

**IMPLEMENTASI MEDIA *PUZZLE*
PADA PEMBELAJARAN MEMBACA
DI SD NEGERI 1 KEBANGGAN KECAMATAN SUMBANG
KABUPATEN BANYUMAS**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

SELLA SEPTIANI

NIM. 2017405050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sella Septiani

NIM : 2017405050

Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Angkatan : 2020

Menyatakan bahwa Naskah Sripsi berjudul **“Implementasi Media Puzzle Pada Pembelajaran Membaca di SD Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas”** yang tertulis dalam form pengajuan judul ini adalah benar-benar hasil pikiran/kerja akademik saya bukan hasil plagiasi atas karya orang lain, dan saya bersedia menerima sanksi apabila ternyata pernyataan ini terbukti tidak benar.

Purwokerto, 11 Maret 2024



Sella Septiani

NIM. 2017405050

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 638553
www.uinsatru.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:
**IMPLEMENTASI MEDIA PUZZLE PADA PEMBELAJARAN MEMBACA
DI SD NEGERI 1 KEBANGGAN KECAMATAN SUMBANG
KABUPATEN BANYUMAS**

Yang disusun oleh Sella Septiani NIM: 2017405050, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 2 April 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 19 April 2024

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

H. Rahman Afandi, M.S.I.
NIP. 19680803 200501 1 001

Penguji II/Sekretaris Sidang

Endah Kusumaningrum, M.Pd.
NIP. 19940605 201903 2 029

Penguji Utama

Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.
NIP. 19681008 199403 1 001

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah



Dr. Abu Dawin, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19741202 201101 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqosyah Skripsi Sdr. Sella Septiani
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Sella Septiani
NIM : 2017405050
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Implementasi Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Membaca di SD
Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk di munaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 20 Maret 2024
Pembimbing,



H. Rahman Afandi, M.S.I
NIP. 19630803 200501 1 001

**IMPLEMENTASI MEDIA *PUZZLE*
PADA PEMBELAJARAN MEMBACA
DI SD NEGERI 1 KEBANGGAN KECAMATAN SUMBANG
KABUPATEN BANYUMAS**

SELLA SEPTIANI

NIM. 2017405050

Abstrak: Pemilihan dan penggunaan media yang tepat diperlukan selama proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dan membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa. *Puzzle* adalah salah satu media yang dipilih. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca di SD Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Kebanggan, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas 1. Metode dalam mengumpulkan data berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dipergunakan, yakni mereduksi data, *display* data (menyajikan data), serta memberikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca berjalan dengan baik. Dalam pemilihan media tersebut cocok digunakan dalam pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih antusias dan siswa yang belum lancar membaca menjadi lebih mudah dalam belajar membaca. Proses implementasi dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru membuat modul ajar dan media *puzzle* dalam pembelajaran membaca, siswa bermain *puzzle* dengan menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf menjadi kosakata dengan benar dan sesuai dengan gambar. Selain itu, guru melakukan evaluasi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa baik secara lisan maupun tertulis.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media *Puzzle*, Pembelajaran Membaca

**IMPLEMENTATION OF PUZZLE MEDIA
ON READING ABILITY
IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING
AT SD NEGERI 1 KEBANGGAN SUMBANG DISTRICT
BANYUMAS REGENCY**

SELLA SEPTIANI
NIM. 2017405050

Abstract: *The selection and use of appropriate media is necessary during the learning process which is used to convey material and make it easier for students to understand. Puzzles are one of the media chosen. The aim of this research is to analyze and describe the implementation of puzzle media in learning to read at SD Negeri 1 Kebanggan, Sumbang District, Banyumas Regency. This research uses a qualitative descriptive field research method. The location of the research was SD Negeri 1 Kebanggan, Sumbang District, Banyumas Regency. The subjects of this research were grade 1 teachers and students. The method for collecting data was based on observation, interviews and documentation. The data analysis techniques used are reducing data, displaying data, and providing conclusions. The results of the research show that the implementation of puzzle media in reading learning is going well. In choosing media that is suitable for use in learning, it makes students more enthusiastic and makes it easier for students who are not yet fluent in reading to learn to read. The implementation process is carried out in several stages, namely the planning, implementation and evaluation stages. The teacher creates teaching modules and puzzle media in learning to read. Students play puzzles by arranging letter puzzle pieces into vocabulary correctly and according to the picture. In addition, teachers carry out evaluations by asking students questions both orally and in writing.*

Keywords: *Learning Media, Puzzle Media, Reading Learning*

MOTTO

“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat”

Imam Syafi’i¹



¹Imam Adz-Dzahabi, *Siyar A'lam An-Nubala Edisi Lengkap Jilid 10*. Pustaka Azzam, hlm. 89

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta yaitu Bapak Choeri dan Ibu Tariah yang selalu memberikan kasih sayang dan doa restu yang tiada henti kepada anaknya, serta tanpa lelah memberikan dukungannya sehingga menjadi penguat bagi peneliti.
2. Adik tersayang Afifa Zhahira Khotami yang selalu memberikan semangat kepada kakaknya supaya menyelesaikan skripsi ini karena kita berdua yang akan meneruskan perjuangan keluarga.
3. Teman-teman seperjuangan PGMI A angkatan 2020 yang selalu berkesan di hati selama kebersamaan di dalam dan di luar bangku kuliah dan teman-teman semua yang mengenal peneliti, terima kasih doa, dan semangatnya.
4. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Media *Puzzle* pada Pembelajaran Membaca di SD Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas”**. Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Baginda Nabi Muhammad Saw yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman kesejahteraan yang terang benderang ini. Semoga kita termasuk dalam golongan yang mendapatkan syafa'atnya dihari kiamat kelak.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segenap kerendahan hati dan segala hormat peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Nurfuandi, M.Pd.I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. H. Subur, M.Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Abu Darin, S.Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

6. Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. H. Rahman Afandi, M.S.I., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingannya kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini.
8. Zuri Pamuji, M.Pd.I., Penasihat Akademik PGMI A tahun 2020.
9. Seluruh Dosen dan Staff Administratif FTIK UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
10. Bapak Sugiyanto, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kebanggan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
11. Segenap Dewan Guru dan Karyawan SD Negeri 1 Kebanggan, terutama untuk Ibu Endang Iriyanti, S.Pd., dan Ibu Kukuh Intan Dwi Lestari, S.Pd., selaku Guru kelas 1 yang telah banyak membantu peneliti, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
12. Orang tua peneliti tercinta, yaitu Bapak Choeri dan Ibu Tariah yang selalu memanjatkan doa terbaik untuk anakmu. Terima kasih yang setulus-tulusnya atas segala usaha, pengorbanan, dukungan yang diberikan selama ini.
13. Keluarga Besar PGMI A angkatan 2020.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.

Purwokerto, 11 Maret 2024

Peneliti



Sella Septiani

NIM. 2017405050

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Konseptual	6
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
E. Sistematika Pembahasan	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	12
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	12
2. Macam-Macam Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	14
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	15
4. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	17
B. Kemampuan Membaca	18
1. Pengertian Kemampuan Membaca	18
2. Tujuan Membaca	20
3. Manfaat Membaca	21
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca	22

C. Pembelajaran Bahasa Indonesia	25
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	25
2. Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia	26
3. Keterampilan dalam Berbahasa Indonesia	28
D. Kajian Pustaka/Penelitian Terkait	30
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Objek dan Subjek Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data	37
E. Teknik Analisis Data	40
Bab IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Penyajian Data	42
1. Implementasi Media <i>Puzzle</i> pada Pembelajaran Membaca	43
2. Proses Implementasi Media <i>Puzzle</i> di Kelas	46
B. Analisis Hasil Penelitian	59
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Keterbatasan Penelitian	68
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media <i>Puzzle</i>	47
Gambar 4.2 Siswa Aktif Maju Menggunakan Media <i>Puzzle</i>	51
Gambar 4.3 Lembar Kerja Siswa <i>Puzzle</i> Kata	52
Gambar 4.4 Kegiatan Menyusun <i>Puzzle</i> Kata	53
Gambar 4.5 Kegiatan Pendahuluan	55
Gambar 4.6 Lembar Kerja Siswa <i>Crossword Puzzle</i>	57
Gambar 4.7 Kegiatan Menyusun <i>Crossword Puzzle</i>	58



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi
- Lampiran 2 Hasil Wawancara
- Lampiran 3 Hasil Observasi
- Lampiran 4 Hasil Dokumentasi
- Lampiran 5 Modul Ajar
- Lampiran 6 Foto Kegiatan
- Lampiran 7 Surat Keterangan Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 8 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif
- Lampiran 9 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 10 Surat Keterangan Melakukan Penelitian
- Lampiran 11 Surat Keterangan Sumbangan Buku
- Lampiran 12 Surat Rekomendasi Munaqosyah
- Lampiran 13 Blangko Bimbingan Skripsi
- Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi
- Lampiran 15 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
- Lampiran 16 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
- Lampiran 17 Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 18 Sertifikat KKN
- Lampiran 19 Sertifikat PPL
- Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan manusia, pendidikan termasuk dalam elemen penting guna menciptakan generasi yang memiliki pribadi yang berakhlak mulia, berwawasan luas, mahir, dan bisa menjunjung tinggi derajat manusia, serta bisa mengubah pola pikir yang salah menjadi benar. Oleh karena itu, pendidik memegang peranan penting dalam dunia pendidikan yaitu memberikan pendidikan pengajaran, bimbingan, pengarahan, pelatihan, dan mengevaluasi siswa pada semua jenjang pendidikan baik pendidikan dasar, menengah, dan atas maupun perguruan tinggi.

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses merencanakan atau merancang seluruh proses tahap pembelajaran yang dipertimbangkan secara matang guna tercapainya tujuan pembelajaran sebagaimana mestinya. Pada proses pembelajaran, pendidik atau guru memberikan ilmunya kepada siswa agar ia bisa belajar dengan baik. Hal tersebut harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yang dalam prosesnya didukung oleh beberapa hal seperti materi ajar, sumber belajar, metode maupun media yang digunakan serta fasilitas belajar yang mendukung guna meraih tujuan pembelajaran dan adanya timbal balik dari siswa berupa hasil belajar.²

Dalam pembelajaran pada tingkatan dasar (SD/MI) terdapat empat keterampilan atau kemampuan dalam berbahasa, yaitu kemampuan berbicara, membaca, menyimak, dan menulis. Keempat kemampuan tersebut sangatlah penting, tetapi di kehidupan sehari-hari kemampuan membaca sangatlah diperlukan karena sebagai dasar untuk bekal pendidikan ke depannya. Apabila siswa belum bisa membaca, maka dirinya akan merasa kesulitan untuk memahami dan mempelajari berbagai bidang studi lainnya. Dalam hal ini membaca diperuntukkan untuk semua mata pelajaran, tidak hanya Bahasa

²Ahdar Djamiluddin & Wardana, *Belajar dan Pembelajaran; 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019), hlm 28.

Indonesia saja karena ilmu yang kita peroleh didapatkan melalui aktivitas membaca itu sendiri. Cicilia dan Nursalim menjelaskan bahwasanya tujuan dari membaca yaitu mencari atau menemukan informasi yang inferensi (tersirat) maupun informasi secara fakta (tersurat).³ Membaca bisa diartikan sebagai pembelajaran untuk mengenalkan huruf dan karya yang dipelajari siswa oleh guru secara bertahap.

Jadi, kemampuan membaca merupakan kemampuan siswa dalam memahami makna dan melafalkan huruf-huruf mulai dari merangkai atau menyusun suku kata sampai menjadi kata maupun kalimat sehingga pesan atau informasi yang diterima pembaca tersampaikan oleh penulis. Belajar membaca di kelas 1 lebih difokuskan pada proses memperkenalkan huruf, kosa kata, simbol atau lambang, bunyi huruf, dan kalimat sederhana serta mempelajari sikap dalam persiapan membaca.

Selain berperan sebagai pendidik dan pengajar, guru juga berperan penting dalam proses pembelajaran sebagai mediator dan fasilitator (sumber belajar). Dalam situasi ini, pengajar perlu menguasai berbagai mata pelajaran, kreatif, dan senantiasa inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, salah satunya adalah memilih materi pembelajaran yang dapat diterima dan sesuai dengan sumber daya terbuka.⁴ Sehingga selama kegiatan pembelajaran tidak terlalu membosankan dan siswa harus dituntut aktif supaya menjadi individu yang produktif, kreatif dan membuat hasil belajar dapat meningkat.

Media pembelajaran merupakan alat bantu efektif dalam proses belajar mengajar yang digunakan sebagai perantara informasi atau pesan dari guru yang disampaikan ke siswa. Hal tersebut guna mempermudah proses belajar mengajar dan menyerap informasi terkait proses pembelajaran serta membangkitkan motivasi belajar siswa.

³Cicilia, Y., & Nursalim, Gaya dan Strategi Belajar Bahasa, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2019, Vol. 1, No. 3.

⁴Siti Maemunawati & M. Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran; Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*, (Serang: Penerbit 3M Media Karya Serang, 2020), hlm 9-13.

Observasi awal dan wawancara dilakukan peneliti bersama Oktoviani Mugi M, S.Pd. selaku wali kelas 1A Sekolah Dasar Negeri 1 Kebanggan pada tanggal 28 Februari 2023 serta wawancara yang dilakukan pada tanggal 3 Maret 2023 bersama Lathifah Amalia Rizki, S.Pd. selaku wali kelas 1B Sekolah Dasar Negeri 1 Kebanggan. Peneliti memperoleh informasi bahwasanya selama proses pembelajaran di kelas 1 untuk kemampuan membacanya secara keseluruhan rata-rata siswa kelas 1 sudah bisa lancar membaca, tetapi juga masih ada beberapa siswa yang masih belum lancar, seperti belum lancar mengenal huruf alfabet (abjad).

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut, salah satunya faktor dari orang tua yang masih kurang dalam membimbing anaknya, misalnya mengenalkan huruf-huruf abjad, membimbing belajar membaca dengan mengeja huruf, dan membiasakan anak dalam membaca kalimat sederhana, hal ini dikarenakan keterbatasan latar belakang pendidikannya dan kesibukan orang tua yang membuat anak merasa kurang diperhatikan dalam belajar sehingga motivasi dan minat belajar membaca anak juga menjadi kurang atau rendah. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran, kelas 1 di SD Negeri 1 Kebanggan melakukan pembiasaan membaca buku cerita di pojok baca kelas serta terkadang guru tersebut menuntut siswa untuk membaca buku di depan kelas. Selain itu, selama proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca, guru tersebut menggunakan beberapa media pembelajaran salah satunya menggunakan media *puzzle*, agar anak-anak tidak merasa bosan selama pembelajaran. Media *puzzle* tersebut juga bisa membuat anak menjadi lebih mudah dalam belajar membaca sehingga kemampuan membaca mereka menjadi meningkat.⁵Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat Nevyanti dkk bahwasanya salah satu media pembelajaran untuk

⁵Hasil Observasi dan Wawancara Pendahuluan dengan Oktoviani Mugi M, S.Pd dan Lathifah Amalia Rizki, S.Pd selaku guru kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan

membantu masalah dalam materi membaca dan menulis permulaan yang menjelaskan suku kata menjadi kata yaitu media berbentuk *puzzle* suku kata.⁶

Pemilihan media *puzzle* sesuai dengan karakteristik siswa, sebagaimana Ellida menyatakan bahwa “kemampuan siswa memasuki sekolah dasar (SD), kemampuan berpikir mereka pada periode konkrit, kemampuan mereka memiliki diantaranya dengan menggunakan simbol seperti angka, huruf, maupun simbol operasi matematika”.⁷

Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang berupa beberapa potongan gambar, huruf, kata, sampai kalimat yang dijadikan satu kesatuan yang lengkap yang mengaitkan psikomotorik dan penalaran siswa dalam menyusun *puzzle* tersebut. Media *puzzle* yaitu alat yang tergolong ke dalam media visual yang berupa gambar.⁸

Jadi peneliti simpulkan bahwasanya media pembelajaran seperti media *puzzle* ini mudah untuk dibuat oleh guru, mudah dipahami siswa, dan mudah dimainkan, serta dapat menarik minat/perhatian siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan cara bermain sambil belajar membaca yang bisa dilakukan secara berkelompok tentunya harus terus didampingi oleh guru untuk meminimalisir siswa yang bermain sendiri. Untuk itu penerapan media pembelajaran seperti media *puzzle*, media gambar, maupun media yang lainnya akan membuat siswa menjadi semangat untuk belajar karena suasana pembelajaran yang berlangsung menjadi menyenangkan. Hal tersebut juga diperkuat dengan pendapat Widiyono dkk menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* juga akan menambah variasi supaya proses pembelajaran yang

⁶Nevyanti, R. U., Hodidjah, & Respati, R., “Media Puzzle suku Kata dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Kelas 1 Sekolah Dasar”, *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru*, 2017, 4 (2).

⁷Lusiana, Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Tematik, *Jurnal Basicedu*, 2018, 2 (2),h.34

⁸Salwa, R., dkk, Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman, *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2021, 1 (2), hlm 110.

berlangsung tidak monoton dan guru bisa menyampaikan materi yang membuat siswa menjadi lebih mudah dalam mempelajari suku kata.⁹

Oleh karena itu, alasan peneliti tertarik dengan fokus tema pada penelitian ini yaitu karena dalam hal ini khususnya siswa kelas 1 memiliki kemampuan membaca yang memang masih rendah (belum lancar membaca). Untuk mengatasi hal tersebut, guru kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan mengambil tindakan yang tepat, antara lain memilih dan menggunakan media *puzzle* sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang cocok untuk membantu tumbuhnya kemampuan membaca siswa. Hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian dilakukan oleh Danang Pratama Listryanto dan Aan Widiyanto yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *puzzle* kata dalam kurikulum merdeka dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas 1 SD. Kemampuan membaca siswa menjadi meningkat secara signifikan, dan penggunaan media *puzzle* kata ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa seperti halnya media ini memadukan unsur permainan dengan kegiatan membaca yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.¹⁰

Peneliti termotivasi dan berminat untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 yang dilakukan di SD Negeri 1 Kebanggan, sesuai dengan latar belakang informasi yang telah diuraikan di atas. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan peneliti berjudul “Implementasi Media *Puzzle* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD N 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas”.

⁹Widiyono, Aan, Syailin Nichla Choirin Attalina, W. S., “Kemampuan Pengelolaan Kelas Guru Terhadap Proses Pembelajaran di SDN 02 Banjaran Jepara”, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2020, 1(2).

¹⁰Danang Pratama Listryanto dan Aan Widiyono, “Implementasi Media *Puzzle* Kata pada Kurikulum Merdeka untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 1 di Sekolah Dasar”, *BASICA Jurnal of Primary Education*, 2023, 3 (1).

B. Definisi Konseptual

Berikut adanya pokok bahasan dalam penelitian ini supaya tidak terjadi kesalahpahaman antara peneliti dengan pembaca, yaitu:

1. Implementasi Media *Puzzle*

Menurut Melawati memaparkan bahwasanya implementasi adalah suatu implementasi yang berbentuk suatu tindakan praktis dengan ide, konsep, kebijakan ataupun inovasi yang dapat memberikan pengaruh positif dan hasil yang baik dari aspek seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap.¹¹ Implementasi dapat juga diartikan sebagai penerapan atau penggunaan.

Anita, Banun dkk menjelaskan bahwa para profesional pengajar, khususnya tenagapendidik, memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk memberikan informasi kepada siswa tentang mata pelajaran yang dipelajari. Tujuan dilakukannya hal ini agar informasi yang diterima oleh siswa dapat diterima dengan cepat dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹² Permainan dalam bentuk media *puzzle* dapat meningkatkan daya berpikir siswa dan memerlukan ketelitian dalam penerapannya. Teka-teki adalah cara yang menyenangkan untuk mengatur ulang *fragmen* atau bagian untuk membuat gambar atau kata-kata yang telah ditentukan.¹³ Media *puzzle* merupakan suatu bentuk materi pembelajaran yang berbentuk banyak huruf, kata, gambar, atau bahkan satu gambar yang harus dipecahkan siswa untuk melengkapi frase psikomotorik dan menggunakan keterampilan penalaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti bisa simpulkan bahwa definisi implementasi media *puzzle* yang dimaksud pada penelitian ini yakni penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang siswa yang dapat mengasah otak dan ketelitian serta

¹¹Melawati, Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual pada Sekolah SMP Al-Munih, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2019, Vol. 2, No. 1, hlm. 154.

¹²Anita, Banun, dkk, *Media Pembelajaran Kontemporer*, (Palembang: KSM Press, 2019).

¹³Siti Futihat, dkk, Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Permulaan, *Jurnal Kependidikan Dasar*, 2020, Vol. 7, No. 2, hlm 138.

penalarannya dalam menyusun kembali suatu gambar atau tulisan (kata/huruf) secara acak yang sesuai sehingga bisa juga mengasah kemampuan membacanya.

2. Kemampuan Membaca

Menurut E. Mulyasa memberikan penjelasannya bahwa definisi kemampuan itu berasal dari kata mampu yang artinya bisa atau sanggup, sehingga kemampuan dapat diartikan sebagai suatu kesanggupan, kecakapan, kekuasaan, dan kebolehnya yang dimiliki individu dalam melakukan sesuatu hal baik itu tugas maupun pekerjaan yang diberikan.¹⁴

Membaca merupakan suatu keterampilan yang tidak hanya melihat dan mengenal kata, tetapi melibatkan pikiran untuk memahami kata tersebut agar pesan atau informasi yang akan disampaikan tercapai. Jadi, membaca dapat disimpulkan adalah aktivitas dalam memaknai sebuah bacaan untuk mendapatkan pesan, informasi atau berita.¹⁵ Membaca tidak hanya melihat banyaknya huruf yang membentuk kata, lalu menjadi kelompok kata yang berlanjut menjadi kalimat, paragraf dan wacana, tetapi membaca merupakan suatu proses memaknai pesan yang disampaikan penulis melalui pemahaman dan penginterpretasian lambang atau tanda tulisan.

Jadi dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kemampuan membaca yakni kemampuan siswa dalam memahami bahasa tulis dan melafalkan huruf dengan benar, mulai dari merangkai atau menyusun suku kata hingga membuat kata atau kalimat, agar pembaca dapat menangkap informasi atau pesan yang ingin disampaikan penulis.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran yakni kegiatan yang dilakukan guru dengan siswanya di kelas untuk membantu mereka maju dan berkembang. Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang diajarkan dari tingkat sekolah dasar hingga

¹⁴E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Rosda Karya, 2006), hlm. 9.

¹⁵Elvi Susanti, *Keterampilan Membaca*, (Bogor: In Media, 2022), hlm. 5.

perguruan tinggi. Bahasa ini berfungsi sebagai bahasa nasional, mempersatukan bangsa dan alat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk membekali siswa dengan kemahiran berbahasa yang disesuaikan dengan konteks praktis dan sehari-hari.¹⁶Proses mempelajari Bahasa Indonesia memfokuskan pada empat keterampilan. Salah satunya adalah kemampuan dan keterampilan dari pembaca yang tidak hanya melafalkan tulisan dengan membaca secara kompleks, tetapi juga aktivitas semacam menerjemahkan simbol yang muncul menjadi kata-kata lisan dan memaknai kata.

Jadi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pastinya terdapat materi terkait pembelajaran membaca yakni salah satu materi yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Melalui pembelajaran membaca, guru bisa mengembangkan nilai-nilai moral, kemampuan bernalar, dan kreativitas siswa, serta kemampuan membaca ini akan selalu ada dalam setiap tema pembelajaran. Hal ini dikarenakan kemampuan membaca merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh setiap manusia sebagai dasar untuk bekal pendidikan ke depannya.

4. SD Negeri 1 Kebanggan

SD Negeri 1 Kebanggan adalah sebuah lembaga pendidikan sekolah dasar (SD) yang berada di Desa Kebanggan. SD Negeri 1 Kebanggan terletak di Desa Kebanggan RT 02/01, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas.

Dari definisi tersebut maka bisa peneliti simpulkan bahwasanya yang dimaksudkan dengan implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca di SD Negeri 1 Kebanggan pada penelitian ini adalah suatu studi atau penelitian terkait dengan bagaimana implementasi atau penerapan media pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dan tepat dengan karakteristik siswa seperti media *puzzle* yang bisa mengasah otak dan ketelitian serta penalarannya

¹⁶Ummul Khair, Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra di SD/MI, *Jurnal Pendidikan Dasar Ar-Riyah*, 2018, 2 (1), hlm 82-89.

dalam menyusun kembali suatu gambar atau tulisan yang sesuai sehingga bisa jugadapat mengasah atau meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 pada pembelajaran membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas.

C. Rumusan Masalah

Dari penjelasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca di SD Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca di SD Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas.

2. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan agar bisa memberikan manfaat baik itu secara teoritis maupun praktis yang akan dipaparkan berikut ini.

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan proses belajar mengajar membaca menggunakan media *puzzle* di kelas rendah.

b. Manfaat Praktis

1) Untuk Siswa

Harapannya dari penelitian ini, siswa mampu memiliki kemampuan membaca yang baik melalui penggunaan media *puzzle* sehingga siswa dapat lebih termotivasi dalam pembelajaran. Selain itu, bisa memberikan suasana pembelajaran di kelas yang lebih efektif dan menyenangkan.

2) Untuk Guru

Harapannya dari penelitian ini bisa menjadi masukan kepada guru untuk lebih meningkatkan dan mengembangkan keterampilan, serta kreativitasnya dalam memilih dan memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran di kelas. Hal ini agar dapat memberikan alternatif perlakuan pada kemampuan membaca siswa yang belum lancar di kelas rendah dengan media *puzzle*.

3) Untuk Kepala Sekolah

Harapannya dari penelitian ini dapat memberikan masukan kepada kepala sekolah untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikannya, terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

4) Untuk Peneliti Berikutnya

Harapannya dari penelitian ini dapat memberikan masukan bagi peneliti berikutnya sebagai bahan informasi maupun referensi untuk penelitian berikutnya. Hal ini agar dapat lebih mengembangkan lagi dengan materi lainnya yang bisa meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran terutama terkait implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca.

E. Sistematika Pembahasan

Pengertian sistematika pembahasan berarti rangkaian yang bersifat urut dari suatu penulisan penelitian untuk mempermudah pembahasan dan pemahaman tentang inti dari apa yang akan dibahas pada penelitian ini yang memiliki beberapa bagian yaitu awal, utama, dan akhir.

Awal dalam pembahasan skripsi mencakup sampul depan, halaman judul, pernyataan keaslian, pengesahan, nota dinas pendamping, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Inti dari pembahasan skripsi terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut.

BAB I adalah pendahuluan yang berisilatar belakang permasalahan, definisi konseptual dari pembahasan yang disampaikan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sertasistematika pembahasan.

BAB II memuat kajian teori dengan pembahasan terkait implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca di SD Negeri 1 Kebanggan. Pertama, mengenai media pembelajaran *puzzle* yang mencakup pengertian, macam-macam, kelebihan dan kekurangan, serta langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Kedua, berkenaan dengan kemampuan membaca yang mencakup terkait pengertian, tujuan membaca, manfaat membaca, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca. Ketiga, berkenaan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang mencakup pengertian, prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia, dan keterampilan dalam berbahasa Indonesia. Keempat, kajian pustaka/penelitian terkait yaitu kajian terhadap hasil penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dengan penelitian ini.

BAB III memuat metode yang digunakandalam penelitian ini yang terdiri atas jenis penelitian yang digunakan, tempat dan waktu penelitian, objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini.

BAB IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang berisi penyajian dan analisis data tentang implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca di SD Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas.

BAB V yaitu penutup yang berisi kesimpulan dari uraian hasil penelitian dan saran-saran yang harapannya dapat dilakukan di penelitian selanjutnya.

Kemudian bagian akhir skripsi mencakup daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Puzzle*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Puzzle*

Menurut Nurrita menjelaskan bahwasanya media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berperan untuk menyampaikan informasi selama proses pembelajaran berlangsung yang berpotensi untuk siswa meningkatkan cara berpikir, perhatian, perasaan, dan keinginan untuk belajar. Media pembelajaran juga ialah alat pendidikan yang digunakan guru untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Guru membuat rancangan media pembelajaran yang digunakan sebagai sumber bantuan bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan. Namun, penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai bagi siswa atau siswanya.¹⁷

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai apapun yang berfungsi sebagai jembatan antara yang memberikan informasi yaitu guru dengan penerima informasi yaitu siswa itu sendiri. Tujuannya adalah meningkatkan potensi dan sebagai dorongan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna bagi mereka. Media pembelajaran adalah alat pendidikan yang mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan panca indera dan dirancang untuk melengkapi dan memenuhi kebutuhan pendidikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru dengan siswa.¹⁸

Nama *Puzzle* sebenarnya berasal dari Bahasa Inggris yang berarti bongkar pasang atau teka-teki. Menurut Kusri mendefinisikan bahwa media *puzzle* adalah metode permainan yang meningkatkan keterampilan siswa karena dalam permainannya cara yang dilakukan adalah

¹⁷Nurrita, T, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah*, 2018, 3 (1), hlm 172-173.

¹⁸Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hlm 28.

membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.¹⁹*Puzzle* dapat terbuat dari berbagai bahan, seperti terbuat dari busa, plastik, kayu, kertas, bahkan plastik, dan lain sebagainya. Sifat media *puzzle* membuat permainan lebih menarik karena membuatnya lebih mudah untuk berpikir.

Puzzle adalah permainan yang dapat dibongkar pasang dan dimainkan berulang kali. Selain itu, *puzzle* mendorong siswa untuk terus mencoba menyelesaikan masalah.²⁰Media ini berupa permainan yang memiliki potensi untuk meningkatkan daya ingat.

Media *puzzle* ini adalah permainan menyusun bagian-bagian gambar supaya menjadi satu gambar yang sempurna kembali. Media *Puzzle* adalah model tiruan yang bersifat edukatif dimana alat ini berfungsi untuk membantu siswa belajar melatih motorik halus nya. Cara memainkan permainan ini dengan menyusun rangkaian *puzzle* yang telah dibongkar sesuai dengan bagian *puzzle* lainnya. Media *puzzle* ini dikatakan bersifat edukatif karena memiliki manfaat guna mengajarkan kesabaran dan meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, dan sosial.²¹

Media *puzzle* adalah alat atau media yang sebenarnya berbentuk suatu kata atau suatu gambar yang tersusun, tetapi dibentuk menjadi potongan-potongan kecil tulisan atau gambar yang tersusun. Media ini membantusiswa untuk bekerjasama, sabar, dan berkolaborasi.²² Media *puzzle* yakni salah satu media yang dapat dilakukan sambil bermain. *Puzzle* terdiri dari kepingan gambar tertentu yang dapat digunakan untuk melatih kreativitas, keterampilan, dan konsentrasi.

Sesuai pemaparan definisi dari berbagai para ahli, maka bisa peneliti simpulkan bahwasanya media pembelajaran *puzzle* merupakan sebuah alat

¹⁹Kasri, "Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode Puzzle Siswa Kelas 1 SD", *Jurnal Pendidikan*, 2018, 2 (3), hlm 321.

²⁰Kudsiah, M., & Alwi, M., "Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 2020, 3(2), hlm 103.

²¹Bahar & Rismawati, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa", *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2019, 9 (1), hlm 7.

²²Matondang, dkk, *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. (Batu: Literasi Nusantara, 2021), hlm 145.

permainan edukatif bongkar pasang yang berisi potongan-potongan kecil baik berupa gambar ataupun tulisan (kata atau huruf) yang secara acak disusun menjadi gambar ataupun kosakata yang utuh. Alat ini digunakan secara langsung untuk meningkatkan pengetahuan siswa, kemampuan kerja sama kelompok, dan kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah atau persoalan. Media *puzzle* sebagai alat permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan karena sifatnya belajar sambil bermain, media *puzzle* dapat menarik minat siswa untuk belajar.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran *Puzzle*

Berikut ini adalah beberapa macam *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman kosakata.²³

- a. *Jigsaw puzzle*, yaitu *puzzle* ini terdiri beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain, kemudian huruf-huruf pertama dari jawaban dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban paling akhir.
- b. *Spelling puzzle*, yaitu *puzzle* menjodohkan tentang kosa kata yang benar berasal dari gambar dan huruf acak.
- c. *The thing puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari deskripsi kalimat dan ilustrasi benda yang akan dijodohkan.
- d. *The letters readiness puzzle*, yaitu *puzzle* di mana gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf-huruf itu belum lengkap.
- e. *Crosswords puzzle* juga dikenal sebagai teka-teki silang adalah *puzzle* yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan memasukkan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara vertikal maupun horizontal. Untuk menyelesaikan teka-teki, siswa harus mengeja huruf dengan benar. Siswa juga akan dapat menggunakan kata-kata benar karena mereka menghubungkan fakta

²³Sunarti dan Ambo Dalle, "Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makasar", *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, 2017, Vol 1 No 01, hlm. 20.

sebagai petunjuk teka-teki dengan kata-kata yang harus diketahui ejaannya.²⁴

Untuk itu bisa peneliti simpulkan bahwa ada berbagai macam *puzzle* yang bisa dipakai pendidik baik dalam meningkatkan kemampuan membaca maupun pemahaman kosakata siswa khususnya siswa kelas rendah yang bisa disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan, seperti dalam bentuk *jigsaw puzzle*, *spelling puzzle*, *the thing puzzle*, *the letters readiness puzzle*, *crosswords puzzle* yang bisa menarik minat siswa dalam meningkatkan kemampuan dirinya dalam membaca.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Puzzle*

Media pembelajaran *puzzle* juga memiliki kelebihan dan kekurangan seperti media pembelajaran lainnya. Untuk kelebihan media *puzzle*, yakni sebagai berikut.

- a. Gambar bersifat konkret karena dengan menggunakan gambar, siswa bisa melihat sesuatu dengan jelas.
- b. Benda dapat dibawa ke dalam kelas.
- c. Suasana kelas menjadi menyenangkan dan terjadinya interaksi siswa antara satu dengan yang lainnya.
- d. Gambar dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa, serta siswa dapat bekerja sama dengan kelompoknya.²⁵

Tika dkk, menunjukkan bahwa *puzzle* memiliki keunggulan atau kelebihan, yaitu memiliki berbagai warna, yang disukai anak-anak karena menarik perhatian mereka dan meningkatkan daya tahan mereka untuk tetap belajar. Kelebihan dari media *puzzle* ini adalah media *puzzle* bersifat konkret dimana dapat digunakan di ruang dan waktu yang terbatas. Media *puzzle* dapat menarik perhatian dan minat siswa. Keunggulan dari

²⁴Puspita,N.,&Sabiqoh,N,TeachingVocabularyByUsingCrosswordPuzzle,
EnglishEducation:JurnalTadrisBahasaInggris,2017,10(2).

²⁵Ela Latifatul Fajriyah, “Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah”, *Skripsi pada Institut Agama Islam Negeri Metro*, 2017, hlm.9.

puzzle huruf adalah bentuk hurufnya jelas, rasanya hurufnya halus, mudah didapatkan dimana pun, warnanya beragam dan menarik perhatian anak.²⁶ Sedangkan menurut Poni & Nahdatul mengatakan bahwa kelebihan media *puzzle* dapat melatih konsentrasi siswa, kesabaran, ketelitian, dan daya ingat siswa, serta melatih kreativitas dan pemikiran.²⁷

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan para ahli di atas adalah media *puzzle* memiliki kelebihan yang dapat menarik perhatian dan minat siswa, gambarnya juga mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena tidak semua objek dapat berada di dalam kelas, media *puzzle* ini tidak sulit ditemukan dan tidak berisiko bagi tumbuh dan kembang siswa.

Namun, media *puzzle* ini memiliki kekurangan dimana bagi orang yang melakukannya akan menghabiskan lebih banyak waktu, kreativitas siswa ditantang, pelajaran menjadi tidak fokus, dan media ini juga memfokuskan pada indera penglihatan (visual). Ada juga *puzzle* yang terlalu rumit gambarnya sehingga tidak efektif saat pembelajaran baik individual maupun kelompok skala besar.²⁸

Menurut Poni & Nahdatul media *puzzle* mempunyai beberapa kelemahan, seperti persepsi bahwa media ini mendorong siswa untuk bermain-main karena mereka senang menyusun *puzzle* dan menekankan pada indera penglihatan.²⁹ Menurut Rahmawati media ini tidak dapat digunakan dalam jangka panjang dan gambarnya kurang bagus ketika dilakukan dalam kelompok besar.³⁰

Oleh karena itu, menurut pemaparan para ahli di atas, bisa peneliti simpulkan bahwasanya kekurangan pemakaian media *puzzle* dalam

²⁶Tika, dkk, "Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening", *Jurnal Paud Agapedia*, 2019, 2 (1), hlm 106.

²⁷Poni, E. & Nahdatul, H, "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)*, 2021, 4 (1), hlm 50.

²⁸Bahar & Rismawati, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa" ..., hlm 80.

²⁹Poni, E. & Nahdatul, H, ...

³⁰Matondang Rahmawati, dkk, *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn* ..., hlm 8.

pembelajaran adalah lebih menekankan pada indera penglihatan, membuat siswa hanya ingin bermain-bermain. Selain itu, penggunaan media membutuhkan waktu lebih lama, membuat suasana kelas menjadi lebih tidak terkendali, dan menuntut siswa untuk mengekspresikan kreativitas masing-masing.

4. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle*

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada proses pembelajaran, yakni sebagai berikut.

- a. Pertama yang dilakukan adalah memberikan instruksi dan informasi bagaimana melakukan permainan ini, mereka secara otomatis akan bersaing di dalam permainan ini karena perlunya kerja sama, pendidik akan membagikan potongan-potongan *puzzle* yang terdapat di dalam amplop perkelompok.
- b. Pendidik memberikan instruksi bahwa setiap kelompok harus bekerja sama segera saat memulai tugasnya untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* setelah setiap kelompok tersebut mendapatkan potongan *puzzle* tersebut.
- c. Kegiatan berlangsung sampai semua kelompok telah menyelesaikan tugas dan sudah menyusun potongan-potongan tersebut menjadi gambar yang menyeluruh. Kelompok yang setiap anggotanya paling cepat dan benar menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* kertas dapat dinyatakan sebagai pemenang.

Rosiana mengatakan bahwa terdapat langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memainkan permainan *puzzle* ini, seperti berikut.

- a. Guru memberikan pengarahan mengenai aturan permainan yang perlu siswa ketahui. Permainan yang dilakukan secara berkelompok dan sebelum dimulai kelompok-kelompok tersebut dibagi empat sampai lima anggota dalam satu kelompok.
- b. Untuk setiap kelompok, bagian *puzzle* ditempatkan di dalam amplop. Ada batasan waktu 15 menit untuk permainan.

- c. Di sekeliling meja dan amplop *puzzle* yang telah diberikan, setiap siswa secara berkelompok membentuk lingkaran. Semua kelompok harus bekerja menyusun *puzzle* tersebut dan tidak boleh ada yang tidak bekerja atau bekerja sendirian.
- d. Guru memberikan *feedback* atau saran masukan.³¹

Argumen para ahli di atas mengarah pada kesimpulan bahwa langkah-langkah dalam media *puzzle* adalah memberikan petunjuk kepada siswa tentang cara berpartisipasi dalam permainan ini, sehingga diperlukan kerja sama tim. Setelah membagi kelas menjadi empat atau lima kelompok, selanjutnya guru memberi mereka bagian-bagian *puzzle* secara berkelompok pada amplop. Setelah setiap kelompok mendapatkan amplopnya, siswa mengelilingi meja lalu pendidik memberikan instruksi dapat memulai tugasnya untuk menyusun potongan-potongan kertas secara bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

B. Kemampuan Membaca

1. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan menurut Gagne menjelaskan bahwa kemampuan didefinisikan sebagai suatu kesanggupan untuk melakukan hal-hal yang mungkin tidak dapat dilakukan oleh orang lain, sehingga dapat disimpulkan setiap manusia kemampuan dalam melakukan sesuatu berbeda-beda. Kemampuan menurut Robbins, didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan.

Kapasitas untuk melakukan tugas atau memahami gagasan dan pentingnya informasi yang akan dikomunikasikan disebut sebagai kemampuan. Setiap orang memiliki keterampilan dalam hidup yang

³¹Rosiana, K., & Jandu, G, "Penggunaan Meida Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar", *Jurnal PGSD*. hlm 2-3.

memungkinkan mereka melanjutkan tugas atau aktivitas yang menopang keberadaan mereka atau meningkatkan kualitas hidup mereka.³²

Untuk itu pengertian kemampuan menurut para ahli yang sudah dijelaskan di atas bisa disimpulkan bahwasanya kemampuan adalah kecakapan atau kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu secara mandiri yang tidak mungkin dilakukan oleh orang lain. Di sisi lain, kemampuan memainkan peran penting dalam kehidupan manusia.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan arti dari membaca adalah melafalkan atau mengeja apa yang tertulis.³³ Tarigan menyatakan bahwa membaca adalah cara yang dapat dilakukan pembaca untuk melihat pesan yang ingin penulis sampaikan melalui kata-kata atau bahasa tulis.³⁴

Membaca adalah proses dimana pembaca menguraikan pesan yang ditulis oleh penulis dengan menggunakan rangkaian huruf untuk membuat kata atau frasa. Membaca juga dapat digunakan sebagai sarana menyikapi bahan cetakan dengan memahami atau menganalisis apa yang dibaca sebagai sumber ilmu. Kegiatan membaca ini melibatkan mata dan otak, sehingga kegiatan membaca ini bisa memberikan arahan atau informasi. Oleh karena itu, kegiatan membaca sangatlah penting.³⁵

Selain itu, Abidin mengatakan bahwa membaca didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca.³⁶ Orang-orang yang terbiasa membaca akan mendapatkan banyak pengetahuan. Sebagai pendidik bagi siswa, kita harus memotivasi siswa agar memiliki kegembiraan untuk membaca. Di Indonesia, masyarakat lebih menyukai melihat secara visual daripada untuk membaca. Informasi

³²Nurul Hidayah, & Fiki Hermansyah, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017", *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2016, 3(2), hal 8.

³³Alwi Hasan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2021), hlm 83.

³⁴Henry Guntur Tarigan, *Membaca*, (Bandung: Angkasa, 2020), hlm 7.

³⁵Yulia Rahmi, "Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Metode Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Compotion (CIRC)", *Jurnal Basicedu*, 2020, 4 (3), hlm 664.

³⁶Yunus Abidin, *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2020), hlm 4.

yang didapatkan berasal dari televisi maupun saat ini banyak di Internet. Mayoritas orang Indonesia tidak menyukai membaca buku, sebaliknya mereka lebih suka mencari informasi di internet daripada membaca buku.

Sesuai dengan hasil pemaparan para ahli di atas bisa disimpulkan bahwasanya kemampuan membaca yakni kesanggupan atau keterampilan siswa dalam memahami makna dan melafalkan huruf-huruf mulai dari merangkai atau menyusun suku kata sampai menjadi kata maupun kalimat agar pembaca dapat memahami informasi atau pesan yang disampaikan oleh penulis.

2. Tujuan Membaca

Membaca sering dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dari sumber tekstual dengan menggunakan proses pemahaman bacaan yang diperlihatkan. Mencapai tingkat pemahaman membaca atau memahami makna membaca sebagai sumber informasi merupakan bagian dari pemahaman membaca, yang lebih dari sekadar mengetahui bentuk-bentuk huruf.³⁷

Menurut Ade menjelaskan tujuan membaca adalah untuk mendapatkan suatu kesenangan, menjadi lebih cerdas menggunakan teknik tertentu, memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, menggabungkan informasi baru dengan informasi yang sudah diketahuinya, mendapatkan informasi guna laporan lisan atau tertulis, mengimplementasikan informasi yang diduplikasinya dari suatu teks dalam berbagai cara lain, memahami struktur teks, dan menjawab berbagai pertanyaan yang jelas.³⁸

Menurut Tarigan ada enam tujuan membaca yaitu:

- a. Membaca dengan tujuan mendapatkan informasi atau fakta.
- b. Membaca dengan tujuan mendapatkan ide-ide atau konsep utama.

³⁷Darmadi, *Membaca yuuuk...!* “Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini”, (Jakarta, Guepedia), hlm 22-23.

³⁸Ade Asih Susiantari Tantri, “Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dan Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman”, *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi*, 2016, 2 (1), hlm 9-10.

- c. Membaca dengan tujuan mengetahui bagaimana urutan atau susunan cerita.
- d. Membaca dengan tujuan mencapai kesimpulan.
- e. Membaca dengan tujuan mengkategorikan dan mengelompokkan.
- f. Membaca dengan tujuan membandingkan atau menentang.³⁹

Kesimpulan yang dapat disampaikan berdasarkan pendapat di atas adalah membaca di bangku sekolah dasar sangat penting untuk dikuasai pada semua mata pelajaran. Tujuan dari membaca ini yakni menjadikan siswa lebih cerdas dengan mendapatkan informasi atau fakta-fakta yang belum diketahuinya sebelumnya. Siswa apabila menguasai kemampuan membaca ini akan menjadi dasar untuk memahami kata-kata atau kalimat yang digunakan dalam bacaan secara lebih lanjut.

3. Manfaat Membaca

Membaca buku yakni suatu hal yang penting dikuasai dalam menjalani kehidupan sehari-hari maupun di masa depan. Hal ini dikarenakan kegiatan membaca memiliki banyak manfaat, yaitu kita akan mendapatkan banyak ilmu dengan membaca. Selain itu juga karena membaca tidak hanya memberikan kita suatu informasi, tetapi juga membantu kita belajar lebih banyak tentang kehidupan. Kemampuan kita dalam memahami kata dan berpikir juga bisa meningkat apabila dengan sering membaca, serta bisa juga meningkatkan inovasi dan ide-ide baru.

Menurut Fajar Rachmawati menyebutkan bahwasanya membaca memiliki banyak manfaat, yakni dapat meningkatkan daya intelektual, memperoleh banyak pengetahuan, daya pikir yang menjadi lebih kuat dan terbuka dalam memahami kosa kata, pemikiran yang luas serta memahami berbagai fenomena dan peristiwa dunia.

Manfaat membaca menurut Azkia & Rohman adalah memahami bagaimana korelasi antar huruf yang merupakan kemampuan penting untuk membaca dan memahami berbagai macam bunyi yang merupakan kemampuan inti dalam memproduksi bahasa, terutama dalam membaca.

³⁹Henry Guntur Tarigan, *Membaca....*, hlm 9.

Selain itu membaca juga bermanfaat bisa membantu meningkatkan daya ingat atau keahlian sensoris, melatih daya pikir ke kiri dan ke kanan, kemampuan untuk memperhatikan perbedaan huruf, dan bermanfaat untuk memperkaya kosakata.⁴⁰ Menurut Atikah & Rizki mengatakan bahwa manfaat membaca yaitu terbukanya wawasan, munculnya ide-ide baru, meningkatkan kecerdasan di setiap bidang, dan meningkatkan kemampuan untuk belajar sendiri.⁴¹

Untuk itu bisa peneliti simpulkan bahwa manfaat dari kegiatan membaca adalah kita memperoleh banyak pengetahuan karena kita mencari informasi yang sebelumnya tidak kita miliki. Istilah lainnya adalah dengan membaca sebuah buku yang bermanfaat dapat dianggap memanusiakan manusia. Ini terutama berlaku pada buku-buku yang bisa meningkatkan iman dan memperkuat kejiwaan seseorang.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca seseorang dipengaruhi oleh berbagai variabel kontekstual, yang mungkin mencakup lingkungan dan situasi belajar di rumah dan di sekolah. Faktor psikologis, seperti minat dan motivasi membaca. Siswa yang berada pada kategori sangat baik memiliki minat membaca yang kuat dan motivasi belajar yang tinggi, sehingga memiliki kemampuan membaca yang baik karena siswa tersebut membiasakan diri untuk membaca setiap harinya. Sedangkan siswa dapat dikatakan memiliki kemampuan membaca yang rendah karena dirinya kurang termotivasi untuk belajar membaca yang lebih memilih bermain daripada mencoba membaca teks.

Selain itu, terdapat faktor intelektual mencakup tingkat kecerdasan atau kemampuan siswa untuk menguasai materi yang diajarkan. Sudah pasti bahwa setiap siswa memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda karena masing-masing memiliki kategori kemampuan membaca yang berbeda.

⁴⁰Azkie, M & Rohman, N, "Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah SD/MI", *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, 4 (1), hlm 10.

⁴¹Atikah, M. & Rizki, U., N., "Analisa Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Mahasiswa PGSD", *Jurnal Riset Pedagogik*, 2019, 3 (2), hlm 125.

Seorang siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik cenderung memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi, sehingga proses mereka menguasai suatu hal lebih cepat, dan begitu sebaliknya. Selain itu, peran guru sangat penting dalam membimbing dan mendukung siswa dalam belajar agar hasil dari keterampilan tersebut mempunyai dampak yang signifikan terhadap siswa.⁴²

Menurut Lamb dan Arnold mengemukakan bahwa berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca siswa antara lain:

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan pada fisik siswa, neurologis yang dipertimbangkan, dan jenis kelamin. Faktor kelelahan merupakan kondisi yang tidak baik bagi siswa dalam belajar, terutama belajar membaca. Hal ini dikarenakan apabila kondisi anak tidak stabil, pemahaman mereka terhadap bacaan juga akan berkurang.

b. Faktor Intelegensi

Untuk kemampuan intelegensi ini, anak-anak harus dapat memahami bacaan secara keseluruhan. Namun, jika komponen intelegensi anak mengalami kesulitan, maka kemampuan mereka juga akan berkurang.

c. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan mempengaruhi kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas membaca. Faktor lingkungan ini antara lain:

- 1) Pengaruh aktivitas siswa di rumah serta latar belakang siswa juga sangat berpengaruh. Seorang anak tidak akan kesulitan membaca jika mereka dibesarkan di rumah yang penuh kasih sayang dan damai dengan orang tua yang tahu bagaimana memberikan teladan dan memberi semangat kepada anak mereka. Hal ini berbeda kondisi jika anak tumbuh dan berkembang di lingkungan yang tidak harmonis, orang tua yang kurang perhatian dengan

⁴²Damaiyanti,R.,dkk.,“Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Patrang 01 ember pada Masa Pembelajaran Daring”,*Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*,2021,8(2).

anaknya. Anak-anak akan mengikuti apa yang menjadi kebiasaan dari lingkungan tersebut. Oleh karena itu, tanamkan kesukaan dalam membaca juga dalam diri orang tua sehingga mereka juga akan mengikuti kebiasaan kita yang senang membaca atau mengoleksi buku dan senang membacakan cerita kepada anak-anaknya.

- 2) Sosial ekonomi keluarga siswa. Apabila status sosial dan ekonomi siswa tinggi, maka kemampuan verbal siswa juga akan semakin tinggi. Hal ini dimaksudkan dengan orang tua yang menunjukkan contoh bagaimana bahasa yang baik, berbicara yang baik maka secara tidak langsung perkembangan bahasa dan intelegensi anak juga akan semakin meningkat. Kemampuan membaca akan meningkat apabila di lingkungannya terdapat ragam bacaan.

d. Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak antara lain sebagai berikut.

- 1) Motivasi adalah suatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Anak-anak akan lebih bersemangat untuk membaca jika ada motivasi yang tinggi, terlebih lagi adanya dukungan dari orang-orang di sekitarnya.
- 2) Minat adalah keinginan yang kuat disertai dengan upaya yang dilakukan seseorang untuk membaca. Semangat yang kuat dari dalam diri kita diperlukan untuk menumbuhkan minat membaca.
- 3) Kematangan dalam hal emosi, sosial dan beradaptasi menyesuaikan diri. Seorang siswa harus memiliki kontrol emosional pada tingkat tertentu. Selain itu, seorang siswa juga harus mampu menyesuaikan kemampuan mereka dengan dirinya sendiri.⁴³

⁴³Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm 16-19.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka bisa dipahami bahwasanya kemampuan membaca dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni dari faktor internal seperti keadaan fisiologis atau kondisi fisik anak, keadaan psikologis (faktor minat dan motivasi membaca, maupun kematangan sosial, emosi, serta penyesuaian diri anak), dan faktor intelegensi atau intelektual juga sangat berpengaruh karena tingkat kecerdasan setiap anak pastinya berbeda-beda. Selain itu juga faktor eksternal yakni mencakup pengalaman belajar dan kondisi lingkungan baik di rumah, maupun sekolah.

C. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan perkembangan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan perspektif seseorang saat berinteraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan informasi untuk mereka setiap saat. Pembelajaran ini bersifat kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara sadar yang memiliki kemampuan dalam mengubah ke arah yang positif untuk dirinya sendiri.⁴⁴

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi negara dan bahasanasional di Indonesia. Bahasa nasional adalah standar yang digunakan oleh negara dalam menggunakan bahasa khususnya di Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan secara informal, bebas, dan tidakresmi. Nursalim mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu cara untuk mendapatkan banyak informasi dalam memajukan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, kemampuansiswa dalam berkomunikasi dengan lingkungannya baik secara lisan maupun tulisan berbahasa Indonesia harus ditingkatkan selama proses pembelajaran. Bahasa Indonesia harus benar-benar dimiliki dan ditingkatkan selamaproses pembelajaran.⁴⁵

⁴⁴Apriani Riyanti, dkk, *Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Bandung : Widina Bhakti Persada, 2022), hlm 17-18

⁴⁵Nursalim, O, "Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2021, 7 (1), hlm 1.

Khoir menyatakan bahwasanya siswa yang belajar bahasa Indonesia pada dasarnya diajarkan bagaimana berbicara bahasa tersebut dengan lancar dan akurat sesuai dengan maksud dan tujuan komunikasi. Tujuan mempelajari bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat menghargai bahasa ibu mereka ketika berbicara dan menulis di masyarakat dengan cara yang pantas dengan tetap berpegang pada tata bahasa yang sesuai dan etika terkait. Selain itu, belajar bahasa Indonesia dapat membantunya menjadi lebih terstimulasi secara intelektual, matang secara emosional dan sosial, serta mampu menggunakan sastra.⁴⁶

Berdasarkan pernyataan dari para ahli di atas memberikan kesimpulan bahwa Bahasa Indonesia mengajarkan siswa bagaimana berkomunikasi dengan efektif dan sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Pembelajaran yang dilakukan pada sekolah dasar memiliki tantangan yang agak sulit, karena kemampuan berbahasa Indonesia dan pengalaman anak-anak sekolah dasar masih memasuki lingkungan baru dan setiap daerah juga memiliki perbedaan kondisinya. Perbedaan ini karena fakta bahwa setiap anak memiliki bahasa ibu atau bahasa pertama yang berbeda-beda.

2. Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia

Seorang guru harus memahami prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia ketika mereka mengajar siswa Bahasa Indonesia. Menurut Nuriyanti secara umum prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia yang perlu diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar, adalah sebagai berikut.

- a. Semua komponen pembelajaran harus disinergikan dengan proses pembelajaran secara runtut.
- b. Selalu mendorong siswa untuk menguasai kemampuan berbahasa Indonesia yang handal.
- c. Selalu memprioritaskan pengembangan keterampilan dan pembentukan kemahiran berbahasa, serta membina dan

⁴⁶Khair, U., "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA)", *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2018, 2 (1), hlm 89.

mengembangkan keterampilan bahasa dan sikap positif terhadap bahasa.

- d. Memberikan informasi, praktik, pelatihan, dan berbagai pengalaman berbahasa yang sesuai dengan kebutuhan siswa, baik di dalam dan di luar kegiatan belajar mengajar
 - e. Para siswa harus berusaha sebaik mungkin untuk menggunakan Bahasa Indonesia secara efektif, baik di dalam maupun di luar kelas.⁴⁷
- Menurut Nursalim, dkk memaparkan bahwa terdapat empat prinsip-prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni :⁴⁸

a. Prinsip Kontekstual

Konsep pembelajaran kontekstual terjadi ketika guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa untuk mengaitkan apa yang mereka ketahui dengan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

b. Prinsip Integratif

Bahasa merupakan sistem yang berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan berbahasa yaitu berkomunikasi. Subsystem dari bahasa itu sendiri terdiri atas fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik. Fungsi-fungsi ini tidak dapat berfungsi sendirian melainkan bahwa tidak hanya salah satu elemen yang digunakan saat berbicara.

c. Prinsip Apresiatif

Pembelajaran secara apresiatif merupakan prinsip yang berupa pembelajaran aspek yang tidak hanya berlaku pada pembelajaran sastra saja namun aspek lain juga bagaimana menulis, membaca, berbicara, dan menyimak. Dengan prinsip ini keterampilan yang berjumlah empat tersebut dapat diintegrasikan.

d. Prinsip Fungsional

Menurut Kurikulum 2004 tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia adalah memastikan bahwa murid mampu berkomunikasi

⁴⁷Nuriyanti Sihombing, "Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI", *Al-Fathonah: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 2022, 1 (5), hlm 568.

⁴⁸Nursalim, O, "Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI," ... hlm 4-8.

secara efektif menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dan tepat. Sesuai dengan prinsip pembelajaran bahasa yang berorientasi pada fungsinya, belajar bahasa juga harus terkait dengan penggunaannya dalam berkomunikasi dengan orang lain dan dalam memperoleh keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bisa disimpulkan bahwasanya prinsip-prinsip mempelajari Bahasa Indonesia antara lain agar siswa yang bersangkutan dapat berkomunikasi dengan baik dan benar. Menurut pernyataan di atas, terdapat empat prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu prinsip kontekstual, prinsip integrated, prinsip apresiatif, dan prinsip fungsional.

3. Keterampilan dalam Berbahasa Indonesia

Keterampilan berbahasa yang perlu dipahami seorang individu ada empat antara lain:

a. Keterampilan Membaca

Mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan empat keterampilan dalam berbahasa antara lain keterampilan membaca, berbicara, menyimak, serta menulis. Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai oleh individu. Menurut Krisdalaksana dalam bukunya Rhoni Rodin menyatakan bahwa membaca adalah kemampuan individu dalam memahami bacaan yang fokusnya pada kata dan berlanjut pada kalimat untuk mendapatkan informasi yang berada di dalam bacaan yang memiliki urutan dengan dibaca dari urutan lambing-lambang grafis.⁴⁹

Kemampuan atau bakat memahami bacaan, yang memusatkan perhatian pada kata dan kalimat yang dibaca untuk memperoleh informasi penting, disebut dengan kemampuan membaca. Keterampilan membaca pada dasarnya mencakup pengembangan

⁴⁹Rhoni Rodin, *Pengaruh Metode dalam konteks sosial budaya*, (Depok: Rajawali pers, 2022), hlm 131.

keterampilan, termasuk kemampuan untuk memahami kata-kata, kalimat, bahkan paragraf yang dibaca, serta kemampuan untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh setelah membacanya.⁵⁰

b. Keterampilan Berbicara

Bahasa merupakan media yang dilakukan ketika berkomunikasi dengan orang lain. Berbicara adalah kombinasi antara suara yang dihasilkan oleh alat ucap sesuai dengan tindak tutur Bersama dengan Gerakan tubuh dan wajah. Berbicara merupakan komunikasi dengan bergantian satu sama lain di mana saling merespon terhadap kata yang diucapkan.⁵¹

c. Keterampilan Menulis

Kemampuan berkomunikasi selain berbicara, membaca, dan mendengarkan adalah keterampilan menulis. Selain itu, keterampilan menulis membutuhkan penguasaan tata bahasa, pelatihan, pemikiran, kreativitas, dan pengetahuan tentang apa yang ditulis.

d. Keterampilan Menyimak

Menurut Tarigan yang dikutip dalam buku Meta Ginting mengemukakan bahwa menyimak merupakan keterampilan karena mendengarkan lambang-lambang dengan memperhatikan proses memahami, dan menginterpretasikan untuk mendapatkan informasi untuk menangkap isi dari yang telah disampaikan pembicara melalui bahasa lisan.⁵²

Berdasarkan pemaparan di atas, maka bisa dipahami bahwasanya terdapat empat keterampilan yang harus dipahami dalam berbahasa, yakni keterampilan membaca, berbicara, menulis, dan menyimak. Keterampilan-keterampilan tersebut sangatlah penting yang harus dilatih sejak dini atau masuk pendidikan tingkat dasar, tetapi pada penelitian ini kemampuan

⁵⁰Hasma dkk, "Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Metode Bermain Pada Siswa SDN Nambo", *Jurnal kreatif Tadulako online*, Vol 3.No 1, 2017, hlm 148

⁵¹Agus Setyonegoro dkk, *Bahan Ajar Keterampilan Berbicara*, (Jambi : komunitas Gemulun Indonesia, 2020), hlm 2-5

⁵²Meta Gr Ginting, *Buku Bahasa Indonesia Sekolah dasar Kelas Rendah*, (Klaten: Lakeisha, 2020), hlm 1

membaca sangatlah penting karena kemampuan tersebut merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki atau dikuasai setiap anak untuk bekal pendidikan ke depannya. Apabila siswa belum bisa membaca, maka dirinya akan merasa kesulitan untuk memahami dan mempelajari berbagai bidang studi lainnya.

D. Kajian Pustaka/ Penelitian Terkait

Berikut ini beberapa penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Aftika (UIN Syarif Hidayatullah, 2020) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD N Ragunan 012”. Berdasarkan penelitian tersebut hasil yang didapatkan menjelaskan bahwa sesuai dengan analisis yang digunakan tersebut bahwa media *puzzle* ini dapat meningkatkan keterampilan siswa untuk membaca pada permulaan sekolah dasar khususnya di kelas 1 SD N Ragunan 012. Hasilnya adalah kemampuan rata-rata pada siklus I yaitu 72,13 terdapat 19 siswa telah mencapai KKM pembelajaran. Hasil lain terjadi pada siklus II di mana rata-rata tersebut bertambah menjadi 80,13 terdapat 25 siswa mencapai KKM.⁵³ Persamaan antara penelitian tersebut dengan peneliti yakni sama-sama meneliti implementasi media *puzzle* dalam kemampuan membaca. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah metode penelitian dan mata pelajaran yang mana penelitian tersebut menggunakan penelitian melakukan tindakan di kelas (PTK) dengan pembelajaran tematik pada kelas 1, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pembelajaran membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Erna Fitriani (IAIN Kudus, 2019) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada

⁵³Siti Nur Aftika yang berjudul “Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD N Ragunan 012”, (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah, 2020).

Anak Berkesulitan Membaca Kelas IV MI NU Salafiyah Gondoharum Kudus”. Berdasarkan penelitian tersebut hasil yang didapatkan adalah media puzzle yang dilakukan pada kelas IV MI NU Salafiyah menunjukkan hasil yang menguntungkan dalam peningkatan membaca para siswa. Setelah siswa diberikan huruf abjad secara acak mereka dapat mengurutkannya, siswa dapat membaca huruf konsonan yang disajikan oleh guru serta vokal rangkap. Sesuai dengan prinsip pembelajaran bahasa yang berorientasi pada fungsinya, belajar bahasa juga harus terkait dengan penggunaannya dalam berkomunikasi dengan orang lain dan dalam memperoleh keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. teknik yang guru sudah siapkan terlebih dahulu kata yang akan ditentukan dan teknik yang menggunakan imajinasi siswa ketika melihat huruf-huruf secara acak.⁵⁴ Kesamaan antara studi tersebut dan peneliti adalah keduanya melibatkan kegiatan penelitian dengan metode penelitian kualitatif terkait penerapan media pembelajaran *puzzle*. Perbedaannya terdapat pada objek dan subjek dan penelitiannya yang lebih berfokus pada mengatasi kesulitan belajar membaca siswa kelas IV.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ermayanti (UIN Antasari Banjarmasin, 2020) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Kelas 1 MI Nahdatussibyan Desa Jelapat Baru Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala”. Berdasarkan penelitian tersebut hasil yang diperoleh adalah media *puzzle* memiliki pengaruh yang efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 MI Nahdatussibyan Desa Jelapat Baru Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 MI Nahdatussibyan.⁵⁵ Persamaan pada kedua penelitian ini yaitu sama-sama meneliti terkait media *puzzle* untuk kemampuan membaca siswa kelas 1. Perbedaan antara

⁵⁴Erna Fitriani yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Pada Anak Berkesulitan Membaca Kelas IV MI NU Salafiyah Gondoharum Kudus”, (Skripsi IAIN Kudus, 2019).

⁵⁵Ermayanti yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Kelas 1 MI Nahdatussibyan Desa Jelapat Baru Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala”, (Skripsi UIN Antasari Banjarmasin, 2020).

kedua penelitian ini terletak pada pendekatan metodologi yang digunakan, penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif sementara peneliti menggunakan metode kualitatif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Danang Pratama Listryanto dan Aan Widiyono dalam jurnalnya yang berjudul “Implementasi Media *Puzzle* Kata pada Kurikulum Merdeka untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 1 di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian jurnal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* kata dalam kurikulum merdeka dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas 1 SD, kemampuan membaca siswa menjadi meningkat secara signifikan, dan penggunaan media *puzzle* kata ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa seperti halnya media ini memadukan unsur permainan dengan kegiatan membaca yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.⁵⁶

Persamaan antara penelitian tersebut dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif dan membahas implementasi media *puzzle*. Perbedaannya terdapat pada fokus penelitian tersebut implementasi media *puzzle* kata untuk mengatasi kesulitan membaca, sementara fokus penelitian ini yaitu implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Melisa Dwi Agustin, Angga Setiawan, dan Moh Farid Maruf dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Berganda sebagai Supporting Daya Ingat menghafal Huruf Alfabet Siswa Kelas 1 SD Negeri 2 Sengon”. Dalam jurnal ini mengangkat masalah pada siswa kelas 1 yang mengalami kesulitan dalam hal menulis, sehingga penulis harus menggunakan suatu metode untuk mengatasi persoalan tersebut, salah satunya dengan menggunakan metode penelitian pengembangan R&D yakni penulis mengembangkan media pembelajaran *puzzle* berganda. Hasil dari penelitian jurnal tersebut dapat menunjukkan

⁵⁶Danang Pratama Listryanto dan Aan Widiyono, “Implementasi Media *Puzzle* Kata pada Kurikulum Merdeka untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 1 di Sekolah Dasar”, *BASICA Journal of Primary Education*, 2023, 3 (1).

bahwa media pembelajaran *puzzle* berganda cukup layak atau cukup efektif digunakan untuk menghafal huruf alfabet dalam kegiatan menulis.⁵⁷ Penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki persamaan yaitu terdapat pada media *puzzle*. Perbedaannya pada penelitian ini, peneliti jurnal tersebut menggunakan metode penelitian R&D untuk mengembangkan media *puzzle* berganda sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan mengingat dalam mempelajari urutan huruf abjad, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif untuk meneliti bagaimana implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Tria Melati Agustina, Mohammad Afifulloh, dan Devi Wahyu Ertanti dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Kelas 1 SDN Sumberejo 03 Kota Batu”. Hasil penelitian jurnal tersebut menunjukkan bahwa selama 2 siklus dari 64% menjadi 85% penerapan media *puzzle* huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa dikarenakan media pembelajaran tersebut tidak membuat bosan dalam proses pembelajaran, karena anak kelas 1 lebih suka dengan model pembelajaran yang berbasis bermain.⁵⁸ Persamaan antara penelitian tersebut dengan peneliti yakni sama-sama meneliti media *puzzle* pada pembelajaran membaca. Perbedaannya terdapat pada metode penelitian tersebut menggunakan metode PTK, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif.

Dari kajian penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas belum ditemukan penelitian yang sama persis, sehingga penelitian ini tergolong baru dan berbeda dengan penelitian sebelumnya.

⁵⁷Melisa D. A, Angga Setiawan, & Moh F. M, “Pengembangan Media *Puzzle* Berganda sebagai Supporting Daya Ingat menghafal Huruf Alfabet Siswa Kelas 1 SD Negeri 2 Sengon”, *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2021, 2 (1).

⁵⁸Tria M. A, Mohammad Afifulloh, dan Devi W. A., “Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Kelas 1 SDN Sumberejo 03 Kota Batu”, *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2022, 4 (2).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian yang dilakukan secara langsung ke tempat lokasi dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan dan menanggapi persoalan terkait suatu fenomena pada variabel tunggal, korelasi (hubungan) maupun perbandingan dari bermacam variabel. Metode penelitian kualitatif ialah metode yang ditujukan guna mengamati, memeriksa, dan mempelajari terhadap kondisi atau suatu keadaan yang objeknya secara natural atau alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik dalam pengumpulan data dilakukan secara gabungan atau *triangulasi*, analisa data bersifat induktif sesuai dengan fakta yang ditemukan yang kemudian dikembangkan dan ditarik kesimpulan secara umum, serta hasil penelitiannya yang memfokuskan pada makna daripada *generalisasi*.⁵⁹

Pada penelitian ini peneliti langsung mendatangi lokasi atau tempat penelitian yaitu SD Negeri 1 Kebanggan guna mendapatkan data-data atau informasi yang diperlukan yaitu media *puzzle* sebagai salah satu instrumen dalam kemampuan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode deskriptif kualitatif ini ditujukan untuk mendeskripsikan suatu fenomena yang dikaitkan dengan proses implementasi atau penerapan media *puzzle* pada pembelajaran membaca, terkhusus pada siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan. Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif alasannya dikarenakan permasalahan di atas itu lebih signifikan diutarakan dengan informasi atau data yang diuraikan yang berupa kata-kata dan tingkah laku yang diamati.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Peneliti memilih untuk melakukan penelitian di SD Negeri 1 Kebanggan yang terletak di Desa Kebanggan RT 02/01, Kecamatan

⁵⁹Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Makassar: CV Syakir Media Press, 2021), hlm. 79.

Sumbang, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Peneliti memilih sekolah tersebut dikarenakan pada sekolah tersebut yaitu SD Negeri 1 Kebanggan sudah menerapkan media *puzzle* sebagai media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran membaca dan belum ada yang melakukan penelitian terkait implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca siswa kelas 1 di sekolah tersebut.

2. Waktu Penelitian

Lama waktu yang dilakukan peneliti dalam proses penelitian dimulai dari waktu observasi pendahuluan yaitu mulai tanggal 23 Februari 2023. Setelah peneliti menyusun skripsi BAB I sampai BAB III, kemudian peneliti mulai melakukan riset individual yang dilaksanakan mulai pada tanggal 24 Januari 2024. Untuk itu waktu proses penelitian sampai selesai menyusun skripsi memiliki waktu sekitar 3 bulan yaitu bulan Januari-Maret 2024.

C. Objek dan Subjek Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini yaitu media *puzzle* pada pembelajaran membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Alasan peneliti memilih objek ini, karena kemampuan membaca khususnya siswa kelas rendah masih ada yang belum lancar membaca. Solusi yang dapat dilakukan guru di kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan yaitu memutuskan dan menggunakan media pembelajaran membaca yang sesuai dengan kemampuan siswa dengan harapandapat meningkatkan kemampuan membacanya, salah satunya menggunakan media *puzzle*. Objek ini yang dijadikan sebagai sumber data dalam memperoleh suatu gambaran secara lebih jelas lagi. Terutama mengkaji bagaimana kemampuan guru dalam merencanakan atau merancang, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi siswa dalam mengimplementasikan media *puzzle* pada pembelajaran membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Subjek Penelitian

Referensi utama yang memberikan informasi serta data-data yang diperlukan penulis merupakan pengertian dari subjek penelitian. Hal ini ditujukan karena salah satu metode yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif, sehingga peneliti menggunakan responden sebagai sumber data primer atau informasi. Subjek penelitian ini antara lain:

a. Guru Kelas 1

Setiap tahun ajaran baru, SD Negeri 1 Kebanggan melakukan pergantian guru di setiap kelas. Begitu juga dengan guru kelas di kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan juga mengalami pergantian guru kelas. Pada saat observasi pendahuluan peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Oktoviani Mugi M, S.Pd selaku guru kelas 1A dan Ibu Lathifah Amalia Rizki, S.Pd selaku guru kelas 1B. Kemudian pada tahun ajaran 2023/2024 guru kelas 1 mengalami pergantian guru, dimana peneliti mulai melakukan riset penelitian bersama dengan Ibu Endang Iriyanti, S.Pd. selaku guru kelas 1A dan Ibu Kukuh Intan Dwi Lestari, S.Pd. selaku guru kelas 1B.

Melalui guru kelas, peneliti mendapatkan informasi atau data dari guru kelas tersebut mengenai mengimplementasikan media *puzzle* untuk mengukur kemampuan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pedoman modul ajar yang guru gunakan selama proses pembelajaran yang dimulai tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

b. Siswa Kelas 1

Subjek penelitian selanjutnya yaitu siswa kelas 1A dan 1B SD Negeri 1 Kebanggan. Sesuai dengan observasi pendahuluan, hanya ada beberapa siswa kelas 1 yang masih belum hafal huruf alfabet, belum bisa mengeja. Namun sebagian besar baik siswa kelas 1A maupun 1B sudah bisa lancar membaca.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Dengan dikumpulkannya data yang akan dipergunakan, peneliti melakukan observasi melalui pengamatan secara langsung maupun tidak langsung terkait perilaku siswa pada kelas tersebut, proses kerja pada saat pelaksanaan, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati jumlahnya tidak terlalu luas.

Jenis-jenis observasi yang dilakukan pada penelitian ini antara lain:

- a. Observasi partisipan. Peneliti dimasukkan ke dalam kelompok yang diamati jika menggunakan observasi ini. Kehadiran peneliti dapat diketahui oleh orang lain sehingga kegiatan observasi ini bersifat terbuka.
- b. Observasi non-partisipan. Peneliti tidak termasuk ke dalam kelompok yang akan diamat dalam jenis observasi ini, sehingga hasilnya lebih layak karena bebas dari bias.⁶⁰

Berdasarkan jenis observasi di atas, peneliti memutuskan untuk menggunakan jenis observasi non partisipan karena kehadiran peneliti tidak termasuk ke dalam kelompok yang akan diamati dalam jenis observasi ini, sehingga lebih fokus kepada objek dan subjek penelitian ini terkait bagaimana implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca di kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan yang kemudian akan dianalisis dan ditelitinya. Pada saat melakukan observasi atau pengamatan, peneliti pun membuat catatan dengan mencatat, menganalisis, serta menyimpulkan bagaimana sikap, tingkah laku, dan respons siswa tersebut selama proses kegiatan belajar mengajar dan bagaimana guru menyampaikan materi selama proses pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran menggunakan media *puzzle* dalam kemampuan membaca siswa. Hal ini dilakukan guna mendapatkan data atau informasi yang diperlukan.

⁶⁰Marinda Sari Sofiana, dkk., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm 183.

2. Wawancara

Data dan informasi yang diperlukan pada proses wawancara yaitu dengan kegiatan tanya jawab secara lisan. Proses penelitian ini peneliti lakukan dengan wawancara pada guru kelas dan siswa kelas 1A serta 1B yang belum lancar membaca, keduanya akan menjadi sumber data primer.

Adapun jenis-jenis wawancara dan jenis yang akan digunakan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

- a. Wawancara terstruktur. Seorang peneliti dapat menggunakan wawancara jenis ini jika mereka sudah tahu apa yang akan mereka pelajari dan jika mereka juga telah membuat pertanyaan tertulis dengan alternatif jawabannya.
- b. Wawancara semi terstruktur. Jika dibandingkan dengan wawancara terstruktur yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang lebih terbuka, maka jenis wawancara ini lebih bebas
- c. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara dimana peneliti tidak merancang indikator wawancara secara sistematis. Indikator wawancara yang digunakan hanyalah ringkasan masalah yang akan ditanyakan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, peneliti juga lebih memperhatikan apa yang dikatakan sampel penelitian.⁶¹

Pada kegiatan wawancara ini peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur yang masuk ke dalam kategori *in-dept interview*, yang memungkinkan lebih bebas dalam pelaksanaannya. Tujuan dari hal tersebut adalah menyelesaikan masalah dengan lebih komunikatif di mana orang yang diwawancarai diminta untuk menjelaskan opini dan pendapat mereka. Peneliti membuat pedoman wawancara yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada guru dan siswa kelas 1.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu teknik kolektif data dari catatan peristiwa masa lalu yang bersifat monumental seperti tulisan, gambar, atau karya-

⁶¹Marinda Sari Sofiana, dkk., *Metodologi Penelitian Pendidikan ...*, hlm 180-181.

karya. Pada penelitian kualitatif, dokumentasi ini pelengkap teknik observasi dan wawancara yang telah dilakukan.⁶² Penelitian ini menggunakan data berupa profil sekolah, data siswa. Kegiatan dokumentasi ini bisa juga menghasilkan foto selama proses pembelajaran membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan data untuk memperkuat bagaimana implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Kebanggan. Jadi, cara pengumpulan datanya dapat berupa foto, catatan yang digunakan sebagai sumber data sekunder.

4. Teknik Keabsahan Data

Proses memastikan apakah hasil penelitian dapat dipercaya dan benar, setiap temuan yang diperoleh dari penelitian harus divalidasi atau dibuktikan keabsahan datanya. Sehingga, dalam memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi, yang berarti mengumpulkan beberapa metode dalam pengumpulan data berdasarkan sumber daya yang tersedia. Triangulasi ada tiga macam yakni triangulasi teknik, sumber, dan waktu.⁶³

- a. Triangulasi teknik yakni peneliti menguji kredibilitas data dengan metode pengumpulan data yang berbeda untuk dilakukan pemeriksaan data dari sumber yang sama. Observasi, wawancara, dan dokumentasi merupakan yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini.
- b. Triangulasi sumber dilakukan melalui pengumpulan data yang berasal dari beberapa sumber dimana peneliti memeriksa data tersebut. Seperti dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru maupun siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan terkait implementasi media *puzzle*, maka dari kedua sumber tersebut harus dijabarkan lebih spesifik mengenai pandangan yang sama dengan pandangan yang berbeda dari kedua sumber data tersebut.

⁶²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), hlm. 329.

⁶³Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* ..., hlm. 190-191.

- c. Triangulasi waktu pada pemeriksaan dengan wawancara, observasi, atau teknik lain merupakan yang dilakukan dalam pengujian kredibilitas data pada situasi atau waktu yang berbeda. Hasil pemeriksaan apabila menghasilkan data yang berbeda maka yang dilakukan adalah mengulangi pemeriksaan hingga ditemukan kepastian data tersebut.⁶⁴

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber yang pada prosesnya penelitian memeriksa data yang sudah didapatkan dari berbagai sumber. Contohnya pada penelitian ini, peneliti memeriksa data-data yang masuk pada proses observasi, wawancara, hingga dokumentasi selama proses pembelajaran di SD Negeri 1 Kebanggan pada kelas 1.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan penulis adalah teknik analisis deskriptif yang mana cara analisisnya dilakukan dengan menguraikan secara kritis suatu peristiwa atau fenomena yang terjadi dan bersifat objektif. Apabila data telah dikumpulkan tersebut yang melalui observasi lapangan, wawancara pihak terkait, dan dokumentasi lalu dianalisis dengan teknik analisis kualitatif pada model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, *data display* (menyajikan data), dan kesimpulan.⁶⁵

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah kesimpulan yang data atau informasi yang didapatkan dengan menggolongkan data tersebut. Rujukan pada proses reduksi ini dimulai dari proses pemilihan data yang akan digunakan, lalu proses penyederhanaan data sehingga dapat dipahami saat pengolahan, pemfokusan dan pemisahan data yang diambil lalu melakukan transformasi data yang masih “mentah” yang ada di memo tertulis lapangan. Dalam proses reduksi data, peneliti meringkas, menentukan dan fokus terkait perihal yang penting, menentukan data mana saja yang akan dikelompokkan, dikurangi, atau yang tidak digunakan ketika proses

⁶⁴Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif ...*, hlm. 190-191.

⁶⁵Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif ...*, hlm. 160-162.

menyajikan hasil data. Pada penelitian ini sesudah selesai penguraian hasil dari pengamatan atau observasi, kemudian peneliti mereduksi data. Dalam hal ini peneliti juga memeriksa jawaban dari subyek yang diwawancarai dan hasilnya dari informasi atau data wawancara dan observasi.

2. Penyajian Data(*Data Display*)

Apabila proses reduksi sudah dilaksanakan, proses selanjutnya adalah menyajikan data yang telah diolah atau dinamakan dengan *data display*. Penyajian data ini yang umum digunakan yakni dalam bentuk suatu peristiwa yang dikemas dengan teks naratif yang terjadi pada kejadian di masa lalu. Jika dilakukan pada penelitian ini, pengumpulan data akan diimplementasikan ke dalam bentuk teks naratif berupa penjelasan singkat dan mudah untuk dipahami sehingga akhirnya akan mendapatkan suatu kesimpulan.

3. Kesimpulan/Verifikasi

Dari semua penjelasan semua analisis di atas yang sudah dilalui, dengan begitu proses terakhir yang harus dilakukan adalah memberikan kesimpulan/verifikasi dari informasi-informasi yang didapatkan di SD Negeri 1 Kebanggaan tentang implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca siswa kelas 1. Hal tersebut dimulai dari proses pertama dengan mengumpulkan berbagai macam data, dengan itu peneliti membuat catatan serta memberikan kesimpulan dari data-data tersebut. Kesimpulan pertama masih belum permanen karena masih akan terdapat perubahan jika fakta-fakta pendukung tidak ditemukan yang digunakan sebagai pendukung pengumpulan data selanjutnya pada bagian proses tersebut. Hasil yang telah didapat dari data yang sudah dikumpulkan dilapangan akan menjadi kesimpulan akhir secara deskriptif dengan melihat data-data yang sudah direduksi dan disajikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

SD Negeri 1 Kebanggan merupakan sekolah yang beralamat di Desa Kebanggan RT 02/01, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas yang mempunyai jumlah siswa sebanyak 286 siswa. Jika dijabarkan siswa kelas 1 terdiri atas 2 rombel yang sama-sama berjumlah 26 siswa, yang berbeda hanya jumlah laki-laki dan perempuan pada rombel tersebut. Siswa kelas 1A berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki, sedangkan pada kelas 1B jumlah siswa laki-lakinya berjumlah 10 sedangkan pada perempuan berjumlah 16. Peneliti melakukan penelitian di kedua kelas tersebut yakni kelas 1A dengan guru kelasnya bernama Ibu Endang Iriyanti, S.Pd. dan kelas 1B dengan guru kelasnya bernama Ibu Kukuh Intan Dwi Lestari, S.Pd. Pelaksanaan belajar mengajar yang sudah menerapkan kurikulum merdeka terdiri dari kelas 1, 2, 4, dan 5 sedangkan kelas 3 dan 6 menggunakan kurikulum 2013. Dengan adanya kurikulum ini, guru dapat lebih mudah menentukan topik atau materi apa yang akan dipelajari bersama dengan siswanya, tentunya dengan media pembelajaran yang tepat. Untuk itu peran guru kelas sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa yang dimulai dari kelas rendah. Menggunakan media *puzzle* kata dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 adalah salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Metode ini sudah digunakan atau diterapkan di SD Negeri 1 Kebanggan.

Pada bab ini peneliti akan membahas serta menganalisis hasil penelitian terkait implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca di SD Negeri 1 Kebanggan. Sesuai hasil penelitian telah diketahui bahwasanya dalam proses pembelajaran memiliki tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Implementasi Media *Puzzle* pada Pembelajaran Membaca

SD Negeri 1 Kebanggan yaitu salah satu sekolah yang sudah menerapkan media yang menjadi alat bantu belajar selama proses pembelajaran siswa, terutama pada kelas rendah yaitu kelas 1. Akan tetapi, guru-guru di sekolah tersebut juga masih ada yang belum maksimal terkait penggunaan media, terutama guru kelas rendah. Seringkali siswa juga merasa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan guru, karena kurangnya variasi proses pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa sehingga hal tersebut membuat siswa menjadi bosan dan kurang bisa mengembangkan kemampuan atau potensi yang ada pada dirinya. Untuk itu guru di sekolah tersebut harus lebih kreatif dan membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi lagi.

Peneliti telah melaksanakan penelitiannya di SD Negeri 1 Kebanggan pada kelas 1A dan 1B meliputi kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan peneliti yaitu proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas 1 dalam mengimplementasikan media *puzzle* pada pembelajaran membaca.

Media *puzzle* merupakan alat bantu yang berisi potongan-potongan *puzzle* baik itu gambar atau tulisan huruf maupun suku kata yang mana secara acak disusun menjadi satu sehingga membentuk sebuah kata yang utuh dan tepat. Media ini juga salah satu permainan edukatif, yang mana mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca tidak monoton dan menjadi lebih menyenangkan.

Setiap guru menggunakan media pembelajaran pastinya memiliki tujuan yang sama yaitu supaya pembelajaran di kelas itu tidak monoton hanya berceramah saja tetapi membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, membuat siswa menjadi lebih aktif dari sebelumnya, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang inovatif dan kreatif sehingga siswa menjadi lebih mudah untuk menerima pelajaran yang disampaikan dengan baik dan jelas. Maka dari

itu dengan menerapkan atau mengimplementasikan media *puzzle* pembelajaran membaca sangat membantu guru maupun siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Kebanggan yang tujuannya untuk membantu dan meningkatkan kemampuan membaca siswa. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Endang Iriyanti, S.Pd selaku guru kelas 1A, adapun hasil wawancara dengan beliau yang mengatakan bahwasanya:

“Tujuan saya menggunakan media *puzzle* selain media kartu kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu untuk lebih memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik maupun bervariasi supaya anak juga tidak cepat merasa bosan ketika belajar membaca, karena media *puzzle* ini juga merupakan salah satu permainan edukatif artinya anak bermain sambil belajar.”⁶⁶

Selain itu, Ibu Kukuh Intan Dwi Lestari, S.Pd. selaku guru kelas 1B juga mengungkapkan perihal yang sama bahwasanya:

“Dalam menggunakan media *puzzle* ini tujuannya ya tentunya untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, karena media seperti ini sangat membantu saya maupun siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik, siswa menjadi lebih mudah dalam mengenal dan menghafal setiap hurufnya.”⁶⁷

Media *puzzle* ini lebih menekankan pada pengenalan mendalam, huruf-huruf, dan sikap positif siswa ketika kegiatan membaca atau pembelajaran di kelas, maka tujuan guru menggunakannya untuk mengajar bahasa Indonesia khususnya melalui kegiatan membaca di kelas 1 adalah untuk membantu siswa menjadi pembaca yang lebih aktif dan percaya diri. Selain itu pembelajaran juga lebih menarik perhatian siswa sehingga lebih bersemangat dalam menyerap materi dan lebih mudah dipahami.

Setiap menggunakan media pembelajaran pasti terdapat langkah-langkahnya dan dipersiapkan dengan baik supaya pada saat proses implementasi, guru menjadi lebih terarah dalam menjelaskan bagaimana cara menggunakan media *puzzle*. Terkait hal tersebut terdapat temuan

⁶⁶Hasil wawancara dengan Ibu Endang Iriyanti, S.Pd selaku guru kelas 1A pada tanggal 8 Februari 2024

⁶⁷Hasil wawancara dengan Ibu Kukuh Intan Dwi Lestari, S.Pd. selaku guru kelas 1B pada tanggal 5 Februari 2024

dalam penelitian ini bahwa pada saat pembelajaran membaca menggunakan media *puzzle* di kelas 1A, pada kegiatan awal anak diberi pemahaman tentang *puzzle* itu apa, lalu tanya jawab tentang huruf baik itu huruf vokal maupun konsonan itu yang seperti apa, kemudian guru kelas 1A menjelaskan bagaimana cara menggunakan media *puzzle* kepada siswa. Siswa sangat aktif maju ke depan untuk mencoba menyusun baik huruf maupun suku kata menjadi kata yang secara acak sesuai gambar. Lalu guru kelas 1A menyuruh siswa untuk mengulang kembali mengeja kata dari huruf-huruf yang sudah disusun. Setelah itu guru membagi siswa menjadi lima kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Kemudian guru membagikan lembar kerja siswa yang berisi soal *puzzle* beserta potongan-potongan huruf ataupun suku kata kepada masing-masing kelompok, setelah itu guru memberikan aba-aba supaya setiap kelompok untuk segera memulai tugasnya dalam menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut dengan bekerja sama sesama teman sekelompoknya. Setelah selesai guru dan siswa mencocokkan hasil kelompoknya secara bersama.

Sama halnya dengan pembelajaran membaca menggunakan media *puzzle* di kelas 1B, langkah yang pertama itu guru memberi tahu gambar apa saja yang akan ditunjukkan, sehingga anak itu akan mulai berpikir atau menganalisis gambar apa itu. Lalu guru mencontohkan terlebih dahulu bagaimana cara menggunakan media *puzzle*, setelah itu baru anak yang berusaha untuk menyusun *puzzle*. Kemudian guru membagi siswa menjadi lima kelompok untuk mengerjakan soal *puzzle* secara bersama dengan memberikan potongan-potongan *puzzle* huruf maupun suku kata dari kertas yang akan disusun atau dirangkai menjadi sebuah kata sesuai dengan soal yang tertera di lembar kerja siswa. Setelah selesai hasilnya dikoreksi bersama.

Untuk itu penggunaan atau penerapan media *puzzle* ini menjadi salah satu permainan edukatif yaitu siswa belajar membaca sambil bermain, sehingga siswa menjadi tertarik dan lebih antusias untuk mengikuti

pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya kegiatan membaca dan siswa yang belum lancar membaca menjadi sangat terbantu dalam memahami setiap suku katanya apalagi dilakukan secara berkelompok atau secara bersama-sama. Perihal tersebut dilakukan juga untuk melatih rasa kerja sama setiap kelompok dalam memecahkan masalah.

2. Proses Implementasi Media *Puzzle* di Kelas

Sesuai hasil penelitian menunjukkan bahwasanya tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian merupakan tiga tahap proses pembelajaran. Begitu pula sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru harus memikirkan cara menyiapkan media *puzzle*. Proses ini berlanjut melalui tahap pelaksanaan dan penilaian dalam proses implementasi media *puzzle*. Berikut tahapan yang diselesaikan oleh guru kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan:

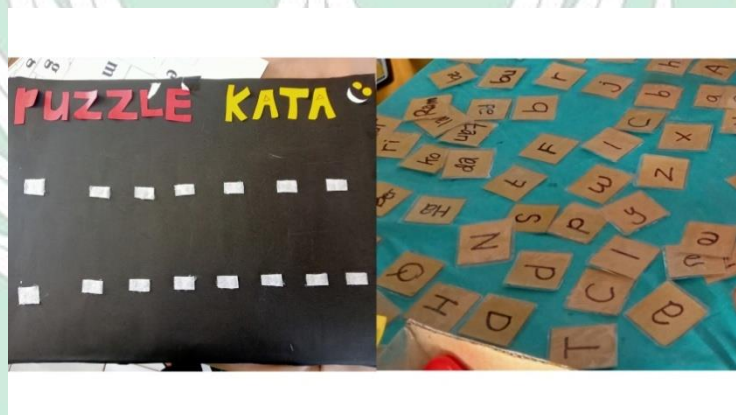
a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, guru akan menyiapkan suatu kegiatan yang akan menjadi pedoman atau acuan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini akan membantu kegiatan menjadi lebih fokus dan berjalan lebih lancar, sesuai dengan kurikulum merdeka yang digunakan di SD Negeri 1 Kebanggan. Oleh karena itu, sebelum melakukan pembelajaran, guru membuat modul ajar yang akan digunakan saat mengimplementasikan media *puzzle* pada pembelajaran membaca dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1. Hal ini diperlukan karena materi yang diberikan harus disesuaikan dengan modul ajar yang disiapkan. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan Ibu Endang Iryanti, S.Pd selaku guru kelas 1A, beliau mengatakan bahwa:

“Untuk tahap perencanaan sebelum mengajar pastinya harus sesuai dengan panduan yang ada yaitu sesuai dengan modul ajar kemudian materi kelas 1 kebanyakan tentang baca tulis jadi saya

menyiapkan media *puzzle* yang sesuai dengan materinya sebagai media pembelajaran yang akan digunakan.”⁶⁸

Jadi selain membuat modul ajar, guru kelas 1 juga sudah mempersiapkan media pembelajaran yaitu media *puzzle*. Sebelum memulai pengajaran, guru harus memilih kriteria selama tahap perencanaan yang sesuai dengan media yang digunakan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Dalam membuat media *puzzle* ini yang dibutuhkan yaitu gambar yang diprint, potongan kardus sebagai alas, lalu kertas manila, kertas karton untuk membuat potongan-potongan *puzzle* huruf ataupun suku kata, dan perekat kain yang ditempel pada papan dan potongan *puzzle* supaya menjadi lebih mudah untuk bongkar pasangannya.



Gambar 4.1
Media *Puzzle*

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap perencanaan, guru melanjutkan ke tahap pelaksanaan, yaitu guru mendemonstrasikan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan fokus pada pembelajaran membaca di kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan. Berikut ini proses pelaksanaan implementasi media *puzzle* yang dilakukan guru kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan.

⁶⁸Hasil wawancara dengan Ibu Endang Iriyanti, S.Pd selaku guru kelas 1A pada tanggal 8 Februari 2024

1) Observasi ke 1 di kelas 1A

Untuk kegiatan observasi yang pertama di kelas 1A pada tahap pelaksanaan proses implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ini dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Januari 2024 dimulai pukul 09.35-11.45 mengenai Bab 6 berbeda itu apa dengan tema menghargai perbedaan. Untuk kegiatan membaca pada observasi pertama ini yaitu mengenai membaca dan menulis kata yang diawali dengan huruf 'g'. Dalam pelaksanaannya dilakukan tiga tahapan yaitu tahap pendahuluan, inti, dan penutup, yaitu sebagai berikut.

a) Kegiatan Pendahuluan

Peneliti mencatat kegiatan pendahuluan dengan mengamati pembelajaran dari awal sampai akhir dan menganalisis hasil observasi. Pada saat kegiatan pendahuluan guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam pembuka, lalu guru menanyakan kabar, dilanjutkan dengan membaca doa dan mengecek kehadiran siswa.. Guru menyiapkan siswanya untuk belajar. Dari 26 siswa, 24 siswa kelas 1A hadir pada observasi pertama. Setelah sepuluh menit kegiatan pendahuluan, guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan disesuaikan dengan pengalaman siswa, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Dalam mengawali pembelajaran yaitu mengaitkan pembelajaran yang sebelumnya, guru kelas 1A menyuruh siswa untuk mengingat dan menyebutkan huruf alfabet secara bersama-sama mulai dari apa itu huruf vokal dan konsonan dan apa saja huruf vokal dan konsonan itu dengan kegiatan tanya jawab dengan siswa. Siswa memberikan respon yang baik dengan menyebutkan bahwa huruf abjad dan konsonan

itu apa saja dengan benar, tentunya guru ikut membantu dalam mengingatnya.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Sebelum mulai menggunakan media *puzzle*, guru menjelaskan kembali terlebih dahulu mengenai aturan menggunakan media *puzzle* kepada siswa. Guru menjelaskan bahwa media *puzzle* ini dilakukan dengan cara menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf ataupun suku kata yang teracak menjadi sebuah kosakata yang utuh. Setelah itu guru menunjukkan sebuah gambar, salah satunya yaitu gambar burung gagak lalu guru bertanya kepada siswa terkait gambar yang ditunjukkannya itu meliputi huruf apa saja yang disusun menjadi kata “Gagak” kepada siswa. Kemudian siswa menjawab dengan menyebutkan huruf G-a-g-a-k, setelah itu guru langsung menempel atau menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf yang sudah disiapkan tersebut pada papan *puzzle* kata dengan benar. Semua siswa mendengarkan dengan penuh perhatian ketika guru menggunakan media *puzzle* untuk menjelaskan konsep, namun ada pula siswa yang tetap bermain sendiri atau bersama teman sekelasnya sehingga menyebabkan mereka kurang memperhatikan penjelasan guru. Siswa dituntut untuk aktif selama pembelajaran menggunakan media *puzzle* ini dengan melakukan tanya jawab.

Setelah guru mencontohkan kembali menggunakan media *puzzle*, guru mengajak siswa untuk menyusun *puzzle* kata dengan tepat antara potongan-potongan huruf/suku kata yang telah disiapkan dengan gambar ataupun kosakata yaitu dengan memberikan kesempatan siswa untuk maju ke depan kelas mempraktikkan langsung. Salah satunya, guru

menunjukkan gambar seorang guru, lalu meminta siswa untuk maju ke depan dengan menyebutkan kata “Guru” itu tersusun dari huruf apa saja, lalu siswa diminta mencari potongan *puzzle* huruf yang terdiri dari huruf “G-u-r-u” dan disusun menjadi kosakata yang utuh pada *puzzle*.

Selain guru menggunakan gambar sebagai pemacu siswa untuk menyebutkan apa yang dimaksud gambar itu, guru juga meminta siswa untuk menyebutkan kembalikan beberapa kosakata yang sudah mereka pelajari sebelumnya. Misalnya, siswa diminta untuk mengidentifikasi huruf-huruf yang membentuk kosakata “Ikan” dalam contoh ini. Selanjutnya, guru mengizinkan siswa untuk melangkah maju dan menyusun kosakata “Ikan” dengan benar dengan menyatukan huruf-huruf dalam *puzzle* kata, setelah itu guru memberikan kosakata lainnya. Kemudian guru mengajak siswa untuk mengeja dari kosakata yang sudah disusun tersebut.

Dalam hal ini, guru kelas IA lebih memfokuskan kepada siswa yang belum lancar membaca, baik itu yang masih belum hafal huruf alfabet. Hal ini dikarenakan, mereka yang sudah lancar membaca akan menganggap permainan *puzzle* kata ini sangat mudah baginya, sehingga pada saat itu guru sering menunjuk atau meminta siswa yang belum lancar membaca ke depan untuk menyusun *puzzle* kata, namun yang sudah lancar membaca juga ikut mencoba.

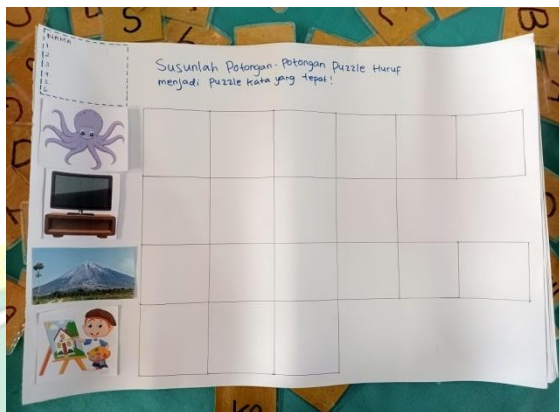


Gambar 4.2
Siswa Aktif Maju Menggunakan Media *Puzzle*

Semua siswa kelas 1A sangat antusias mengikuti pembelajaran selama observasi pertama sampai akhir. Meskipun demikian masih ada beberapa siswa yang masih belum bisa menyusun huruf ataupun suku kata menjadi sebuah kata dengan tepat karena memang masih ada siswa yang belum hafal huruf-huruf alfabet itu sehingga membuat mereka belum bisa lancar membaca. Dengan begitu guru berusaha untuk memanfaatkan media *puzzle* ini secara maksimal selama pembelajaran, dengan harapan siswa menjadi lebih terbantu meningkatkan kemampuan membacanya.

Guru membagi kelas menjadi lima kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari empat sampai lima siswa, setelah meminta anak bergiliran maju ke depan ruangan untuk mengidentifikasi, menyusun, dan membaca soal cerita. Guru mengkondisikan siswa dan membagikan lembar kerja siswa berisi soal *puzzle* beserta potongan-potongan *puzzle* huruf ataupun suku kata kepada setiap kelompok. Setiap kelompok mendapatkan 5 kosakata yang harus disusun sesuai gambar yang tertera dalam lembar kerja siswa dan setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama

dalam menyusun atau merangkai huruf-huruf tersebut sampai tersusun menjadi kosakata yang benar.



Gambar 4.3
Lembar Kerja Siswa *Puzzle Kata*

Sebelum itu, guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara bermain atau aturan dalam mengerjakannya dan mencontohkan, yaitu dengan menganalisis gambar yang tertera namanya apa, kemudian siswa mencari potongan-potongan kertas *puzzle* huruf ataupun suku kata yang sudah dibagikan, yang disesuaikan dengan gambar, lalu tempel potongan *puzzle* tersebut sampai membentuk kosakata yang benar.

Setelah setiap kelompok sudah menerima lembar kerja siswa beserta potongan-potongan *puzzle* hurufnya, guru memberikan aba-aba terlebih dahulu kepada siswa sebelum mereka memulai untuk menyusun atau merangkai *puzzle* tersebut. Pada saat mengerjakan *puzzle*, peneliti mengamati setiap kelompok dengan hasil bahwa masih ada siswa yang keliru dalam menyusun *puzzle* tersebut, seperti salah menempatkan potongan *puzzle* hurufnya. Lalu setelah semua kelompok selesai menyusun *puzzle*, guru meminta setiap kelompok untuk membacakan hasil potongan-potongan

puzzle yang sudah mereka susun. Guru dan siswa mengoreksi hasil lembar kerja siswa secara bersama.



Gambar 4.4
Kegiatan Menyusun *Puzzle* Kata

Selama kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle*, siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat belajar membaca dan mereka sangat aktif mencari-cari potongan-potongan *puzzle* huruf yang harus disesuaikan dengan rangka *puzzle* tersebut.

c) Kegiatan Penutup

Sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 30 Januari 2024 bahwasanya pada kegiatan penutup pembelajaran yang dilakukan Ibu Endang Iriyanti, S.Pd selaku guru kelas 1A yaitu sebelum mengakhiri pembelajaran Bahasa Indonesia, guru mengkondisikan kelas dan mengingatkan kembali terkait pembelajaran yang sudah dipelajari hari ini, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila masih ada yang belum dipahami dan guru bertanya kepada siswa terkait bagaimana perasaannya belajar membaca menggunakan media *puzzle*. Setelah itu guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi secara bersama dan guru memberikan tindak lanjut melalui pemberian tugas rumah dengan memberikan beberapa soal kosakata yang

diacak kepada siswa yang kemudian disusun menjadi kosakata yang benar. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdallah bersama.

2) Observasi ke 2 di kelas IB

Untuk kegiatan observasi yang kedua pada tahap pelaksanaan proses implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu di kelas 1B dilaksanakan pada hari Senin, 29 Januari 2024 yang dimulai pukul 09.35-10.45 mengenai Bab 6 berbeda itu apa dengan tema menghargai perbedaan. Untuk kegiatan membaca pada observasi pertama ini yaitu mengenai membaca dan menulis kata, sama halnya dengan kelas 1A. Dalam pelaksanaannya dilakukan tiga tahapan yaitu tahap pendahuluan, inti, dan penutup, yaitu sebagai berikut.

a) Kegiatan Pendahuluan

Pada saat kegiatan pendahuluan guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam pembuka, lalu guru menanyakan kabar, dilanjutkan dengan membaca doa dan mengecek kehadiran siswa. Guru menyiapkan siswanya untuk belajar. Seluruh siswa kelas 1A yang berjumlah 26 orang hadir pada observasi pertama. Setelah sepuluh menit kegiatan pendahuluan, guru mengaitkan materi pembelajaran sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan disesuaikan dengan pengalaman siswa, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru membagi kelas menjadi lima kelompok segera di awal pengajaran agar pembelajaran selanjutnya berjalan lebih lancar. Saat mengulas materi kosakata yang sudah dipelajari, siswa selalu memberikan respon yang baik, mereka langsung menjawab dengan menyebutkan beberapa kosakata yang sudah

diberikan dan guru juga meminta siswa untuk mengeja setiap kosakata yang diberikan.



Gambar 4.5
Kegiatan Pendahuluan

b) Kegiatan Inti

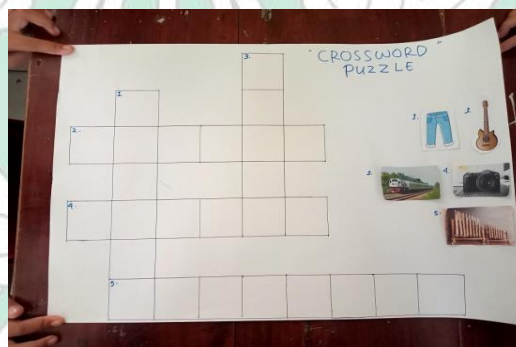
Pada kegiatan inti, guru mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Sebelum mulai menggunakan media *puzzle*, guru kelas 1B juga menjelaskan kembali terlebih dahulu mengenai aturan menggunakan media *puzzle* kepada siswa. Guru menjelaskan bahwa media *puzzle* ini dilakukan dengan cara menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf ataupun suku kata yang teracak menjadi sebuah kosakata yang utuh. Kemudian guru memberikan contoh sama halnya dengan guru kelas 1A yaitu dengan menunjukkan sebuah gambar ataupun memberikan kosakata kepada siswa seperti gambar “Gorila” yang sebelumnya guru juga mendeskripsikan tentang gambar yang ditunjukkannya. Lalu guru bertanya kepada siswa “Kata Gorila itu hurufnya terdiri apa saja?” Siswa secara aktifpun menjawab dengan menyebutkan huruf “G-o-r-i-l-a”. Setelah itu, guru menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf yang membentuk kosakata tersebut dengan menempelkannya pada papan *puzzle* kata. Pada saat guru menjelaskan menggunakan

media *puzzle* ini semua siswa memperhatikan guru dengan saksama, namun juga masih ada beberapa siswa yang mengobrol atau bermain sendiri dengan teman sebangkunya yang membuat mereka ini kurang memperhatikan penjelasan guru.

Langkah selanjutnya, guru memberikan beberapa kosakata yang akan disusun siswa menggunakan media *puzzle* dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju ke depan, misalnya kata lemari, bersepeda, gitar, dan lain sebagainya. Sebelum menyusun potongan-potongan *puzzle* hurufnya, siswa diminta untuk menganalisis dan menyebutkan huruf-huruf yang nantinya akan membentuk sebuah kosakata. Lalu siswa dibimbing guru untuk mencari potongan-potongan *puzzle* huruf yang sudah disediakan secara acak. Pada saat itu siswa yang masih belum lancar membaca merasa kesulitan untuk menemukan setiap potongan hurufnya, karena masih ada siswa yang belum hafal ataupun mengenal huruf-huruf alfabet dengan benar, sehingga memakan waktu yang lama.

Namun demikian, siswa sangatlah antusias untuk mencobanya, sehingga membuat minat belajar membaca menjadi tinggi walaupun masih terdapat kesalahan, setidaknya mereka sudah berusaha untuk mencoba. Setelah siswa menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf tersebut, guru meminta siswa tersebut untuk membaca kosakata yang sudah disusun. Beberapa siswa masih kesulitan membaca pada saat itu, sehingga guru membacakan kepada mereka setelah membantu mereka mengeja. Meskipun sebagian besar siswa di kelas 1B dapat membaca dengan baik, dua di antaranya masih kesulitan dalam membaca.

Setelah siswa secara bergiliran maju ke depan, guru menjelaskan kegiatan selanjutnya yaitu menyusun *puzzle* kata secara berkelompok, yang sudah dibagi sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu, guru membagikan lembar kerja siswa berupa soal *crossword puzzle* (teka teki silang) yang berisi 5 gambar dan sekaligus membagikan potongan-potongan *puzzle* hurufnya yang disesuaikan dengan gambar yang berada di soal sehingga setiap kelompok menerima 5 kosakata yang harus disusun. Setiap anggota harus saling bekerja sama. Guru menjelaskan cara bermainnya sekaligus memberikan contoh yaitu siswa terlebih dahulu mengamati gambar apa itu, lalu mencari dan menyusun dengan cara menempelkan potongan-potongan kertas *puzzle* hurufnya sampai membentuk kosakata sesuai dengan gambar.



Gambar 4.6
Lembar Kerja Siswa *Crossword Puzzle*

Langkah selanjutnya guru memberikan aba-aba terlebih dahulu kepada siswa sebelum memulai menyusun rangkaian *puzzle* tersebut. Setelah semua kelompok selesai menyusun *puzzle*, guru meminta setiap kelompok maju membacakan hasil susunan *puzzle* tersebut.



Gambar 4.7
Kegiatan Menyusun *Crossword Puzzle*

c) Kegiatan Penutup

Sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 29 Januari 2024 bahwasanya pada kegiatan penutup pembelajaran yang dilakukan Ibu Kukuh Intan Dwi Lestari, S.Pd selaku guru kelas 1B yaitu sebelum mengakhiri pembelajaran Bahasa Indonesia, guru mengkondisikan kelas dan mengingatkan kembali terkait pembelajaran yang sudah dipelajari hari ini, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila masih ada yang belum dipahami dan guru bertanya kepada siswa terkait bagaimana perasaannya belajar membaca menggunakan media *puzzle*. Setelah itu guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi secara bersama dan guru memberikan tindak lanjut melalui pemberian tugas rumah kepada siswa. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucap hamdallah bersama dan salam penutup.

c. Tahap Evaluasi

Tahap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan ini selanjutnya dilakukan tahap evaluasi bersama dengan guru dan siswa. pada tahap ini guru memberikan dua jenis tes kepada siswa berupa tes tertulis dan tes lisan. Tes tertulis diambil guru melalui hasil diskusi

dari semua kelompok yang sudah melakukan tugasnya untuk menyusun huruf menjadi kosakata dari media *puzzle* dan guru juga memberikan pekerjaan rumah secara individu seperti memberikan soal dengan mengacak setiap huruf dalam kosakata yang nantinya siswa diminta untuk menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kosakata yang benar sedangkan untuk tes lisan guru mengambil dari kegiatan tanya jawab dan keaktifan siswa dalam berdiskusi secara kelompok, serta siswa diminta untuk membaca ke depan oleh guru secara individu.

Selain dari hasil pemaparan implementasi media *puzzle* di atas, peneliti juga menjelaskan hasil dari wawancara bersama dengan siswa kelas 1 terkait perasaan bagaimana belajar dengan media *puzzle* ini. Siswa Alfarizi memberikan pendapatnya dengan mengatakan “*belajar membaca pakau media puzzle menjadi menyenangkan, belajar menjadi seru*”. Hasil wawancara dengan Syakira juga mengatakan “*belajarnya menjadi mengasyikan, lebih gampang dipahami juga*”.

B. Analisis Hasil Penelitian

Berdasarkan dengan penyajian hasil penelitian observasi dan wawancara yang sudah dipaparkan di atas, dapat peneliti analisis bahwa implementasi media *puzzle* adalah proses kegiatan pembelajaran menggunakan media yang berupa potongan-potongan *puzzle* huruf yang harus disusun menjadi satu kosakata yang benar sesuai dengan materi yang diajarkan. Media *puzzle* yang digunakan guru kelas 1 di SD Negeri 2 Kebanggan menggunakan kertas manila sebagai alas dan memotong kertas karton yang ditulisi huruf alfabet sebagai potongan-potongan *puzzle* huruf ataupun suku kata dengan ukuran yang disesuaikan, lalu menempelkan perekat kain pada alas dan potongan *puzzle* tersebut supaya mudah dibongkar pasang.

Pada penelitian ini terdapat temuan bahwa salah satu media *puzzle* yang digunakan pada saat observasi pertama dan kedua yaitu *spelling puzzle* yangmana menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf menjadi kosakata yang benar dan sesuai dengan gambar. Serta *crossword puzzle* yaitu teka-teki silang yang berisi pertanyaan dan dijawab dengan memasukan jawaban ke dalam

kotak-kotak yang sudah disediakan, tetapi dalam hasil penelitian ini guru kelas 1 membuat pertanyaanya bukan dalam bentuk kalimat melainkan gambar. Kotak-kotak jawaban yang sudah disediakan diisi dengan potongan-potongan kertas huruf menjadi kosakata yang benar dan sesuai dengan gambar.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Sunarti dan Ambo Dalle yang menjelaskan bahwa *spelling puzzle*, yaitu beberapa gambar dan tulisan yang disusun secara acak dimana siswa diberikan perintah untuk menjodohkan huruf-huruf tersebut menjadi kosakata yang sesuai. Pendapat dari Puspita dan Sabiqoh juga mengatakan bahwa *crosswords puzzle* (teka-teki silang), yaitu *puzzle* yang menyediakan beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada pemain dengan cara setelah menjawab pertanyaan, jawaban ditulis lalu dimasukkan ke dalam kotak-kotak yang telah disediakan baik secara horizontal maupun vertikal. Kebutuhan mengeja huruf dengan benar untuk menyelesaikan teka-teki, siswa juga akan dapat menggunakan kata-kata benar karena mereka menghubungkan fakta sebagai petunjuk teka-teki dengan kata-kata yang harus diketahui ejaannya.

1. Observasi Pertama di Kelas 1A

Pada saat observasi pertama implementasi media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca kosakata berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru diawali dengan perencanaan yaitu guru merencanakan pembelajaran dengan acuan atau pedoman dari modul ajar Bahasa Indonesia Kelas 1. Selain itu persiapan media yang digunakan juga sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Pembelajaran diawali dengan salam pembuka, menanyakan kabar, berdoa, dan mengecek kehadiran. Pada saat observasi di kelas 1A siswa yang masuk terdapat 24 siswa dari jumlah keseluruhan 26 siswa dan ketika guru sedang menjelaskan menggunakan media *puzzle* ini banyak siswa yang mendengarkan dan memperhatikannya, meskipun masih ada siswa yang bermain sendiri dan mengobrol dengan teman sebangkunya sehingga mereka ini kurang memperhatikan penjelasan guru tersebut. Siswa sangat aktif dan berantusias untuk mencoba menggunakan

media *puzzle* tersebut, meskipun masih ada sedikit siswa yang belum lancar membaca. Hal ini yang membuat dirinya merasa kesulitan pada saat menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf menjadi kosakata yang benar dan masih ada sedikit kekeliruan karena belum hafal huruf alfabet.

Selanjutnya guru tersebut mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok dengan masing-masing anggota kelompok berisi 4-5 siswa. Guru kemudian membagikan lembar kerja siswa berupa *spelling puzzle* yang berisi gambar dan potongan-potongan kertas huruf yang nantinya disusun menjadi kosakata yang benar dan sesuai dengan gambardan setiap kelompok mendapatkan 5 kosakata untuk dirangkai. Guru menjelaskan cara bermain dan memberikan contohnya dan setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama supaya jawabannya tidak ada yang salah. Setelah selesai, setiap kelompok membacakan hasil *spelling puzzle* yang sudah dirangkai. Hal ini bisa melatih kemampuan berpikir dalam menganalisis, mencari setiap potongan *puzzle* huruf dan kekompakan kelompok, serta mengukur kemampuan membaca siswa.

2. Observasi Kedua di Kelas 1B

Pada observasi kedua yang dilakukan di kelas 1B ini sama halnya dengan kelas 1A, guru merencanakan pembelajaran dengan acuan atau pedoman dari modul ajar Bahasa Indonesia Kelas 1 dan persiapan media yang digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Pembelajaran diawali dengan salam pembuka, menanyakan kabar, berdoa, dan mengecek kehadiran. Pada saat observasi di kelas 1B semua siswa hadir dengan jumlah keseluruhan 26 siswa. Pada awal pembelajaran guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 siswa dengan harapan keadaan atau kondisi selama pembelajaran yang akan berlangsung menjadi lebih kondusif. Lalu guru memulai materi pembelajaran membaca dengan meminta siswa untuk menyebutkan beberapa kosakata yang sudah dipelajari. Setelah itu guru menjelaskan dan memberikan contoh dengan menggunakan media *puzzle* selama

pembelajaran berlangsung. Siswa pun turut mendengarkan dan memperhatikan gurunya dan aktif ketika guru bertanya.

Guru memberikan siswa kesempatan untuk maju ke depan mencoba menggunakan media *puzzle* yang sudah dijelaskan dengan menyusun kosakata yang diberikan guru. Siswa diminta untuk menganalisis terlebih dahulu gambar ataupun kosakata yang diberikan terdiri dari huruf apa saja. Kemudian siswa mencari dan menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf yang sudah disediakan guru secara acak. Siswa saling berebut untuk mencobanya. Guru kemudian membagikan lembar kerja siswa berupa *crosswords puzzle* yang berisi pertanyaan berupa gambar dan potongan-potongan kertas huruf yang nantinya disusun menjadi kosakata yang benar dan setiap kelompok mendapatkan 5 kosakata untuk dirangkai. Guru menjelaskan cara bermain dan memberikan contohnya, lalu guru memberikan aba-aba terlebih dahulu kepada siswa sebelum memulai menyusun rangkaian *puzzle* tersebut. Setelah selesai, setiap kelompok membacakan hasil *crossword puzzle* yang sudah dikerjakan.

Pada tahap evaluasi guru memberikan dua jenis tes untuk mengetahui pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan yaitu tes lisan dan tes tertulis. Tes lisan dilakukan saat melakukan tanya jawab dan presentasi hasil diskusi di depan kelas. Tes tertulis dilakukan dengan memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa untuk mengerjakan susunan huruf yang diacak menjadi kosakata yang benar sesuai dengan huruf-huruf tersebut dan tugas mengerjakan buku LKS secara individu. Serta lembar hasil kerja kelompok yang telah dilakukan oleh siswa.

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan diantaranya penggunaan media *puzzle* mampu membantu siswa dalam mengenali dan menghubungkan huruf-huruf dalam kata-kata dengan benar yang menghasilkan kemampuan membaca dapat meningkat terutama pada siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Kebanggan yang belum lancar membaca. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian

yang dilakukan Rishantie bahwa melalui metode bermain dengan media *puzzle* akhirnya keterampilan membaca dapat mengalami peningkatan.⁶⁹

Selain itu penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa implementasi media *puzzle* mampu membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran membaca dan mampu merangsang motivasi belajar mereka untuk membaca. Antusiasme siswa dalam menyelesaikan *puzzle* kata-kata menghasilkan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Minardi dan Akbar bahwa media pembelajaran yang inovatif dan kreatif mampu menarik siswa untuk memperhatikan proses pembelajaran.⁷⁰ Penelitian lain dilakukan oleh Niswara bahwa pemilihan media *puzzle* kata mampu mendorong siswa untuk semangat mengikuti proses pembelajaran. Mereka dapat belajar secara bersama dalam memecahkan berbagai macam teka-teki yang dalam hal ini mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif.⁷¹

Adapun kendala yang dialami guru maupun siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kebangsan selama proses implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca yang ditemukan pada penelitian ini, seperti kurangnya ketersediaan media *puzzle* untuk masing-masing siswa, karena terdapat siswayang banyak dalam satu kelas. Hal tersebut membuat banyak siswa yang berebut ingin mencoba menggunakan media *puzzle*, sedangkan media *puzzle* yang digunakan hanya satu dan akhirnya kelas menjadi kurang kondusif. Selain itu hanya ada beberapa siswa saja yang mendapat kesulitan karena dengan potongan-potongan *puzzle* huruf yang banyak, mereka akan mencari-cari hurufnya dan mereka juga masih ada yang belum hafal serta paham huruf-huruf alfabet sehingga memakan waktu yang lama. Berbeda dengan siswa yang sudah lancar membaca mereka akan merasa lebih mudah untuk menyusunnya dibandingkan

⁶⁹Rishantie, S. A., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni, Y., "Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Bermain dengan Media Puzzle Kata pada Kelompok B Paud Istiqomah Selupu Rejang", *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2019, 3(1).

⁷⁰Minardi, J., & Akbar, A. S., "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD", *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2020, 11(1).

⁷¹Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A., "Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill", *Mimbar PGSD Undiksha*, 2019, 7(2).

dengan mereka yang belum lancar membaca. Meskipun demikian kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lancar walaupun ada sedikit kesulitan dalam mengimplementasikan media *puzzle* ini.

Pada penelitian ini terdapat temuan bahwa kelebihan dari media *puzzle* dalam pembelajaran membaca menurut guru kelas 1 SD Negeri 1 kebanggan memaparkan media *puzzle* menjadi lebih berkesan bagi anak karena penggunaannya secara nyata bukan lagi abstrak, sehingga siswa menjadi lebih terbantu untuk memahami huruf. Media *puzzle* mudah dibuat dan penggunaan media *puzzle* ini membuat siswa menjadi lebih antusias, semangat belajar membaca, lebih memperhatikan guru selama pembelajaran, dan bagi yang belum lancar membaca menjadi sedikit hafal hurufnya. Pendapat di atas juga sejalan dengan yang dikemukakan oleh Tika, dkk bahwa keunggulan dari menggunakan media *puzzle* adalah bersifat pasti, media ini memberikan jalan atas keterbatasan ruang dan waktu, perhatian siswa dapat terfokus pada media ini. Media *puzzle* huruf memiliki keunggulan karena hurufnya tervisualisasi dengan baik, mudah didapatkan, minim risiko, anak tidak asing dengan media ini dan memiliki warna yang menarik perhatian setiap siswa.⁷²

Selain itu terdapat beberapa kekurangannya, yaitu terbatasnya ketersediaan media *puzzle*, membutuhkan waktu yang lama. Kemudian bagi siswa yang sudah lancar membaca yang menganggap penggunaan media *puzzle* mudah, sehingga membuat mereka merasa bosan dan akhirnya bermain sendiri. Hal tersebut sesuai pendapat dari Bahar dan Rismawati bahwa kelemahan digunakannya media *puzzle* adalah proses penyusunan yang membutuhkan waktu yang lebih lama, rencana pembelajaran lainnya menjadi kurang terkendali karena tidak efisiennya waktu, dan proses pembelajaran menjadi kurang maksimal hasilnya apabila dilakukan oleh siswa dengan jumlah anak lebih banyak dibandingkan jumlah siswa pada saat itu.⁷³

⁷²Tika, dkk, "Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening", *Jurnal Paud Agapedia*, 2019, 2 (1).

⁷³Bahar & Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa", *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2019, 9 (1).

Adanya pembentukan kelompok dalam menggunakan media *puzzle* ini guna melatih kemampuan berpikir dalam menganalisis, mencari setiap potongan *puzzle* huruf dan melatih kerja sama yang baik dalam menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut menjadi kosakata yang sesuai dengan gambar. Selain itu juga dapat mengukur kemampuan membaca siswa. Jadi bisa dikatakan guru dalam mengimplementasikan media *puzzle* ini sudah memenuhi prinsip dalam pembelajaran Bahasa Indonesia seperti bisa mendorong siswa untuk kemampuan berbahasa Indonesia yang handal, memberikan informasi, berbagai pengalaman berbahasa yang sesuai dengan kebutuhan siswa, baik di dalam dan di luar kegiatan belajar mengajar. Serta empat prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu prinsip kontekstual, prinsip *integrated*, prinsip apresiatif, dan prinsip fungsional. Selain itu, media *puzzle* ini berkaitan dengan empat kemampuan atau keterampilan dalam berbahasa Indonesia yaitu kemampuan membaca, kemampuan berbicara, kemampuan menulis, dan kemampuan menyimak.

Hal tersebut dibuktikan pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *puzzle*, siswa dapat menyimak guru saat menjelaskan dengan seksama dan mampu mempraktikkan atau menggunakan media *puzzle*. Selama proses menyusun potongan-potongan *puzzle* huruf atau suku kata yang akan disusun menjadi kosakata yang benar, siswa mampu membaca dan berbicara dengan percaya diri dihadapan guru dan siswa lainnya. Meskipun masih ada siswa yang belum lancar, dan siswa mampu menulis kosakata yang sudah disusunnya di buku masing-masing. Pada penelitian ini juga ditemukan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam membaca di SD Negeri 1 Kebanggan kelas 1, yaitu faktor internal seperti keadaan fisiologis siswa, keadaan psikologis (minat dan motivasi membaca, penyesuaian diri siswa), dan faktor intelegensi atau intelektual juga sangat berpengaruh. Selain itu juga faktor eksternal yakni faktor lingkungan keluarga yang sangat berpengaruh karena mengingat usia anak sekolah dasar kelas 1 yang masih perlu sekali perhatian, bimbingan belajar dari orang tuanya, kemudian pendidikan sebelum anak masuk ke sekolah dasar seperti TK dan PAUD.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat peneliti ambil berdasarkan penelitian yang dilakukan terkait implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 dilaksanakan dengan tahapan-tahapan berikut ini.

1. Tahap perencanaan, guru dalam merancang persiapan pembelajaran dengan menyusun modul ajar, pembuatan media *puzzle* yang digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk pembuatan media *puzzle* ini guru menggunakan kertas manila sebagai alas dan memotong kertas karton yang ditulisi huruf alfabet sebagai potongan-potongan *puzzle* huruf ataupun suku kata dengan ukuran yang disesuaikan, lalu menempelkan perekat kain pada alas dan potongan *puzzle* tersebut supaya mudah dibongkar pasang. Serta guru juga menyiapkan gambar.
2. Tahap pelaksanaan, guru melakukan pembelajaran dengan media yang telah dipersiapkan sebelumnya yaitu dengan bantuan media *puzzle* yang berguna untuk menjelaskan materi pelajaran tersebut pada siswa kelas 1 yang pelajarannya adalah pelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk melatih pemahaman siswa dalam membaca. Cara yang digunakan guru pada saat pelaksanaan adalah dengan mengkombinasikan media *puzzle* dengan permainan yang disiapkan oleh guru juga dengan cara guru memberikan lembar kerja siswa seperti *spelling puzzle* dan *crosswords puzzle* yang berisi gambar dan potongan-potongan kertas huruf yang nantinya disusun menjadi kosakata yang benar dan sesuai dengan gambar dan setiap kelompok mendapatkan lima kosakata untuk dirangkai. Guru menjelaskan cara bermain dan memberikan contohnya dan setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama supaya jawabannya tidak ada yang salah. Setelah selesai, setiap kelompok membacakan hasil dari *puzzle* kata yang sudah dirangkai.

3. Tahap evaluasi, pelaksanaan evaluasi dilakukan oleh guru dengan melakukan tes tertulis dan tes lisan. Tes tertulis dilakukan dengan memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa untuk mengerjakan di buku tulis mengenai menyusun huruf yang acak menjadi kosakata yang benar dan selain itu pekerjaan rumah (PR) yang berisi soal pada buku LKS bersama dengan hasil diskusi kelompok mengenai materi yang telah didiskusikan bersama dan tes lisan dilakukan dengan melakukan tanya jawab kepada siswa dengan cara presentasi tiap kelompok-kelompok yang sudah dibagikan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca yang dilakukan di kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media *puzzle* digunakan untuk membantu siswa dalam mengenali dan menghubungkan huruf-huruf dalam kata-kata dengan benar. Membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran membaca dan mampu merangsang motivasi belajar mereka untuk membaca, serta mengembangkan keterampilan kognitif siswa seperti pemahaman kata, pengenalan pola, dan peningkatan kosakata. Hal ini memiliki implikasi positif pada kemampuan membaca siswa lebih lanjut. Terdapat sedikit kendala dalam proses implementasi media *puzzle* pada pembelajaran membaca bagi guru maupun siswa, seperti ketersediaan media yang kurang, proses menyusun *puzzle* membutuhkan waktu yang lama. Di samping itu, media *puzzle* juga memiliki kelebihan, yaitu mudah dibuat dan menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi semangat belajar membaca. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa yaitu faktor keadaan fisiologis siswa, keadaan psikologis (minat dan motivasi membaca, penyesuaian diri siswa), dan faktor intelegensi atau intelektual Selain itu juga faktor eksternal yakni faktor lingkungan keluarga yang sangat berpengaruh dalam belajar siswa, kemudian pendidikan sebelum anak masuk ke sekolah dasar.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari sebagai manusia biasa masih mempunyai banyak kekurangan dalam penelitian ini, keterbatasan kemampuan yang dialami peneliti adalah pengetahuan dalam membuat karya tulis ilmiah, kurangnya eksplorasi teori yang dapat memperkaya penelitian dan hasil dari penelitian itu sendiri. Peneliti sadar akan hal ini karena keterbatasan waktu dan kesibukan lain yang menyita waktu dan pikiran, tetapi peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

C. Saran

Saran yang dapat diberikan kepada beberapa pihak terkait setelah peneliti melakukan penelitian, yakni sebagai berikut.

1. Kepala Sekolah

Peneliti menyarankan kepada kepala sekolah untuk lebih mendorong guru-guru yang setiap hari berhadapan dengan siswa-siswa ini menjadi lebih semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan ilmu yang diberikan atau fasilitas dari media pembelajaran untuk pemahaman yang lebih mudah bagi siswa sehingga tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

2. Guru Kelas

Saran yang dapat diberikan kepada guru kelas adalah perlunya dari pihak guru untuk lebih menguasai macam-macam media pembelajaran sehingga tidak hanya tekstual atau berbicara saja, tetapi menggunakan media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi guru supaya tidak mengalami kesulitan juga.

3. Peneliti Lain

Disarankan pada peneliti lain agar dapat melakukan penelitian lebih lanjut dan mengkaji aspek lain dari penelitian ini seperti efektivitas media *puzzle* pada pembelajaran membaca khususnya di kelas rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2020. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Agustin, M. D., Setiawan, A., & Maruf, M. F. 2021. “Pengembangan Media Puzzle Berganda sebagai Supporting Daya Ingat menghafal Huruf Alfabet Siswa Kelas 1 SD Negeri 2 Sengon”, *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, hlm 10-19.
- Anita, Banun, dkk. 2019. *Media Pembelajaran Kontemporer*. Palembang: KSMPress.
- Astuti, R. F., & Istiarini, R. 2020. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang”, *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 8, No. 2, hlm 31-43.
- Atikah, M. & Rizki, U., N. 2019. “Analisa Faktor Yang Mempengaruhi Minat Baca Mahasiswa PGSD”, *Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 3, No. 2.
- Azkie, M & Rohman, N. 2020. “Analisis Metode Montessori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah SD/MI”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1.
- Bahar & Risnawati. 2019. “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa”. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol. 9, No. 1, hlm. 77-86.
- Cicilia, Y., & Nursalim. 2019. “Gaya dan Strategi Belajar Bahasa”. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No. 3.
- Damaiyanti, R., dkk. 2021. “Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD N Patrang 01 Jember pada Masa Pembelajaran Daring”, *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol. 8, No.2, hlm 75-87.
- Darmadi. *Membaca yuuuk....! “Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Usia Dini”*. Jakarta: Guepedia.
- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran; 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- E.Mulyasa.2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: RosdaKarya.

- Ela Latifatul Fajriyah. 2017. "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah", Skripsi pada Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Ermayanti. 2020. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Kelas 1 MI Nahdatussibyan Desa Jelapat Baru Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala". Skripsi UIN Antasari Banjarmasin.
- Fitriani, Erna. 2019. "Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Pada Anak Berkesulitan Membaca Kelas IV MI NU Salafiyah Gondoharum Kudus". Skripsi IAIN Kudus.
- Futihat, S., dkk. 2020. "Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Permulaan", *Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 7, No. 2.
- Hasan, Alwi. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasma dkk. 2017. "Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Metode Bermain Pada Siswa SDN Nambo", *Jurnal kreatif Tadulako online*, Vol 3.No 1.
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. 2023. "Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol. 9, No. 2.
- Imam Adz-Dzahabi. 2018. *Siyar A'lam An-Nubala Edisi Lengkap Jilid 10*. Jakarta: Pustaka Azzam.
- Kasri. 2018. "Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode Puzzle Siswa Kelas I SD". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 3. hlm. 396-401.
- Khair, Ummul. 2018. "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra di SD/MI", *Jurnal Pendidikan Ar-Riayah*. Vol 2, No. 1. hlm 82-89.
- Khair, Ummul. 2018. "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA)", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1.
- Kudsiyah, M., & Alwi, M. 2020. "Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol 3, No. 2. hlm 102-106.
- Listryanto, D. P., & Widiyono, A. 2023. "Implementasi Media *Puzzle* Kata pada Kurikulum Merdeka untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas 1 di

- Sekolah Dasar”, *BASICA Jurnal of Primary Education*, Vol. 3, No. 1, hlm 65-80
- Lusiana. 2018. “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Tematik”, *Jurnal Basicedu* Vol. 2, No. 2, hlm. 32-39.
- Maemunawati, Siti & M. Alif. 2020. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran; Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Serang: Penerbit 3M Media Karya Serang..
- Matondang, dkk. 2021. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. Batu: Literasi Nusantara.
- Melawati. 2019. “Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual pada Sekolah SMPAl-Munih”, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1.
- Meta Gr Ginting. 2020. *Buku Bahasa Indonesia Sekolah dasar Kelas Rendah*. Klaten: Lakeisha.
- Nur Aftika, Siti. 2020. “Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD N Ragunan 012”. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah.
- 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, hlm. 171-187.
- Nursalim, O. 2021. “Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 7, No. 1.
- Nurul Hidayah, & Fiki Hermansyah. 2016. “Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017”, *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 2
- 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.
- Puspita, N., & Sabiqoh, N. 2017. “Teaching Vocabulary By Using Crossword Puzzle”, *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*. Vol 10, No. 2, hlm 308-325.
- Rahim, Farida. 2021. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Rahmi, Yulia. 2020. "Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Metode Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Compton (CIRC)", *Jurnal Basicedu*, Vol. 4, No. 3.
- Riyanti, Apriani, dkk. 2022. *Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Rodin, Rhoni. 2022. *Pengaruh Metode dalam konteks sosial budaya*. Depok: Rajawali Pers.
- Rosiana, K., & Jandu, G. 2018. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar". *Jurnal PGSD*.
- Salwa,R.,dkk. 2021. "Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman", *Phonologie: Journal of Language and Literature*,Vol. 1,No. 2.
- Setyonegoro, Agus, dkk. 2020. *Bahan Ajar Keterampilan Berbicara*. Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia.
- Sihombing, Nuriyanti. 2022. "Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI", *Al-Fathonah: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 1, No. 5. 564-577.
- Sofiana, Sari Marinda dkk. 2022. *Metodologi Peneliian Pendidikan*. Padang: PTGlobal Eksekutif Teknologi.
- Sugiyono.2017.*MetodePenelitianPendidikan:PendekatanKuantitatif,Kualitatif,danR&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sunarti dan Ambo Dalle. 2017. "Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makasar", *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, Vol 1 No 01.
- Susanti, Elvi. 2022. *Keterampilan Membaca*. Bogor: In Media.
- Tantri, A. A. S. 2016. "Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dan Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman".*ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 2, No. 1.
- Tarigan, Henry Guntur. 2020. *Membaca*. Bandung: Angkasa.
- 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, hlm 101-1011.
- Zuchri Abdussamad. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV Syakir Media Press.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara, Observasi, dan Doumentasi

A. Pedoman Wawancara

1. Untuk Guru Kelas 1

- a. Apakah setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran Ibu selalu menggunakan media pembelajaran?
- b. Kebiasaan apa saja yang sudah diterapkan sebelum kegiatan pembelajaran di kelas 1 berlangsung?
- c. Apakah ada siswa yang masih belum bisa membaca dengan lancar?
- d. Apakah siswa sudah bisa membaca sesuai dengan suara, pelafalan, dan intonasi yang jelas, tepat atau tidak?
- e. Menurut Ibu apa saja faktor yang bisa mempengaruhi kemampuan membaca siswa di SD Negeri 1 Kebanggan?
- f. Menurut Ibu bagaimana cara mengatasi siswa yang masih belum bisa lancar membaca?
- g. Apa tujuan Ibu menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
- h. Apakah terdapat kendala atau kesulitan pada saat mengimplementasikan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
- i. Menurut Ibu apa saja kelebihan dan kekurangan dari media *puzzle*?

2. Untuk Siswa Kelas 1

- a. Apa kamu suka belajar membaca?
- b. Apa saja kegiatan kamu sebelum pembelajaran dimulai bersama guru?
- c. Apa yang kamu rasakan pada saat belajar membaca dengan menggunakan media *puzzle*?
- d. Apakah kamu lebih semangat belajar membaca dengan cara bermain sambil belajar menggunakan media *puzzle* selama pembelajaran Bahasa Indonesia atau tidak?

B. Pedoman Observasi

1. Observasi Kegiatan Mengajar Guru dalam Mengimplementasikan Media *Puzzle*

Identitas

Nama Guru :

Kelas :

Sekolah :

Hari/tanggal :

Waktu (jam) :

Materi/submateri :

Petunjuk

Berilah skor dengan memberi tanda cek (√) sesuai dengan banyaknya indikator yang terlaksana.

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
1	Persiapan Mengajar a. Modul Ajar b. Ruang kelas bersih c. Papan tulis bersih d. Perlengkapan belajar (spidol, penghapus, dll) tersedia e. Media belajar siap digunakan f. Ketepatan materi dengan kegiatan pembelajaran		
2	Kegiatan Pendahuluan a. Mempersiapkan siswa siap belajar b. Melakukan kegiatan apersepsi c. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan		
3	Kegiatan Inti a. Menyiapkan media <i>puzzle</i> yang akan digunakan b. Mengelompokan siswa menjadi beberapa kelompok c. Menjelaskan tata cara bermain menggunakan media <i>puzzle</i> d. Membagikan potongan-potongan <i>puzzle</i>		

	kepada siswa e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju ke depan kelas f. Memanfaatkan media <i>puzzle</i> secara maksimal selama pembelajaran		
4	Kegiatan Penutup a. Memberikan penguatan materi terkait apa yang sudah dipelajari b. Memberikan kesimpulan dan evaluasi (penilaian) bersama dengan siswa terhadap materi yang telah dipelajari c. Berdoa bersama siswa dan menutup kegiatan pembelajaran		

2. Observasi Kegiatan Belajar Siswa dalam Mengimplementasikan Media *Puzzle*

Identitas

Kelas :

Sekolah :

Hari/tanggal :

Waktu (jam) :

Materi/submateri :

Petunjuk

Berilah skor dengan memberi tanda cek (√) sesuai dengan banyaknya indikator yang terlaksana.

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan a. Siswa menjawab salam dan melakukan doa belajar bersama b. Siswa menjawab pada saat guru melakukan kegiatan apersepsi c. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan		
2	Kegiatan Inti a. Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait tata cara bermain menggunakan media <i>puzzle</i>		

	<p>b. Siswa menerima potongan-potongan <i>puzzle</i> yang diberikan guru</p> <p>c. Siswa mengerjakan atau menyusun potongan-potongan <i>puzzle</i> yang diberikan dengan berkelompok dalam meningkatkan kemampuan membaca</p> <p>d. Siswa bisa membaca secara lancar tanpa adanya bantuan guru</p> <p>e. Suara siswa jelas pada saat membaca</p> <p>f. Siswa bisa membaca secara utuh pada kata yang dibacanya</p> <p>g. Siswa bisa membaca dengan pelafalan yang tepat</p> <p>h. Siswa aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung</p>		
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>a. Memperhatikan penjelasan guru</p> <p>b. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama guru</p> <p>c. Bertanya atau menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dipelajari</p> <p>d. Berdoa bersama</p>		

C. Pedoman Dokumentasi

1. Sejarah SD Negeri 1 Kebanggan
2. Profil SD Negeri 1 Kebanggan
3. Visi dan Misi SD Negeri 1 Kebanggan
4. Keadaan Guru, Karyawan, dan Siswa SD Negeri 1 Kebanggan
5. Daftar Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan
6. Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Kebanggan
7. Kegiatan Selama Observasi
8. Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas 1

Lampiran 2 Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA

Guru Kelas 1A SD Negeri 1 Kebanggan

Narasumber : Ibu Endang Iriyanti, S.Pd.

Hari/Tanggal : Kamis, 8 Februari 2024

1. Apakah setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran Ibu selalu menggunakan media pembelajaran?

Jawab: Tidak selalu, terkadang pakai terkadang tidak karena juga sesuai dengan kondisi sekolah.

2. Kebiasaan apa saja yang sudah diterapkan sebelum kegiatan pembelajaran di kelas 1 berlangsung?

Jawab: Biasanya anak sebelum masuk ke kelas itu berbaris dahulu, kemudian masuk berdoa bersama. Terkait kegiatan literasi di awal guru meminta siswa untuk mengeja.

3. Apakah ada siswa yang masih belum bisa membaca dengan lancar?

Jawab: Ada, kelas 1A kurang lebih ada 5 siswa yang belum bisa lancar membaca, yaitu Afan, Wulan, Dewi, Alfa, Andra.

4. Apakah siswa sudah bisa membaca sesuai dengan suara, pelafalan, dan intonasi yang jelas, tepat atau tidak?

Jawab: Rata-rata siswa sudah bagus, lancar membacanya, hanya 5 siswa yang belum bisa lancar membaca.

5. Menurut Ibu apa saja faktor yang bisa mempengaruhi kemampuan membaca siswa di SD Negeri 1 Kebanggan?

Jawab: Menurut saya, di samping faktor IQ juga dari kemauan atau minat anak itu sendiri untuk berusaha belajar membaca, kalau anaknya sudah memiliki motivasi yang tinggi lalu orang tua juga memperhatikan anaknya, kemudian ketika pembelajaran anak mengikutinya dengan antusias itu akan lebih memudahkan anak cepat meningkatkan kemampuan membacanya. Menurut saya itu yang paling penting faktor keluarga, kalau anak di rumah

diperhatikan, dibimbing belajar membaca oleh orang tuanya dengan baik, maka ketika di sekolahpun anak bisa mengikuti dan paham pembelajaran dengan baik dan mudah, karena anak kelas 1 itu masih perlu sekali bimbingan belajar dari orang tuanya sendiri, istilahnya harus *telaten* mengajari anaknya belajar membaca meskipun sehari hanya beberapa kata supaya tidak ketinggalan dengan yang lainnya.

6. Menurut Ibu bagaimana cara mengatasi siswa yang masih belum bisa lancar membaca?

Jawab: Menurut saya, ketika pembelajaran saya sering menunjuk siswa supaya membaca atau mungkin di suruh maju, saya juga memberi siswa tugas, lalu kalau saya pas ada waktu yang memungkinkan maka 5 siswa yang belum lancar membaca tadi saya beri tambahan belajar membaca kurang lebih 30 menit.

7. Apa tujuan Ibu menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab: Tujuan saya menggunakan media *puzzle* selain media kartu kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu untuk lebih memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik maupun bervariasi supaya anak juga tidak cepat merasa bosan ketika belajar membaca, karena media *puzzle* ini juga merupakan salah satu permainan edukatif artinya anak bermain sambil belajar.

8. Apakah terdapat kendala atau kesulitan pada saat mengimplementasikan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab: Ada kendalanya yaitu kurangnya ketersediaan media *puzzle* itu untuk masing-masing anak, karena satu kelas kan isinya banyak sehingga banyak anak yang berebut ingin mencoba menggunakan media *puzzle*, sedangkan media *puzzle* yang digunakan hanya satu. Akhirnya kelas menjadi kurang kondusif, ketika saya terfokus pada anak yang akan menyusun *puzzle*, anak yang lainnya juga malah bermain sendiri tidak ikut terfokus pada guru.

9. Menurut Ibu apa saja kelebihan dan kekurangan dari media *puzzle*?

Jawab: Kelebihannya jelas media itu menjadi lebih berkesan bagi anak karena penggunaannya secara nyata bukan lagi abstrak, sehingga anak menjadi lebih terbantu untuk memahami huruf. Kemudian kelemahannya kalau ada anak yang sudah lancar membaca pastinya menganggap penggunaan media *puzzle* ini gampang, sehingga membuat mereka mungkin merasa bosan dan akhirnya bermain sendiri. Makanya sebagai guru itu harus bisa mengkondisikan kelas dengan baik supaya hal tersebut tidak terjadi.



HASIL WAWANCARA

Guru Kelas 1B SD Negeri 1 Kebanggan

Narasumber : Ibu Kukuh Intan Dwi Lestari, S.Pd.

Hari/Tanggal : Senin, 5 Februari 2024

1. Apakah setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran Ibu selalu menggunakan media pembelajaran?

Jawab: Untuk setiap pertemuan kalau menggunakan media sebenarnya tidak selalu, mungkin hanya beberapa kali saja itupun tidak semuanya hanya terfokus pada beberapa anak yang belum lancar membaca.

2. Kebiasaan apa saja yang sudah diterapkan sebelum kegiatan pembelajaran di kelas 1 berlangsung?

Jawab: Biasanya setelah berdoa, kita melakukan kegiatan tanya jawab, anak-anak disuruh membaca sebentar, lalu biasanya anak dikasih tebak-tebakan.

3. Apakah ada siswa yang masih belum bisa membaca dengan lancar?

Jawab: Kalau di kelas 1B itu ada empat anak yang masih belum lancar membaca, yang dua itu sama sekali belum lancar maksudnya dia tahu tapi hanya menebak-nebak saja dengan kata lain masih ragu tentang huruf.

4. Apakah siswa sudah bisa membaca sesuai dengan suara, pelafalan, dan intonasi yang jelas, tepat atau tidak?

Jawab: Kebanyakan sudah bisa, ada yang sudah lancar sekali, ada juga yang dari awal sekolah itu sudah bisa membaca. Paling hanya empat anak itu yang masih belum lancar membacanya.

5. Menurut Ibu apa saja faktor yang bisa mempengaruhi kemampuan membaca siswa di SD Negeri 1 Kebanggan?

Jawab: Menurut saya yang paling penting itu faktor dari lingkungan rumah atau keluarga yang sangat berpengaruh. Jadi walaupun di sekolah itu anak sudah dikasih pembelajaran seperti apapun kalau di lingkungan rumah dia tidak dibimbing belajarnya oleh orang tuanya dengan baik maka itu berpengaruh sekali kepada anak, karena peran orang tua itu sangat penting. Mungkin juga orang tua yang sibuk, sehingga anak kurang diperhatikan

belajarnya sehingga itu juga berpengaruh kepada kemauan atau minat belajar anak. Selain itu juga dari faktor pendidikan anak sebelum dia masuk ke sekolah dasar, seperti sebelumnya dia itu masuk TK atau tidak, Paud atau tidak, minimal kalau dia sudah TK atau Paud dia tahu bagaimana dunia sekolah itu bagaimana. Nah, yang paling penting ya peran orang tua yang harus selalu membimbing belajar anaknya di rumah, jangan sampai anak dibiarkan saja belajar sendiri apalagi bermain handphone karena itu akan sangat mempengaruhi anak dalam belajar karena usia anak kelas 1 ya memang harus diperhatikan sekali.

6. Menurut Ibu bagaimana cara mengatasi siswa yang masih belum bisa lancar membaca?

Jawab: Biasanya saya berikan jam tambahan belajar untuk mereka yang belum lancar membaca setelah jam pulang sekolah, lalu saya dikte satu-satu, terkadang saya menunjuk terus anak tersebut supaya menjadi lebih paham.

7. Apa tujuan Ibu menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab: Dalam menggunakan media *puzzle* ini tujuannya ya tentunya untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, karena media seperti ini sangat membantu saya maupun siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan baik, siswa menjadi lebih mudah dalam mengenal dan menghafal setiap hurufnya.

8. Apakah terdapat kendala atau kesulitan pada saat mengimplementasikan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab: Kalau menurut saya ada sedikit kesulitan, paling untuk beberapa anak saja yang mendapat kesulitan karena dengan potongan-potongan *puzzle* huruf yang banyak mereka akan mencari-cari hurufnya karena juga mereka ada yang belum hafal dan paham huruf-huruf alfabet sehingga memakan waktu yang lama. Kalau anak yang sudah lancar membaca ya mereka akan merasa lebih mudah untuk menyusunnya dibandingkan dengan mereka yang belum lancar membaca.

9. Menurut Ibu apa saja kelebihan dan kekurangan dari media *puzzle*?

Jawab: Menurut saya kelebihannya anak-anak jadi lebih semangat belajarnya, antusias, memperhatikan, lalu yang belum bisa membaca menjadi sedikit hafal hurufnya. Lalu kekurangannya ya karena terbatasnya ketersediaan media *puzzle* yang hanya satu, jadi anak harus menunggu giliran untuk mencoba menyusun *puzzle* kata tersebut dengan anak yang lainnya, belum juga anak yang masih mencari-cari potongan *puzzle* huruf yang teracak untuk disusun sehingga membutuhkan waktu yang lama.



HASIL WAWANCARA

Siswa Kelas 1A SD Negeri 1 Kebanggan

Narasumber : Alfarizi Lukman

Hari/Tanggal : Senin, 5 Februari 2024

1. Apa kamu suka belajar membaca?

Jawab: Iya bu suka

2. Apa saja kegiatan kamu sebelum pembelajaran dimulai bersama guru?

Jawab: Keegiatannya sebelum memulai pembelajaran biasanya berdoa sebelum belajar yang dipimpin oleh ketua kelas.

3. Apa yang kamu rasakan pada saat belajar membaca dengan menggunakan media *puzzle*?

Jawab: Menyenangkan

4. Apakah kamu lebih semangat belajar membaca dengan cara bermain sambil belajar menggunakan media *puzzle* selama pembelajaran Bahasa Indonesia atau tidak?

Jawab: Ya bu, aku jadi lebih semangat belajar membacanya

Narasumber : Arsy Wulandari

Hari/Tanggal : Senin, 5 Februari 2024

1. Apa kamu suka belajar membaca?

Jawab: Iya bu

2. Apa saja kegiatan kamu sebelum pembelajaran dimulai bersama guru?

Jawab: Sebelumnya ya berdoa terus disuruh bu guru supaya maju ke depan untuk membaca

3. Apa yang kamu rasakan pada saat belajar membaca dengan menggunakan media *puzzle*?

Jawab: Menyenangkan sekali bu

4. Apakah kamu lebih semangat belajar membaca dengan cara bermain sambil belajar menggunakan media *puzzle* selama pembelajaran Bahasa Indonesia atau tidak?

Jawab: Ya bu aku jadi semangat terus aku merasa terbantu belajar membacanya, karena menjadi lebih mudah kalau pakai *puzzle*.

Siswa Kelas 1B SD Negeri 1 Kebanggan

Narasumber : Revan Dwi Aditya

Hari/Tanggal : Selasa, 6 Februari 2024

1. Apa kamu suka belajar membaca?

Jawab: Ya bu

2. Apa saja kegiatan kamu sebelum pembelajaran dimulai bersama guru?

Jawab: Biasanya ya berdoa dipimpin ketua kelas, terus kita disuruh membaca bu

3. Apa yang kamu rasakan pada saat belajar membaca dengan menggunakan media *puzzle*?

Jawab: Seru bu

4. Apakah kamu lebih semangat belajar membaca dengan cara bermain sambil belajar menggunakan media *puzzle* selama pembelajaran Bahasa Indonesia atau tidak?

Jawab: Iya bu jadi semangat karena seru bu sama teman-teman

Narasumber : Syakira Belva

Hari/Tanggal : Selasa, 6 Februari 2024

1. Apa kamu suka belajar membaca?

Jawab: Ya aku sangat suka membaca bu

2. Apa saja kegiatan kamu sebelum pembelajaran dimulai bersama guru?

Jawab: Berdoa, terus bu guru kasih tebak-tebakan, terus kita disuruh menyebutkan kosakata yang udah dipelajari bu

3. Apa yang kamu rasakan pada saat belajar membaca dengan menggunakan media *puzzle*?

Jawab: Menyenangkan sekali bu apalagi saat berkelompok

4. Apakah kamu lebih semangat belajar membaca dengan cara bermain sambil belajar menggunakan media *puzzle* selama pembelajaran Bahasa Indonesia atau tidak?

Jawab: Iya bu jadi semangat, karena memang aku sangat suka membaca



Lampiran 3 Hasil Observasi

A. Hasil Observasi 1

1. Observasi Kegiatan Mengajar Guru dalam Mengimplementasikan Media *Puzzle*

Identitas

Nama Guru : Endang Iriyanti, S.Pd
Kelas : 1A
Sekolah : SD Negeri 1 Kebanggan
Hari/tanggal : Selasa, 30 Januari 2024
Waktu (jam) : 09.35-11.45
Materi/submateri : Membaca

Petunjuk

Berilah skor dengan memberi tanda cek (√) sesuai dengan banyaknya indikator yang terlaksana.

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
1	Persiapan Mengajar a. Modul Ajar b. Ruang kelas bersih c. Papan tulis bersih d. Perlengkapan belajar (spidol, penghapus, dll) tersedia e. Media belajar siap digunakan f. Ketepatan materi dengan kegiatan pembelajaran	√ √ √ √ √ √ √	
2	Kegiatan Pendahuluan a. Mempersiapkan siswa siap belajar b. Melakukan kegiatan apersepsi c. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan	√ √ √	
3	Kegiatan Inti a. Menyiapkan media <i>puzzle</i> yang akan digunakan b. Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok	√ √	

	c. Menjelaskan tata cara bermain menggunakan media <i>puzzle</i>	√	
	d. Membagikan potongan-potongan <i>puzzle</i> kepada siswa	√	
	e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju ke depan kelas	√	
	f. Memanfaatkan media <i>puzzle</i> secara maksimal selama pembelajaran	√	
4	Kegiatan Penutup		
	a. Memberikan penguatan materi terkait apa yang sudah dipelajari	√	
	b. Memberikan kesimpulan dan evaluasi (penilaian) bersama dengan siswa terhadap materi yang telah dipelajari	√	
	c. Berdoa bersama siswa dan menutup kegiatan pembelajaran	√	

2. Observasi Kegiatan Belajar Siswa dalam Mengimplementasikan Media *Puzzle*

Identitas

Kelas : 1A
 Sekolah : SD Negeri 1 Kebanggan
 Hari/tanggal : Selasa, 30 Januari 2024
 Waktu (jam) : 09.35-11.45
 Materi/submateri : Membaca

Petunjuk

Berilah skor dengan memberi tanda cek (√) sesuai dengan banyaknya indikator yang terlaksana.

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan		
	a. Siswa menjawab salam dan melakukan doa belajar bersama	√	
	b. Siswa menjawab pada saat guru melakukan kegiatan apersepsi	√	
	c. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan	√	

2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait tata cara bermain menggunakan media <i>puzzle</i></p> <p>b. Siswa menerima potongan-potongan puzzle yang diberikan guru</p> <p>c. Siswa mengerjakan atau menyusun potongan-potongan <i>puzzle</i> yang diberikan dengan berkelompokdalam meningkatkan kemampuan membaca</p> <p>d. Siswa bisa membaca secara lancar tanpa adanya bantuan guru</p> <p>e. Suara siswa jelas pada saat membaca</p> <p>f. Siswa bisa membaca secara utuh pada kata yang dibacanya</p> <p>g. Siswa bisa membaca dengan pelafalan yang tepat</p> <p>h. Siswa aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung</p>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>a. Memperhatikan penjelasan guru</p> <p>b. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama guru</p> <p>c. Bertanya atau menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dipelajari</p> <p>d. Berdoa bersama</p>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	

B. Hasil Observasi 2

1. Observasi Kegiatan Mengajar Guru dalam Mengimplementasikan Media *Puzzle*

Identitas

Nama Guru : Kuku Dwi Lestari, S.Pd

Kelas : 1B

Sekolah : SD Negeri 1 Kebanggan

Hari/tanggal : Senin, 29 Januari 2024

Waktu (jam) : 09.35-11.45

Materi/submateri : Membaca

Petunjuk

Berilah skor dengan memberi tanda cek (√) sesuai dengan banyaknya indikator yang terlaksana.

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
1	Persiapan Mengajar a. Modul Ajar b. Ruang kelas bersih c. Papan tulis bersih d. Perlengkapan belajar (spidol, penghapus, dll) tersedia e. Media belajar siap digunakan f. Ketepatan materi dengan kegiatan pembelajaran	√ √ √ √ √ √ √	
2	Kegiatan Pendahuluan a. Mempersiapkan siswa siap belajar b. Melakukan kegiatan apersepsi c. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan	√ √ √	
3	Kegiatan Inti a. Menyiapkan media <i>puzzle</i> yang akan digunakan b. Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok c. Menjelaskan tata cara bermain menggunakan media <i>puzzle</i> d. Membagikan potongan-potongan <i>puzzle</i>	√ √ √ √	

	kepada siswa e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju ke depan kelas f. Memanfaatkan media <i>puzzle</i> secara maksimal selama pembelajaran	√ √	
4	Kegiatan Penutup a. Memberikan penguatan materi terkait apa yang sudah dipelajari b. Memberikan kesimpulan dan evaluasi (penilaian) bersama dengan siswa terhadap materi yang telah dipelajari c. Berdoa bersama siswa dan menutup kegiatan pembelajaran	√ √ √	

2. Observasi Kegiatan Belajar Siswa dalam Mengimplementasikan Media *Puzzle*

Identitas

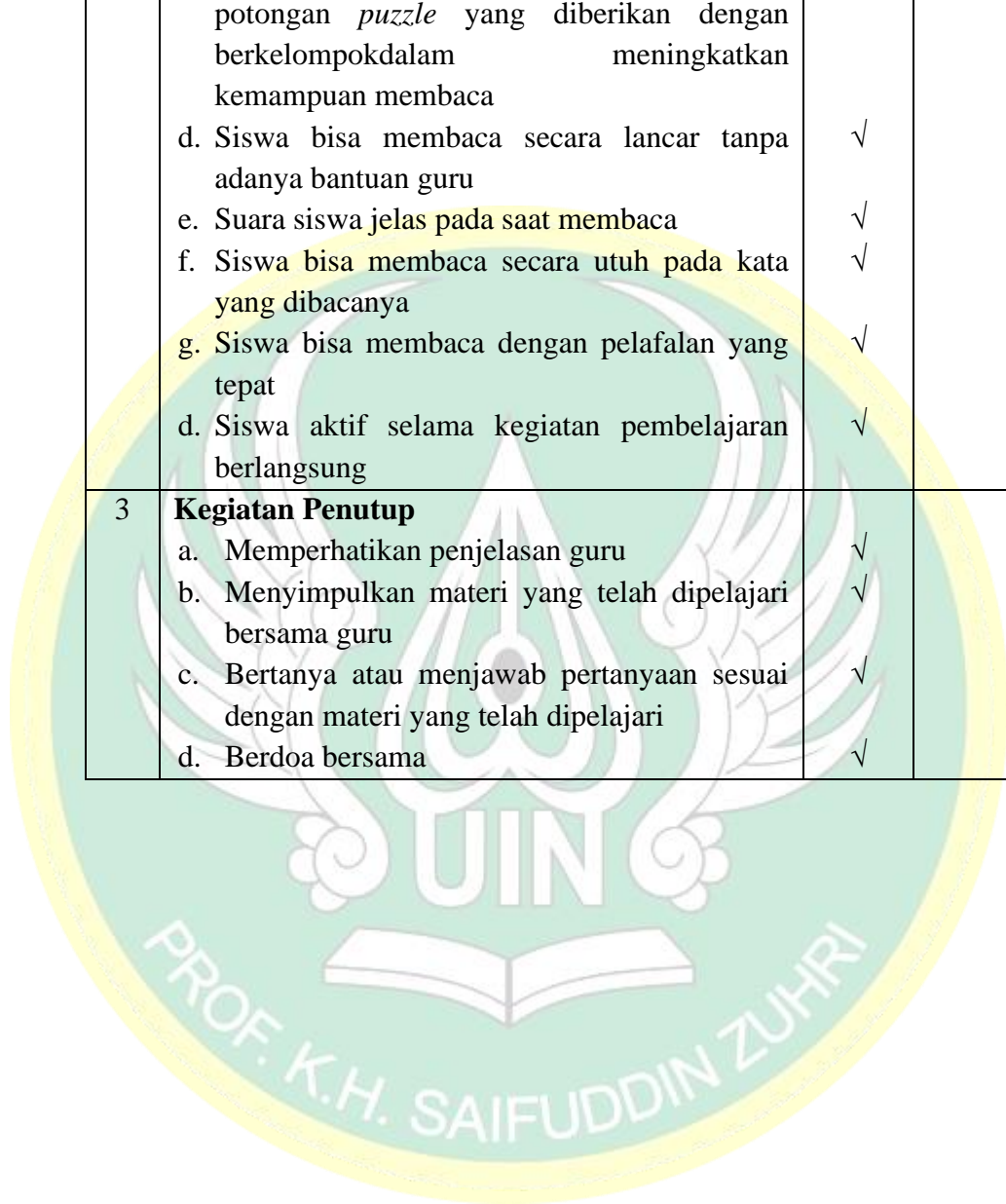
Kelas : 1B
 Sekolah : SD Negeri 1 Kebanggan
 Hari/tanggal : Senin, 29 Januari 2024
 Waktu (jam) : 09.35-11.45
 Materi/submateri : Membaca

Petunjuk

Berilah skor dengan memberi tanda cek (√) sesuai dengan banyaknya indikator yang terlaksana.

No	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
1	Kegiatan Pendahuluan a. Siswa menjawab salam dan melakukan doa belajar bersama b. Siswa menjawab pada saat guru melakukan kegiatan apersepsi c. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan	√ √ √	
2	Kegiatan Inti a. Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait tata cara bermain menggunakan media <i>puzzle</i>	√	

	<p>b. Siswa menerima potongan-potongan puzzle yang diberikan guru</p> <p>c. Siswa mengerjakan atau menyusun potongan-potongan <i>puzzle</i> yang diberikan dengan berkelompokdalam meningkatkan kemampuan membaca</p> <p>d. Siswa bisa membaca secara lancar tanpa adanya bantuan guru</p> <p>e. Suara siswa jelas pada saat membaca</p> <p>f. Siswa bisa membaca secara utuh pada kata yang dibacanya</p> <p>g. Siswa bisa membaca dengan pelafalan yang tepat</p> <p>d. Siswa aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung</p>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>a. Memperhatikan penjelasan guru</p> <p>b. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama guru</p> <p>c. Bertanya atau menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dipelajari</p> <p>d. Berdoa bersama</p>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>	



Lampiran 4 Hasil Dokumentasi

A. Sejarah singkat SD Negeri 1 Kebanggan

SD Negeri 1 Kebanggan merupakan sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas dan berdiri pada tahun 1964. Dengan kesadaran masyarakat kebanggan akan pentingnya pendidikan, masyarakat Kebanggan bergotong royong dan bersamasama membangun sekolah dasar. Banyak pihak yang terlibat dalam pembangunan SD Negeri 1 Kebanggan ini, tentunya dengan perjalanan dan cerita yang tidak singkat. Dengan kegotong royongan dan kerja sama antar masyarakat dan pemerintah Desa Kebanggan, mereka membangun sekolah dasar di atas tanah milik Desa. Secara berkala, pembangunan SD Negeri 1 Kebanggan dikembangkan oleh pemerintah.

Berjalannya waktu dan segala perkembangan perihal dunia pendidikan di Desa Kebanggan. Pada tahun 1980 an Desa Kebanggan memiliki 3 Sekolah Dasar, tetapi untuk SD Negeri 3 Kebanggan tempatnya paling jauh bahkan terletak diperbatasan Desa. Sedangkan SD Negeri 1 Kebanggan dan SD Negeri 2 Kebanggan tempatnya bersebelahan dengan jarak yang sangat dekat. Dengan perjalanan yang tak singkat, dengan kondisi yang ada. Pada tahun 2000 an, Desa Kebanggan yang memiliki 3 sekolah dasar dengan segala pertimbangan memutuskan untuk SD Negeri 1 Kebanggan dan SD N 2 Kebanggan digabung menjadi 1 atas nama SD Negeri 1 Kebanggan. SD Negeri 2 Kebanggan melebur dan menjadikan SD Negeri 3 Kebanggan beralih nama menjadi SD Negeri 2 Kebanggan. Hingga sekarang, SD Negeri 1 Kebanggan masih kokoh berdiri dengan bangunan yang kokoh, lingkungan yang asri dan sedang prestasi. Dari 2014 hingga sekarang SD Negeri 1 Kebanggan dikepalai oleh Bapak Sugiyanto, S.Pd.

B. Profil SD Negeri 1 Kebanggan

Identitas Sekolah		
1	Nama Sekolah	SD Negeri 1 Kebanggan
2	NPSN	20302759
3	Jenjang Pendidikan	Sekolah Dasar
4	Status Sekolah	Negeri
5	Status Kepemilikan	Pemerintah Pusat
6	SK Pendirian Sekolah	421.2/Keg/08572/1993
7	Tanggal SK Pendirian	11 Januari 1964
8	SK Izin Operasional	421.2/Keg/08572/1993
9	Tanggal SK Izin Operasional	22 Januari 1964
10	Alamat Sekolah	Jalan Desa Kebanggan
	RT / RW	2/1
	Kode Pos	53183
	Desa/Kelurahan	Kebanggan
	Kecamatan	Kecamatan Sumbang
	Kabupaten/Kota	Kabupaten Banyumas
	Provinsi	Provinsi Jawa Tengah
	Negara	Indonesia
Kontak Sekolah		
11	Nomor Telepon	085643145288
12	Nomor Fax	-
13	Email	kebanggansdn1@gmail.com
14	Website	-

C. Visi dan Misi SD Negeri 1 Kebanggan

1. Visi Sekolah
“Mulia budi pekerti, unggul dalam prestasi”
2. Misi Sekolah
 - a. Menanamkan, mempertebal dan mengembangkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa;
 - b. Menanamkan kepribadian yang mantap, dinamis, kritis, inovator dan budi pekerti luhur;
 - c. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah;
 - d. Mendorong setiap warga sekolah untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara optimal;

- e. Mengembangkan dan melaksanakan proses pendidikan dan pengajaran yang berkualitas;
- f. Menciptakan iklim kondusif guna terlaksananya pendidikan dan pengajaran yang berkualitas;
- g. Mengupayakan sistem manajemen yang profesional, transparan, akuntabel, dan demokratis;
- h. Melakukan dan menjaga kerjasama yang harmonis antara warga sekolah, masyarakat, dan instansi terkait.

D. Keadaan Guru dan Karyawan

SD Negeri 1 Kebanggan yakni salah satu sekolah dasar yang sudah dikenal dengan banyak prestasinya, tentunya dalam hal ini siswa seusia sekolah dasar masih sangatlah membutuhkan sosok untuk mengasahi, membimbing, serta mengajarkannya terkait banyaknya hal yang belum mereka ketahui. Untuk itu, SD Negeri 1 Kebanggan berusaha guna menyediakan pendidik yang memiliki kualitas maupun berkompeten. Dalam sekolah tersebut sudah memiliki sebagian besar tenaga pendidik yang bergelar sarjana, baik yang sudah PNS maupun belum. Mulai dari tahun 2014 sampai sekarang SD Negeri 1 Kebanggan masih dikepalai oleh Bapak Sugiyanto, S.Pd. Jumlah tenaga seluruh guru dan pegawai yang mengajar di SD Negeri 1 Kebanggan yaitu 16 orang terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 14 orang guru, dan 1 orang penjaga sekolah. Adapun daftar nama guru dan pegawai di SD Negeri 1 Kebanggan tahun pelajaran 2023/2024 yang sudah peneliti peroleh selama kegiatan observasi, yaitu sebagai berikut.

Daftar Guru dan Pegawai

No	Nama	Jabatan
1	Sugiyanto, S.Pd.	Kepala Sekolah
2	Endang Iriyanti, S.Pd.	Guru Kelas 1A
3	Kukuh Intan Dwi Lestari, S.Pd.	Guru Kelas 1B
4	Budi Santoso, S.Pd.	Guru Kelas 2A
5	Widi Mugi Lestari, S.Pd.	Guru Kelas 2B
6	Nito, S.Pd	Guru Kelas 3A
7	Era Wijastuti S.PD.SD	Guru Kelas 3B

8	Oktoviani Mugi M.,S.Pd	Guru Kelas 4A
9	Lathifah Amalia R, S.Pd	Guru Kelas 4B
10	Siti Khomsiyah, S.Pd.	Guru Kelas 5A
11	Faradila Wisnu R.,S.Pd.	Guru Kelas 5B
12	Sri Lestari, S.Pd.	Guru Kelas 6A
13	Liliana Karonika A,S.Pd	Guru Kelas 6B
14	Insiyrotul Faizah,M.Pd	Guru Agama
15	Siti Khotijah, S.Pd.	Guru PJOK
16	Joni Alianto	Penjaga Sekolah

E. Keadaan Siswa

SD Negeri 1 Kebanggan sebagai sebuah lembaga pendidikan yang memberikan jasa pendidikan tentunya memerlukan siswa supaya sekolah itu bisa tetap berdiri menjadi sebuah tempat untuk belajar, hal ini dikarenakan yang menjadi objek dari pendidikan yaitu siswa atau siswa. Di samping itu, sekolah juga memerlukan sebuah ruangan kelas yang digunakan sebagai tempat dimana proses kegiatan pembelajaran berlangsung. SD Negeri 1 Kebanggan memfasilitasi ruangan kelas yang nyaman dan memadai sesuai dengan kebutuhan baik siswa maupun guru guna mencapai tujuan secara maksimal, hal ini juga dikarena pada umumnya siswa juga akan lebih banyak waktu untuk belajar di dalam kelas daripada di luar kelas.

Untuk itu jumlah rombongan belajar seluruhnya di SD Negeri 1 Kebanggan berjumlah 12 kelas dengan setiap tingkatan kelasnya mempunyai 2 kelas atau rombongan belajar yaitu kelas A dan kelas B. Untuk total siswanya berjumlah 286 siswa yang terdiri dari 141 siswa laki-laki dan 145 siswa perempuan. Walaupun SD Negeri 1 Kebanggan tidak berlatar sekolah islam, namun sesuai dengan observasi peneliti memperoleh informasi atau data bahwasanya 286 siswa itu keseluruhan beragama islam. Untuk rentan usia siswa di SDNegeri 1 Kebanggan yaitu mulai dari siswa yang memiliki usia 7 tahun sampai 12 tahun yang terdiri atas 44 siswa berusia 7 tahun,46 siswa yang berusia 8 tahun, 51 siswa yang berusia 9 tahun, 50 siswa yang berusia 10 tahun, 50 siswa yang berusia 11 tahun, dan 46 siswa yang berusia 12 tahun. Berikut ini jumlah siswa SD Negeri 1 Kebanggan berdasarkan rombongan belajar tahun pelajaran 2023/2024.

Daftar Rombongan Belajar Siswa

No	Rombel	Jumlah
1	Kelas 1A	26 Siswa
2	Kelas 1B	26 Siswa
3	Kelas 2A	26 Siswa
4	Kelas 2B	23 Siswa
5	Kelas 3A	23 Siswa
6	Kelas 3B	22 Siswa
7	Kelas 4A	20 Siswa
8	Kelas 4B	21 Siswa
9	Kelas 5A	24 Siswa
10	Kelas 5B	25 Siswa
11	Kelas 6A	24 Siswa
12	Kelas 6B	26 Siswa

F. Daftar Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan

Adapun daftar nama siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kebanggan tahun pelajaran 2023/2024, yaitu sebagai berikut.

KELAS 1A		
No	Nama	L/P
1	Abid Rajendra Al-Ghifari	L
2	Abiyyu Al-Baasithu	L
3	Adnan Nugroho	L
4	Agneska Safitri	P
5	Ainayya Fathiyyaturahma	P
6	Akbar Daud Maulana	L
7	Akbar Khairul Azzam	L
8	Aldebaran Caesar Fuad	L
9	Alfarizi Lukman Shagufta	L
10	Amar Setiawan	L
11	Andra Hasnain Hamlan	L
12	Anggun Adeffa Pramusita	P
13	Aqila Khanza Nur Aulia	P
14	Arkhan Kai Andreas	L
15	Arra Hasna Khayyirah	P
16	Arsy Wulandari	P
17	Arumi Nasha Razita	P
18	Asyfa Setya Ramadhani	P
19	Ayubi Putra Wibawa	L

20	Cakra Aldiano Ramdani	L
21	Destiya Dwi Aqilla	P
22	Dewi Septiani	P
23	Dilfa Barqi Abbasy	L
24	Egi Anugroho	L
25	Eva Feliana Devi	P
26	Ghea Khalifa Luthfianita	P

KELAS 1B		
No	Nama	L/P
1	Hafizh Ramadhani	L
2	Hamzah Alfatah Nurohman	L
3	Hanenda All Raufa	L
4	Ibnu Fathulloh Zaelani	L
5	Iman Setiawan	L
6	Jillian Nazila Aisyah Putri	P
7	Keisya Azzahra	P
8	Keysa Alzahra Syafrudin	P
9	Melza Fasya Syahquita	P
10	Mika Azril Alfatih	L
11	Mundiana Embun Safira	P
12	Myesha Ayudia Inara	P
13	Naila Saffana Azahra Subekti	P
14	Narendra Alghani	L
15	Nayra Putri Aprilia	P
16	Nisya Nur Aulya	P
17	Pegi Nur Aini	P
18	Refan Dwi Aditya	L
19	Safaraz Akma Fadhilah	P
20	Salsabila Fitriyah Rizky	P
21	Sekar Dwi Ningrum	P
22	Syahdan Bimo Gandhi	L
23	Syakira Alya Naufalyn Syafiqoh	P
24	Syakira Angelita Belva	P
25	Vanya Anindita	P
26	Zain Arbani Fasahat	L

G. Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Kebanggan

Sarana dan prasarana merupakan segala sesuatu yang menjadi pelengkap sekolah dan menjadi alat bantu/media yang digunakan pendidik dalam pembelajaran. Adapun bentuk sarana dan prasarana yang terdapat di SD Negeri 1 Kebanggan yang diharapkan mampu menunjang keberlangsungan kegiatan pendidikan, yaitu meliputi.

Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Kebanggan

No	Nama	Jumlah	Keadaan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Kelas	12	Baik
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Ruang UKS	1	Baik
5	Ruang Perpustakaan	1	Baik
6	Ruang Komputer	1	Baik
7	Ruang Sirkulasi	4	Baik
8	WC Siswa Putri	4	Baik
9	WC Siswa Putra	4	Baik
10	WC Guru	2	Baik
11	Rumah Dinas Kepala Sekolah	1	Baik
12	Mushola	1	Baik
13	Sumur/Ledeng	16	Baik
14	Dapur	1	Baik

Adanya sarana dan prasarana yang ada, bisa membuat warga sekolah merasa nyaman dan memudahkan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk ruang perpustakaan yang ada juga bisa menjadi salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan budaya literasi bagi siswa. Selain itu juga terdapat bangunan mushola yang menjadi fasilitas bagi guru, pegawai maupun siswa beragama islam untuk beribadah.

Lampiran 5 Modul Ajar

Kurikulum Program Sekolah Penggerak Atau Kurikulum Prototipe MODUL AJAR BAHASA INDONESIA SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Instansi	: SD Negeri 1 Kebanggan
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: A / 1
Bab6	: Berbeda Itu Tak Apa
Tema	: Menghargai Perbedaan
Alokasi Waktu	: 6 Minggu
	:
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dapat merangkai bunyi huruf ‘g’ dengan bunyi huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali. ▪ Peserta didik dapat menebalkan tulisan dan menulis kalimat ‘Gaga gajah gembira’ 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mandiri; ▪ Bermalar kritis; ▪ Kreatif; 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia, Aku Bisa! Buku Siswa SD Kelas I, Penulis: Soie Dewayani ▪ Buku lain yang relevan ▪ Puzzle huruf/kata ▪ Kartu huruf; ▪ Kartu kata; ▪ Kartu bergambar benda-benda yang memiliki suku kata yang diawali dengan huruf ‘g’; ▪ Alat tulis dan alat warna; ▪ Buku-buku bacaan fiksi dan nonfiksi dengan tema keragaman yang sesuai untuk peserta didik kelas satu. ▪ Lembar kerjapesertadidik, laptop, handphone, LCD proyektor. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Minimum 15 Pesertadidik, Maksimum 25 Pesertadidik 	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan blended learning. 	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Tujuan Pembelajaran Bab Ini:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dengan menyimak dan menanggapi bacaan tentang keragaman di sekitar, peserta didik dapat membaca dan menulis kata yang diawali dengan huruf ‘g’. <p>Capaian Pembelajaran :</p> <p>Membaca:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan katayang sering ditemui. <p>Menulis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menuliskan suku kata sederhana pada kata-kata yang sering ditemui sehari-hari. 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan kemampuan siswa tentangmerangkai bunyi huruf ‘g’ dengan buriy huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali. ▪ Meningkatkan kemampuan siswa tentang menebalkan tulisan dan menulis kalimat ‘Gaga gajah gembira’ 	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa itu sikap saling menghargai perbedaan? ... ▪ Apa manfaat saling menghargai perbedaan? ... 	

- Bagaimana cara menghargai perbedaan?

D. PERSIAPAN BELAJAR



Bapak dan Ibu Guru, menerima dan bertoleransi terhadap keberagaman merupakan sikap yang perlu dilatih dan diajarkan. Perbedaan dikenalkan kepada para peserta didik kelas satu melalui sesuatu yang konkret dan dapat dilihat dalam keseharian mereka. Bentuk rambut, warna kulit, ragam bekal makanan, dan permainan kesukaan merupakan beberapa hal yang dapat dengan mudah dikenali oleh peserta didik kelas satu. Guru perlu mengajarkan bahwa perbedaan itu baik dan semua ciri fisik yang dimiliki peserta didik adalah baik. Selama dibacakan cerita, guru dapat mengajak peserta didik berdiskusi tentang carayang baik dalam menyikapi perbedaan.

Tip Pembelajaran: Mengenali Perbedaan

Gambar kelinci dan gajah pada halaman judul cerita “Kiki dan Gaga” menjadi pemantik diskusi tentang perbedaan. Diskusikan dengan peserta didik tentang perbedaan yang mencolok di antara kedua binatang itu. Guru dapat mengawali diskusi dari perbedaan ciri fisik ke perbedaan kemampuan dan makanan kedua binatang tersebut. Apabila peserta didik belum pernah melihat binatang kelinci dan gajah secara langsung, guru dapat mengarahkan perhatian peserta didik kepada ciri-ciri fisik yang dapat dilihat dalam gambar. Guru dapat mengundang peserta didik yang pernah melihat kelinci dan gajah secara langsung (misalnya di televisi atau kebun binatang) untuk membagi pendapatnya.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran).
2. Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa.
3. Guru menyapa para peserta didik dan mengajak mereka berbincang tentang apa yang mereka lihat dalam perjalanan ke sekolah hari ini
4. Guru menjelaskan bahwa ia akan membacakan buku dan menunjukkan sampul cerita untuk diamati peserta didik.
5. Guru juga mendiskusikan tata cara menyimak dan berdiskusi.
6. Guru mengajak peserta didik mengamati gambar sampul dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.

Kegiatan Inti

Menyimak



Untuk menilai pemahaman peserta didik pada kegiatan menyimak, guru perlu mengajukan pertanyaan untuk menanggapi cerita “Kiki dan Gaga” dalam kelompok kecil atau perorangan. Saat membacakan cerita, guru perlu menunjuk setiap kata yang dibaca dengan telunjuk agar peserta didik memahami koneksi bunyi dan bentuk kata.



Tip Pembelajaran: Berempati dengan Tokoh Cerita.

Sikap toleran dapat dikembangkan apabila peserta didik berempati kepada orang lain. Selama membacakan cerita, arahkan perhatian peserta didik kepada ekspresi Kiki dan Gaga serta sikap tubuh mereka. Lalu, ajukan pertanyaan sebagai berikut.

- Bagaimana perasaan Gaga ketika tidak dapat masuk ke rumah Kiki?
- Bagaimana perasaan Kiki ketika tidak dapat menyemprot air seperti Gaga?

Kemudian, tanyakan kepada para peserta didik bagaimana perasaan mereka seandainya tak bisa melakukan sesuatu yang dapat dilakukan teman mereka. Atau sebaliknya, apabila mereka bermain dengan seorang teman yang tidak dapat melakukan gerakan kegiatan atau gerakan yang mereka lakukan; apa yang akan mereka katakan kepada teman tersebut?.

Setelah membacakan cerita “Kiki dan Gaga”, tanyakan kepada para peserta didik apakah mereka menyukai cerita tersebut. Tanyakan juga, apakah peserta didik menyukai Kiki atau Gaga. Lalu, tanyakan alasannya.

Tip Pembelajaran

Kegiatan menyimak terdapat pada setiap bab di Buku Siswa untuk kelas satu. Untuk menilai kemampuan seluruh peserta didik dalam menyimak, guru perlu melakukannya secara bergantian. Penilaian terhadap kemampuan peserta didik dalam menjelaskan informasi dan menyampaikan pendapat terhadap cerita yang dibacakan dapat dilakukan dalam kelompok kecil.

Menulis



Kemampuan menggambarkan ide adalah fondasi bagi perkembangan kemampuan menulis awal. Para peserta didik yang terbiasa menggambarkan ide dengan ekspresif akan mengembangkan rasa percaya diri untuk menuliskan idenya dengan kreatif, bahkan sebelum mereka mampu merangkai huruf dan suku kata dengan tepat.

Tip Pembelajaran

Tumbuhkan motivasi peserta didik untuk menggambar dengan penuh percaya diri. Peserta didik perlu dibiasakan bahwa sama halnya dengan menulis, menggambar adalah kegiatan untuk mengekspresikan ide secara perinci dan runtut melalui teks visual. Guru dapat memodelkan proses bercerita dan berpikir sambil menggambar. Dengan melihat guru menggambar, peserta didik akan memahami bahwa gambar objek tidak perlu menyerupai benda aslinya.

Membaca



1. Tunjukkan gambar “Gaga gajah gembira”. Berikan pertanyaan pemantik agar peserta didik mengamati gambar dengan saksama. Misalnya, ‘Apa yang dibawa gajah? Kira-kira, mengapa ia gembira?’.

2. Mengucapkan Bunyi Huruf ‘g’

Seperti pada huruf lain, guru memperkenalkan nama huruf dan bunyinya agar peserta didik dapat menggabungkan bunyi ini dengan bunyi huruf lain, terutama huruf vokal. Hal ini bertujuan membantu peserta didik menggabungkan kedua bunyi huruf tersebut menjadi bunyi suku kata.

3. Merangkai Huruf ‘g’ Menjadi Suku Kata

Guru mengajak peserta didik membunyikan huruf ‘g’ dan merangkainya dengan huruf vokal dan konsonan lain. Guru dapat melakukan kegiatan ini dalam kelompok kecil agar setiap peserta didik mendapatkan kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya. Selain Buku Siswa, guru dapat menggunakan alat peraga lain seperti kartu huruf dan kartu suku kata agar peserta didik dapat melihat

huruf-huruf dipisah dan dirangkaikan.

4. Membaca Suku Kata

Pada saat meminta peserta didik membaca suku kata 'ga-', 'gi-', 'gu-', 'ge-', 'go-', 'gem-', 'gar-', 'gim-' upayakan agar peserta didik dapat melakukannya secara mandiri. Apabila peserta didik telah dapat membaca suku kata ini dengan lancar, peserta didik dapat diberikan kartu kata pada kegiatan selanjutnya.

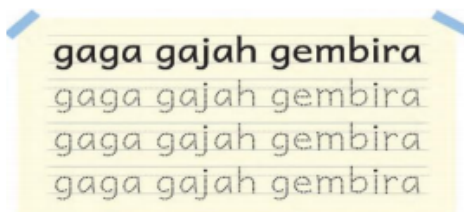
5. Membaca Kata dengan Suku Kata yang Diawali dengan Huruf 'g'

Guru sebaiknya melakukan kegiatan ini dengan kelompok kecil peserta didik yang telah dikelompokkan menurut kemampuan membacanya. Akan lebih efektif apabila guru juga menyiapkan gambar benda dan binatang ini dalam kartu kata, dengan nama tertulis di balik kartu tersebut. Minta peserta didik untuk menebak nama benda atau binatang pada gambar itu.

6. Permainan dengan Puzzle Kata dan Cara memainkannya sebagai berikut.

- Guru menerangkan aturan permainan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 anggota kelompok.
- Guru menyiapkan lembar kerja puzzle dan potongan-potongan puzzle huruf dalam amplop untuk masing-masing kelompok.
- Setelah setiap kelompok mendapatkan potongan-potongan puzzle, guru memberikan aba-aba agar kelompok segera memulai tugasnya untuk menyusun potongan-potongan kertas secara bekerja sama dengan teman kelompok.
- Setiap kelompok mendapatkan 5 kosakata yang harus disusun dengan potongan-potongan puzzle huruf yang sudah dibagikan serta disesuaikan dengan gambar atau soal yang tertera dalam lembar kerja.
- Setelah semua kelompok selesai menyusun kerangka puzzle kata yang harus disusun menjadi kosakata yang utuh, setiap kelompok membacakan hasil kerjanya.
- Lalu guru memberikan umpan balik.

Menulis



- Peserta didik perlu dilatih untuk menulis dengan arah yang benar. Sebelum mendampingi peserta didik menulis, guru dapat mengajak peserta didik mengamati gambar Gaga gajah yang sedang bergembira di Buku Siswa. Ajukan pertanyaan seperti, "Mengapa Gaga bergembira? Apa yang sedang dilakukannya?" Kegiatan menulis dapat membantu pencapaian kompetensi peserta didik secara efektif apabila diberikan sesuai dengan kemampuan peserta didik yang bersangkutan. Menebalkan huruf bertitik-titik merupakan latihan yang baik bagi kemampuan motorik halus peserta didik. Namun demikian, kegiatan ini bisa jadi membosankan bagi peserta didik yang telah lancar menulis. Karena itu, guru sebaiknya mengenali kemampuan menulis para peserta didik agar dapat memberikan kegiatan menulis yang tepat bagi masing-masing.
 - Kelompokkan peserta didik menurut kemampuan menulisnya.
 - Perbanyak tulisan 'Gaga gajah bergembira' untuk ditebalkan oleh kelompok peserta didik yang belum lancar menulis rangkaian suku kata dan kata.
 - Kelompok peserta didik yang telah lancar menulis dapat diberi kegiatan lanjutan, yaitu menulis alasan atau sebab Gaga gajah bergembira.
- Kegiatan menulis lambang bilangan ini didahului dengan kegiatan mengamati gambar. Pada saat mengamati gambar, ajak peserta didik mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan seperti berikut.
 - Sedang apa anak-anak ini?
 - Ada di mana mereka?
 - Mengapa anak ini duduk di kursi roda?
 - Bagaimana rambut anak-anak ini?
 - Adakah rambut yang sama?
 - Bagaimana bentuk rambut kalian dan teman-teman kalian, adakah yang sama?



Setelah mengamati gambar, bacakan pertanyaan-pertanyaan di bawah gambar dan tunjuk peserta didik satu per satu untuk menjawabnya. Untuk kegiatan mencocokkan gambar anak dengan lambang bilangan, guru dapat menggandakan tabel pada Buku Siswa untuk dapat diisi langsung oleh peserta didik.

Berbicara

Untuk kegiatan berbicara dan mendiskusikan gambar “Semua Berbeda”, guru memastikan peningkatan kemampuan berbicara dan berdiskusi para peserta didik dengan cara membagi mereka ke dalam kelompok. Kegiatan diskusi kelompok ini bertujuan memberikan rasa nyaman bagi peserta didik yang pemalu atau kurang aktif berbicara. Komposisi kelompok dapat berupa:

- kelompok yang beranggotakan siswa yang sama-sama sudah mampu berbicara dan berdiskusi dengan baik,
- kelompok yang semua anggotanya belum mampu berbicara dan berdiskusi dengan baik, atau
- kelompok yang sebagian anggotanya sudah mampu berbicara dan berdiskusi dengan baik serta sebagian anggotanya masih belajar melakukannya.

Tangkapan layar dari Buku Siswa:
Sekarang, jawablah pertanyaan-pertanyaan ini.

1. Sedang apa anak-anak pada gambar di atas?
2. Ada di mana mereka?
3. Berapa anak yang duduk di kursi roda?
4. Teman-teman kalian di kelas pasti juga berbeda-beda.
 - a. Adakah teman kalian yang berkacamata?
 - b. Adakah yang berambut lurus?
 - c. Adakah yang berambut keriting?
 - d. Hitung jumlahnya, lalu cocokkan dengan teman, ya.

Catatan

- Pertanyaan nomor 1-4 dijawab oleh setiap peserta didik dalam kelompok.
- Peserta didik diminta mencocokkan jawaban nomor 4 dengan temannya.

Menyimak

Bermain dengan Bilangan



Tujuan dari permainan ini, selain melatih kemampuan menyimak peserta didik, adalah menguji pemahaman peserta didik terhadap konsep bilangan. Peserta didik diminta untuk segera membuat kelompok bersama teman sesuai dengan jumlah bilangan yang disebutkan oleh guru selama membacakan cerita.

Tip Pembelajaran

Sebelum mulai bermain, sepakati aturan bermain bersama peserta didik. Misalnya, peserta didik harus berjalan dengan hati-hati dan berusaha tidak menabrak atau mendorong teman.

Catatan

- Guru tentu dapat mengembangkan cerita lain yang menggunakan bilangan apabila peserta didik masih ingin memainkan permainan ini.
- Kegiatan bercerita pada permainan ini dapat diganti dengan menyanyikan lagu. Guru dapat menyanyikan lagu yang mengandung bilangan, misalnya ‘Satu-Satu’ dan peserta didik bergerak membentuk kelompok setiap kali mendengar bilangan disebutkan dalam lagu.
- Kegiatan yang bertujuan menumbuhkan kesenangan belajar melalui cerita dan gerak ini tidak dinilai.

Kreativitas

Nomor	Nama Anggota Keluarga	Makanan
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Guru memperbanyak salinan tabel pencatatan makanan kesukaan anggota keluarga dari Buku Siswa, untuk dibagikan kepada peserta didik disertai surat pengantar untuk orang tua/walinya.

Interaksi dengan Orang Tua

Bapak dan Ibu Guru, ajak orangtua/wali peserta didik untuk mengenali materi pembelajaran pada bulan ini. Sesuai dengan materi pada bab ini, ajak orangtua/wali peserta didik untuk:

- Mengajak peserta didik mengenali perbedaan di rumah, misalnya yang terkait ciri fisik dan makanan kesukaan anggota keluarga;
- Mengingatkan peserta didik agar selalu menghargai perbedaan di dalam dandi sekitar rumah, sertamemperlakukan orang lain dengan baik meskipun berbeda;
- Melibatkan peserta didik dalam kegiatan sehari-hari di rumah, seperti menyiapkan bahan masakan dan menyiapkan makanan dengan jumlah dan takaran yang berbeda (misalnya 3 wortel atau 4 siung bawang putih);
- Membacakan buku-buku tentang perbedaan, menghargai keunikan diri, serta hidup berdampingan dalam lingkungan teman dan orang yang memiliki kebiasaan yang berbeda;
- Membacakan buku cerita tentang perbedaan dan mengajak peserta didik untuk mengenali dan menganalisis perbedaan dalam gambar;
- Mengenali dan menemukan huruf ‘g’ dan suku kata yang mengandung huruf ‘g’ dalam buku.

Kegiatan Penutup

1. Guru dapat menambah kartu dengan suku kata lain yang diawali dengan huruf ‘g’ atau huruf-huruf lain, dan mengajak peserta didik membacanya bersama-sama.
2. Guru mengatakan bahwa peserta didik harus mengeja dan membaca suku kata yang mengandung huruf ‘g’ dalam kata yang dikenali sehari-hari.
3. Guru mengajak para peserta didik untuk mengingat kembali cerita “Kiki dan Gaga” dan menanyakan apakah mereka menyukai cerita tersebut.
4. Guru memberikan pesan penutup tentang membacakan buku cerita yang disukainya dan mengingatkan peserta didik untuk membacakan buku cerita di rumah.
5. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu penutup.

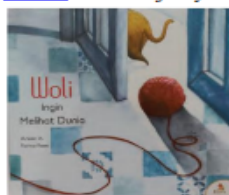
F. JURNAL MEMBACA

Jurnal Membaca

Banyak cerita tentang keragaman telah ditulis dalam buku-buku pengayaan fiksi dan nonfiksi untuk peserta didik. Pajanglah buku-buku tersebut di pojok bac akelas. Kemudian, pinjamkan buku dari perpustakaan sekolah kepada peserta didik untuk dibacakan oleh orang tua/walinya di rumah. Bersama buku tersebut, sertakan beberapa contoh pertanyaan pemantik diskusi. Contohnya sebagai berikut.

- a. Siapa nama tokoh dalam cerita ini?
- b. Bagaimana ciri fisiknya?
- c. Mengapa ia berbeda?
- d. Bagaimana perasaannya?

Selain itu, buku bacaan digital dapat menjadialternatif. Salah satunya adalah buku *Woli Ingin Melihat Dunia* yang dapat diakses dari laman <https://literacycloud.org/stories/349-woliwants-to-see-the-world> dan selanjutnya dapat disimpan luring.



Buku ini bercerita tentang segulung benang wol yang ingin dapat melihat dunia seperti sahabatnya,

kucing. Kucing pun berusaha menolongnya. Berhasilkah usaha si kucing?

Contoh Surat kepada Orang Tua

Bapak dan Ibu Orang Tua/Wali Peserta Didik Kelas Satu,

Pada bulan ini, Ananda ... (diisi dengan nama peserta didik) telah belajar tentang keragaman. Ananda juga belajar untuk memperlakukan teman-temannya dengan baik meskipun berbeda-beda. Ajaklah Ananda untuk menghargai pula keragaman di rumah dan di sekitar rumah. Pada bulan ini,

Ananda juga diminta untuk mengenali dan menuliskan/menggambarkan makanan kesukaan anggota keluarga di rumah, yang tentunya berbedabeda. Berikan pujian dan penghargaan setelah Ananda menyelesaikannya.

Bersama ini, kami pinjamkan buku perpustakaan sekolah. Selamat membacanya, Anda dapat mendiskusikan perbedaan dan persamaan antara satu tokoh dengan tokoh yang lainnya. Selamat menikmati buku ini bersama Ananda!

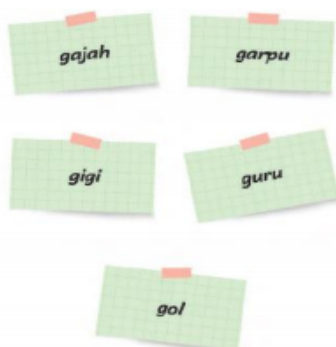
Salam hangat.

Membaca

Kata Minggu Ini

Peserta didik perlu terpacu dengan bentuk kata-kata yang sering ditemui.

Hal ini akan mempercepat prosesnya belajar membaca. Cetaklah kata-kata tersebut pada kartu-kartu. Anda juga dapat menulisnya di lembaran karton yang dipotong-potong membentuk kartu. Tunjukkan kata-kata tersebut kepada para peserta didik setiap hari dan minta mereka membacanya. Guru kemudian dapat menyimpan kartu-kartu ini pada kamus dinding kelas. Apabila kondisinya memungkinkan, kartu-kartu tersebut dapat diperbanyak dan diberikan kepada peserta didik yang belum lancar membaca untuk digunakan di rumah. Berikan panduan kepada orang tua/wali untuk menunjukkannya kepada peserta didik di rumah setiap hari.



G. REFLEKSI

A. Memetakan Kemampuan Awal Peserta Didik

1. Pada akhir Bab 6 ini, guru telah memetakan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing masing melalui asesmen formatif dalam kegiatan sebagai berikut.
 - a. Merangkai bunyi huruf 'g' dengan bunyi huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali.
 - b. Menebalkan tulisan dan menulis kalimat 'Gaga gajah gembira'.
2. Isi nilai peserta didik dari setiap kegiatan membaca suku kata berawalan huruf 'g' dan menebalkan tulisan dan menulis kalimat 'Gaga gajah gembira' pada tabel ini.

Tabel 6.4 Contoh Pemetaan Peserta Didik Berdasarkan Kompetensi yang Diajarkan di Bab 6

No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik	
		Menulis Suku Kata Berawalan 'g'	Menebalkan Tulisan dan Menulis Kalimat 'Gaga gajah gembira'
1	Haidar		
2	Halwa		
3	Said		
4	Martin		
5	Ahmad		
6	Dayu		
7	Melisa		
8	Doni		
dst.			

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

Merujuk pada tabel ini, guru merencanakan pendekatan pembelajaran pada bab berikutnya. Guru memetakan peserta didik untuk mendapatkan bimbingan secara individual atau bimbingan dalam kelompok kecil melalui kegiatan pendampingan atau perancah. Guru juga perlu merencanakan kegiatan pengayaan untuk peserta didik yang memiliki minat khusus atau kemampuan belajar di atas teman-temannya. Dengan demikian, asesmen akhir bab ini membantu guru untuk merencanakan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kompetensi peserta didik.

B. Merefleksikan Strategi Pembelajaran: Apa yang Sudah Baik dan Perlu Ditingkatkan

Tabel 6.5 Contoh Refleksi Strategi Pembelajaran di Bab 6

No	Pendekatan/Strategi	Sudah Saya Lakukan	Sudah Saya Lakukan, Tetapi Belum Efektif	Masih Perlu Saya Tingkatkan Lagi
1	Saya sudah menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran.			
2	Saya sudah melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.			
3	Saya sudah meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.			
4	Saya sudah mengelaborasi tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			
5	Saya sudah memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.			
6	Saya telah melibatkan para peserta didik dengan			

Kurikulum Program Sekolah Penggerak Atau Kurikulum Pr

	kebutuhan khusus dalam semua kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan dan keunikan mereka.			
7	Saya sudah memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			
8	Saya sudah memodelkan proses berpikir dalam menulis atau menggambarkan ide peserta memotivasi peserta didik agar berani menuangkan idenya.			
9	Saya sudah memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan di luar yang disarankan Buku Guru ini.			
10	Saya telah menyesuaikan materi pembelajaran, penggunaan lagu, permainan, dengan materi yang tersedia di daerah saya.			
11	Saya telah menggunakan pengetahuan peserta didik, termasuk bahasa daerah yang dikuasai, untuk menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dan kosakata baru dalam bab ini.			
12	Saya memanfaatkan alat peraga pada dinding kelas seperti amus dinding dan kartu kata secara efektif dalam pembelajaran.			
13	Saya telah mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.			
14	Saya telah mengajak para peserta didik merefleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran Bab 6.			

H. ASESMEN/ PENILAIAN

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini. Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini. Kegiatan pada Bab 6 dapat dinilai menggunakan contoh rubrik penilaian yang disediakan pada kegiatan-kegiatan tersebut. Asesmen ini pun merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dikutip pada kegiatan-kegiatan tersebut. Kegiatan lain dilakukan sebagai pembiasaan dan latihan; tidak diujikan.

Para peserta didik mungkin belum mengenali binatang tertentu (misalnya gorila, gurita, dan gagak). Maka mintalah mereka menebak dengan menghubungkannya dengan binatang lain yang serupa. Setelah itu, balik kartu, dan ajak mereka menebak nama binatang itu bersama-sama.

Tabel 6.2 Contoh Rubrik Penilaian
Mengenali dan Merangkai Huruf Menjadi Suku Kata dan Kata
 (Isi kolom dengan nama peserta didik)

Nama Peserta Didik	Tidak Dapat Merangkai Bunyi Huruf 'g' dengan Huruf Lain Sama Sekali Nilai = 1	Dapat Merangkai Bunyi Huruf 'g' dengan Beberapa Huruf Lain Nilai = 2	Peserta Didik Dapat Merangkai Beberapa Suku Kata yang Diawali dengan Huruf 'g' dengan Suku Kata Lain Sehingga Membentuk Nama Benda yang Dikenalnya (2-5 kata). Nilai = 3	Peserta Didik Dapat Membaca Hampir Semua atau Bahkan Semua Kata yang Mengandung Suku Kata yang Diawali dengan Huruf 'g' Nilai = 4
Haidar				

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

Peserta didik perlu dilatih untuk menulis dengan arah yang benar.

Tabel 6.3 Contoh Rubrik Penilaian
Menulis Kata dengan Arah yang Benar
 (Isi kolom dengan nama peserta didik)

Nama Peserta Didik	Tidak Menebalkan Tulisan 'Gaga gajah gembira' Sama Sekali Nilai = 1	Menebalkan Tulisan 'Gaga gajah gembira', Namun dengan Banyak Kesalahan Arah Tulis dan Tulisan Peserta Didik Keluar Garis Nilai = 2	Menebalkan Tulisan 'Gaga gajah gembira' dengan Beberapa Kesalahan Arah tulis dan Beberapa Penulisan di Luar Garis Putus-Putus Nilai = 3	Menebalkan Tulisan 'Gaga gajah gembira' dengan Rapi dan Sesuai Arah yang Benar Serta Menulis kalimat 'Gaga gajah gembira' dengan Benar Nilai = 4

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

I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Inspirasi Kegiatan Perancah

- Keberanian dan kepercayaan diri peserta didik untuk menggambar tidak otomatis tumbuh. Berikan pertanyaan pemantik untuk mendorong peserta didik mengeksplorasi gambarnya. Misalnya, bagaimana bentuk badan gajah, lalu bagaimana bentuk kepalanya, ada di mana belalainya? Guru dapat menunjukkan gambar Gaga sebagai rujukan menggambar bentuk gajah. Guru juga dapat memodelkan menggambar gajah di papan tulis, kemudian menghapusnya. Jangan lupa untuk memberi apresiasi dan pujian kepada peserta didik agar kepercayaan dirinya tumbuh. Tunjukkan bagian dari gambarnya atau aspek tertentupadagambarnya yang menarikdandudahbaik.

Inspirasi Kegiatan Pengayaan:

- Apabila peserta didik telah dapat menulis, berikan motivasi untuk melengkapi gambarnya tersebut dengan kata atau kalimat yang menjelaskan apa yang dilakukan Kiki dan Gaga. Kalimat 'Gaga berenang dan Kiki melompat' merupakan simpulan yang baik terhadap kemampuan gajah dan kelinci dalam cerita. Apabila para peserta didik telah mampu menuliskan lebih banyak kosakata, mereka pun dapat menceritakannyamelalui tulisan.
- Peserta didik yang telah dapat membaca suku kata dan kata secara mandiri perlu diperkenalkan dengan berbagai kombinasi suku kata. Berikan buku bergambar dan kartu kata kepadanya agar ia dapat mengenal beragam bentuk dan bunyi kata beserta maknanya dalam buku. Peserta didik seperti ini juga memerlukan pendampingan khusus agar kecakapannya dapatberkembang secara optimal.

LAMPIRAN																																											
A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK																																											
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)																																											
<p>Nama :</p> <p>Kelas :</p> <p>Petunjuk!</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="font-size: small;">Bab 6</p> <p style="font-size: x-small;">Kartu Suku Kata</p> <table style="font-size: x-small; border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><td style="padding: 2px;">go</td><td style="padding: 2px;">gem</td><td style="padding: 2px;">gim</td><td style="padding: 2px;">ga</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">gim</td><td style="padding: 2px;">gu</td><td style="padding: 2px;">gi</td><td style="padding: 2px;">ge</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">ge</td><td style="padding: 2px;">gom</td><td style="padding: 2px;">ga</td><td style="padding: 2px;">gu</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">gom</td><td style="padding: 2px;">go</td><td style="padding: 2px;">gem</td><td style="padding: 2px;">gi</td></tr> </table> <p style="font-size: x-small;">Kartu Kata</p> <table style="font-size: x-small; border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><td style="padding: 2px;">gagak</td><td style="padding: 2px;">garam</td><td style="padding: 2px;">gol</td><td style="padding: 2px;">gajah</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">gol</td><td style="padding: 2px;">guru</td><td style="padding: 2px;">gigi</td><td style="padding: 2px;">gula</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">gula</td><td style="padding: 2px;">garpu</td><td style="padding: 2px;">gajah</td><td style="padding: 2px;">guru</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">garpu</td><td style="padding: 2px;">gagak</td><td style="padding: 2px;">garam</td><td style="padding: 2px;">gigi</td></tr> </table> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="font-size: small;">Memulis Angka</p> <table style="font-size: x-small; border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">1</td><td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">2</td><td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">3</td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">4</td><td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">5</td><td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">6</td></tr> <tr><td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">7</td><td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">8</td><td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">9</td><td style="border-bottom: 1px solid black; text-align: center;">10</td></tr> </table> </div> </div>	go	gem	gim	ga	gim	gu	gi	ge	ge	gom	ga	gu	gom	go	gem	gi	gagak	garam	gol	gajah	gol	guru	gigi	gula	gula	garpu	gajah	guru	garpu	gagak	garam	gigi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
go	gem	gim	ga																																								
gim	gu	gi	ge																																								
ge	gom	ga	gu																																								
gom	go	gem	gi																																								
gagak	garam	gol	gajah																																								
gol	guru	gigi	gula																																								
gula	garpu	gajah	guru																																								
garpu	gagak	garam	gigi																																								
1	2	3																																									
4	5	6																																									
7	8	9	10																																								
Nilai	Paraf Orang Tua																																										
B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK																																											
<p>Bahan bacaan siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> Buku-buku bacaan fiksi dan non fiksi bertema keragaman yang sesuai untuk peserta didik kelas satu. Buku bacaan digital dapat menjadi alternatif. Salah satu sumbernya adalah laman Badan Bahasa Kemendikbud: http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/bukubahan-bacaan-literasi-2019. Buku <i>Cerita Putri Gema</i> pada Buku Siswa <p>Bahan bacaan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> Artikel tentang bertema keragaman, 																																											
C. GLOSARIUM																																											
<p>GLOSARIUM</p> <p>alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang</p> <p>alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik</p> <p>asesmen: upaya untuk mendapatkan data dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui pencapaian peserta didik di kelas pada materi pembelajaran tertentu</p> <p>asesmen diagnosis: asesmen yang dilakukan pada awal tahun ajaran guna memetakan kompetensi para peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat</p> <p>asesmen formatif: pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran</p> <p>asesmen sumatif: penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar</p> <p>berpikir lantang: mengungkapkan proses berpikir dengan lantang agar orang lain dapat belajar dan memperoleh informasi dari proses tersebut</p>																																											

Lampiran 6 Foto Kegiatan



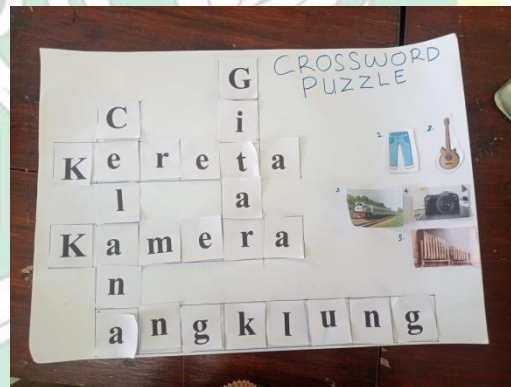
Wawancara dengan Guru kelas 1



Wawancara dengan Siswa Kelas 1



Kegiatan Pembelajaran di Kelas 1A



Kegiatan Pembelajaran di Kelas 1B

Lampiran 7 Surat Keterangan Seminar Proposal Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SEMILAR PROPOSAL SKRIPSI

No.B.e-1579A/Un.19/FTIK.J.PGMI/PP.05.3/06/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Prodi PGMI, pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

Implementasi Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di SD Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas

Sebagaimana disusul oleh,

Nama : Sella Septiani
NIM : 2017405050
Semester : VI
Program Studi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 06/06/2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 06/06/2023

Koordinator Program Studi



Dr. H. Siswadi, M.Ag.

Lampiran 8 Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURATKETERANGAN

No.58/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/1/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Sella Septiani
NIM : 2017405050
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 2 Januari 2024
Nilai : 79 (B+)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 2 Januari 2024
Wakil Dekan Bidang Akademik,



[Handwritten Signature]
Suparjo, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001

Lampiran 9 Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.215/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/01/2024
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

23 Januari 2024

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri 1 Kebanggan
Kec. Sumbang
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

1. Nama : Sella Septiani
2. NIM : 2017405050
3. Semester : 7 (Tujuh)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru MI
5. Alamat : Kebanggan RT 05 RW 02 Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas
6. Judul : Implementasi Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Objek : Guru dan Siswa Kelas 1
2. Tempat / Lokasi : SD Negeri 1 Kebanggan, RT 02 RW 01, Kebanggan, Kec. Sumbang, Kab. Banyumas, Jawa Tengah
3. Tanggal Riset : 24-01-2024 s/d 24-03-2024
4. Metode Penelitian : Kualitatif

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

Lampiran 10 Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
KORWILCAM DINDIK KECAMATAN SUMBANG
SD NEGERI 1 KEBANGGAN

Desa Kebanggan RT 02 RW 01, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas Kode Pos 53183

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 /048/ 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 1 Kebanggan dengan ini menerangkan :

Nama : Sella Septiani
NIM : 2017405050
Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/PGMI
Angkatan : 2020

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah selesai melaksanakan penelitian dengan judul:

“Implementasi Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas”

yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Kebanggan dari 24 Januari 2024 s/d 12 Februari 2024.

Demikian keterangan ini dibuat, untuk menjadi periksa dan dipergunakan sebagai mestinya.



Kebanggan, 12 Februari 2024

Kepala SD Negeri 1 Kebanggan

Suryanto, S.Pd.

NIP. 19650613 198608 1 002

Lampiran 11 Surat Keterangan Sumbangan Buku



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-963/Un.19/K.Pus/PP.08.1/1/2024

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : SELLA SEPTIANI

NIM : 2017405050

Program : SARJANA / S1

Fakultas/Prodi : FTIK / PGMI

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 20 Maret 2024



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

Lampiran 12 Surat Rekomendasi Munaqosyah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Sella Septiani
NIM : 2017405050
Semester : 8 (delapan)
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Angkatan Tahun : 2020
Judul Skripsi : Implementasi Media Puzzle Terhadap Kemampuan
Membaca Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia
di SD Negeri 1 Kebanggan Kecamatan Sumbang
Kabupaten Banyumas

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto
Tanggal : 20 Maret 2024

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGMI

Hendri Purbo Waseso, M. Pd. I
NIP. 19891205 201903 1 011

Dosen Pembimbing

H. Rahman Afandi, M.S.I
NIP. 19680803 200501 1 001

Lampiran 13 Blangko Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sella Septiani
NIM : 2017405050
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing : H. Rahman Afandi, M.S.I
Judul : Implementasi Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca
Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Kebanggan
Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Selasa, 14 NOV 2023	Bimbingan BAB i-iii		
2	Jum'at, 17 NOV 2023	Revisi BAB i-iii		
3	Rabu, 6 Des 2023	Revisi BAB i-iii		
4	Kamis, 7 Maret 2024	Bimbingan BAB iv-v		
5	Kamis, 14 Maret 2024	Revisi BAB iv-v		
6	Jum'at, 15 Maret 2024	Melengkapi bagian awal skripsi dan lampiran		
7	Senin, 18 Maret 2024	Revisi Penulisan		
8	Rabu, 20 Maret 2024	ACC skripsi		

Purwokerto, 20 Maret 2024
Pembimbing,

H. Rahman Afandi, M.S.I
NIP. 19680803 200501 1 001

Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi

CEK K K K K K 2.docx

ORIGINALITY REPORT

25%
SIMILARITY INDEX

24%
INTERNET SOURCES

11%
PUBLICATIONS

6%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	5%
2	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	2%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
5	repository.upi.edu Internet Source	<1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
7	fliphtml5.com Internet Source	<1%
8	docobook.com Internet Source	<1%
9	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1%

Lampiran 15 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris



IAIN PURWOKERTO

**MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, www.iainpurwokerto.ac.id

CERTIFICATE

Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/23834/2021

This is to certify that :

Name : **SELLA SEPTIANI**
Date of Birth : **BANYUMAS, September 10th, 2002**

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on January 4th, 2021, with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension	: 51
2. Structure and Written Expression	: 50
3. Reading Comprehension	: 55



Obtained Score : **519**

The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto.



ValidationCode

Purwokerto, June 7th, 2021
Head of Language Development Unit,

H. A. Sangid, B.Ed., M.A.
NIP: 19700617 200112 1 001

Lampiran 16 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab


IAIN PURWOKERTO
وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بوروكرتو
الوحدة لتنمية اللغة
عنوان: شارع جنرال احمد ياتي رقم: ٤٠، بوروكرتو ٥٣١٣٣ هاتف: ٠٨١ - ٦٦٦٦٤ www.iainpurwokerto.ac.id

الشهادة

الرقم: ان ١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ٢٠٢١/٢٣٨٣٤

منحت الى	الاسم	: سيلا سيفتياني
المولودة	: بيانوماس، ١٠ سبتمبر ٢٠٠٢	
الذي حصل على	فهم المسموع	: ٤٩
	فهم العبارات والتراكيب	: ٤٥
	فهم المقروء	: ٥٣
	النتيجة	: ٤٩١



في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ٤
فبراير ٢٠٢١

بوروكرتو، ٢٦ يوليو ٢٠٢١
رئيس الوحدة لتنمية اللغة،

الحاج أحمد سعيد، الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٧٠٠٦١٧٢٠١١٢١٠١



ValidationCode

Lampiran 17 Sertifikat BTA PPI



IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 51126, Telp:0281-635624,628250 | www.iaipurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MA.J/17609/28/2021

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : SELLA SEPTIANI
NIM : 2017405050

Sebagai tanda yang bersangkutan telah **LULUS** dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	81
# Tartil	:	80
# Imla'	:	77
# Praktek	:	79
# Nilai Tahfidz	:	76



Purwokerto, 28 Jul 2021



ValidasiCode

Lampiran 18 Sertifikat KKN



**LPPM**
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0457/K.LPPM/KKN.52/09/2023

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **SELLA SEPTIANI**
NIM : **2017405050**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-52 Tahun 2024,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **90 (A)**.





Certificate Validation

Lampiran 19 Sertifikat PPL



Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Sella Septiani
2. NIM : 2017405050
3. Tempat, Tanggal Lahir : Banyumas, 10 September 2002
4. Alamat Rumah : Desa Kebanggan RT 05 RW 02
Kec. Sumbang, Kab. Banyumas
5. Nama Ayah : Choeri
6. Nama Ibu : Tariah

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Pertiwi Kebanggan, tahun masuk 2007 tahun lulus 2008
2. SD Negeri 1 Kebanggan, tahun masuk 2008 tahun lulus 2014
3. SMP Negeri 1 Sumbang, tahun masuk 2014 tahun lulus 2017
4. SMK Negeri 1 Purwokerto, tahun masuk 2017 tahun lulus 2020
5. UIN SAIZU Purwokerto, tahun masuk 2020 tahun lulus teori 2024

Purwokerto, 11 Maret 2024



Sella Septiani

NIM. 2017405050