd.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
6 Januari 2022	Revisi Bab I dan Bab II	
7 Februari 2022	Revisi Bab I dan Bab II	
19 Maret 2022	Revisi Bab I dan Bab II	
12 April 2022	Perbaikan Bab II dan Bab III	
23 Mei 2022	Perbaikan Bab II dan Bab III	
30 Mei 2022	Perbaikan Bab II dan Bab III	
2 Juni 2022	ACC Seminar Profesor Serta Perbaikan APP	

Medan, 2 Juni 2022

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

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



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Diyan Maghira Syafitri
 NPM : 1802090112
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDS Harapan Mulia Medan T.A. 2021/2022

Pada hari Rabu, Tanggal 30 Juni 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan , 30 Juni 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu.,S.Sos.,MPd

Diketahui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS
 MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS
 KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMughtarBasri No .3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umstu.ac.id> Email: fkip@umstu.ac.id

SURAT KETERANGAN



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

Nama Mahasiswa : Diyan Maghfira Syaifitri
 NPM : 1802090112
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Rabu
 Tanggal : 15 Juni 2022
 Dengan Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDS Harapan Mulia Medan T.A. 2021/2022

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya.Amin.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Dikeluarkan di Medan
 Pada Tanggal : 07 Juli 2022

Wassalam
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Bila mengkas surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1374 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 09 Dzulhijjah 1443 H
 Lamp : --- 08 Juli 2022 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/ Ibu Kepala
 SD Swasta Harapan Mulia Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Diyan Maghfira
 NPM : 1802090112
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDS Harapan Mulia Medan T.A 2021/2022

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 Wr. Wb.
 Dekan,



Pertinggal



PERGURUAN HARAPAN MULIA SD SWASTA HARAPAN MULIA

Jl. Marelan VII Medan-Marelan, kode pos 20245

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/4013/2/SD-HM/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : FITRI CHAIRIAH ULFA, SE, M.Si
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah/Tempat tugas : SDS Harapan Mulia
Alamat Sekolah : Jln Marelan VII Pasar I Tengah

Menerangkan bahwa :

Nama : DIYAN MAGHFIRA
NPM : 1802090112
Program Study : Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU

Benar Riset di SDS Harapan Mulia selama 3 hari terhitung tanggal 26 s/d 28 Juli 2022.

Demikian Surat Keterangan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Medan , 28 Juli 2022

Kepala Sekolah
SDS Harapan Mulia


FITRI CHAIRIAH ULFA, SE, M.Si



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Diyan Maghfira Syafitri
N.P.M : 1802090112
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDS Harapan Mulia Medan T.A 2022/2023

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
19-08-2022	Abstrak, Instrumen, Uji Validasi, Uji Hipotesis, dan Bab IV	☑
24-08-2022	Abstrak, Daftar isi, Daftar tabel, dan Daftar Lampiran	☑
31-08-2022	Daftar Pustaka, Silabus, RPP, dan Angket	☑
02-09-2022	Abstrak, Uji Validasi, Uji Reliabilitas, dan Pengujian Hipotesis.	☑
05-09-2022	Pembahasan dan Keterbatasan Penelitian	☑
08-09-2022	Abstrak, Keterbatasan Penelitian, dan ACC Ujian Skripsi	☑

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


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

Medan, 08 September 2022
Dosen Pembimbing


Melvani Sari Skepu, S.Sos., M.Pd.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Diyan Maghfira Syafitri
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat Tanggal Lahir : Medan, 7 Januari 2000
Tempat Tinggal : Jl. Marelan VII No. 58 Ling IV
No Telepon/Hp : 083157446176
Email : diyanmaghfira07@gmail.com

Pendidikan Formal :

- | | |
|------------------------------|------------------|
| 1. SD SWASTA MELATI | Tamat Tahun 2012 |
| 2. SMP MUHAMMADIYAH 57 MEDAN | Tamat Tahun 2015 |
| 3. SD SWASTA DHARMAWANGSA | Tamat Tahun 2018 |