



**PENERAPAN MEDIA *PUZZLE ALFABET* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA KELAS**

1 SDN SUMBEREJO 03 KOTA BATU

SKRIPSI

OLEH:

Tria Melati Agustina

NPM. 21801013003



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2022**

ABSTRAK

Agustina, Tria Melati. 2022. *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Mohammad Affifulloh, S.Ag., M.Pd. Pembimbing 2: Devi Wahyu Ertanti, M.PdI.

Kata Kunci: Media Puzzle Huruf, Kemampuan Membaca, Siswa

Membaca merupakan salah satu pondasi siswa untuk memahami sebuah materi pembelajaran, selain itu membaca merupakan sebuah alat untuk berkomunikasi, dan alat untuk memahami materi. Membaca permulaan dimulai dari usia sejak dini ataupun dalam kelas rendah seperti kelas I dan kelas II, yang membutuhkan perhatian khusus dan strategi saat pembelajaran baik metode ataupun media. Dikarenakan siswa kelas rendah dalam proses pembelajaran siswa serijng merasakan bosan, sehingga guru lebih mengefektifkan dengan menggunakan sebuah media ataupun metode yang cocok dengan pembelajaran tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membaca pemula adalah media *Puzzle Huruf*. Membaca dengan media *Puzzle Huruf* dalam proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan suasana pembelajaran akan lebih hidup.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui guru dalam menggunakan media *puzzle huruf* untuk meningkatkan kemampuan membaca pada kelas I SDN Sumberejo Kota Batu. Selain itu, untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *puzzle huruf*. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Berdasarkan data diatas penelitian ini menggunakan 2 siklus selama I siklus dilakukan selama 1 hari, setiap siklus menggunakan media *Puzzle huruf*. berdasarkan hasil tersebut penggunaan media tersebut sangat berpengaruh positif, sehingga mendapatkan hasil yang meningkat dan membuat suasana pembelajaran dikelas tidak menjadi bosan sehingga pemahaman akan mudah didapatkan. Berdasarkan hasil diatas pra siklus berdasarkan hasil wawancara dengan guru mendapatkan presentase 45%, siklus I dengan melakukan tes membaca dengan menggunakan media *Puzzle Huruf* oresentasi meningkat menjadi 65%, dan di siklus II dengan menggunakan media yang sama meningkat menjadi 85%. Berdasarkan hasil di atas, maka penggunaan media *Puzzle Huruf* efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca.

MOTTO

Jika pendidikan tidak mendorong manusia untuk berjuang mewujudkan impiannya berbagi dan berkarya untuk berkontribusi pada lingkungan, serta mengokohkan keimanan pada sang pencipta, maka untuk apa pendidikan itu ada? “Aristoteles”



Dengan hati yang ikhlas dan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya untuk terus mengiringi langkahku menggapai cita-cita, maka hasil skripsi studi ini Penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya dan keluarga besar saya, Bapak Hari dan Ibu Sunarti yang selalu membimbing, memberi semangat serta mencurahkan kasih sayang, nasihat, dukungan dengan tulus dan ikhlas, serta doa dalam setiap harinya.
2. Keluarga besar PGMI 2018, terkhusus PGMI A 2018 terimakasih atas kekeluargaan dan kerjasamanya yang memberikan semangat dan perhatian yang luar biasa.
3. Teman-teman PPL MI Bustanul Ulum Tahun 2021 dan teman-teman KKN Tahun 2022.
4. Terkhusus sahabat seperjuangan Izza, Ninin, Lilla, Anha, Aliza, Dyas, Sri, Rebyek Squad, serta teman-teman keluh kesah yang memberikan semangat. Terimakasih atas segala bantuan dan supportnya selama ini.
5. Bapak dan Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, arahan, bimbingan serta memberikan dorongan demi tercapainya dalam pencapaian tugas akhir ini.
6. Bapak dan Ibu SDN 03 Sumberejo 03 beserta Murid-Murid tercinta yang memberikan dukungan dalam penelitian dan penulisan Skripsi.
7. Almamaterku tercinta yang ku banggakan UNIVERSITAS ISLAM MALANG Serta semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Kepada seluruh teman saya angkatan 2018 yang luar biasa hebatnya bisa menyelesaikan tugas akhir ini tepat waktu. Kalian luar biasa, kalian hebat. Penulis tidak bisa memberikan balasan apapun hanya ucapan terimakasih dan permohonan maaf,



semoga menjadikan amal sholeh, ilmu barokah, serta mendapat balasan yang melimpah dari Allah SWT. Aamiin ya Allah....



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulis skripsi ini dengan judul “Implementasi Ekstrakurikuler Seni Tari Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Siswa Di SDN Sumberejo 03 Kota Batu”, dengan lancar dan tepat waktu.

Shalawat dan salam, berkah yang seindah-indahnya, mudah-mudahan terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yakni Adinnul Islam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih perlu perbaikan-perbaikan selanjutnya, atau bahkan mungkin adanya kekeliruan. Jika memang ada salahnya itu murni kesalahan penulis dan jika ada benarnya semua datang dari Allah SWT.

Penulis skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu pernyataan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Malang, selain itu penulisan skripsi ini juga sebagai wujud aktualisasi peneliti dalam menuangkan gagasan keilmuan yang diperoleh selama berada di bangku kuliah.

Tiada kata yang dapat penulis ucapkan selain hanya ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga besar bapak Hari dan ibu Sunarti yang senantiasa setia mendoakan dan memberikan dukungan penuh dari segala aspek sehingga penulis dapat bersekolah sampai jenjang sarjana.

2. Suami saya tersayang, Muhammad Zainuri yang selalu menyemangati saya dalam keadaan apapun.
3. Bapak Prof Dr. Maskuri, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Malang.
4. Bapak Drs. Anwar Sa'dullah, M.PdI selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang.
5. Ibu Dr. Fita Mustafida, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Malang.
6. Dr. Mohammad Afifulloh, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
7. Ibu Devi Wahyu, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan motivasi dan masukan-masukan positif terhadap penulisan.
8. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Malang yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama 4 tahun.
9. Ibu Heny Suwandari Dwi Tanti S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Ibu Ely Endahwati S.Pd SDN Sumberejo 03 Kota Batu yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengambil data penelitian.
10. Bapak dan Ibu Guru SDN Sumberejo 03 Kota Batu yang telah membantu peneliti dalam melengkapi data administratif dalam penelitian.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dunia ini tidak ada yang sempurna. Begitu juga penulisan skripsi ini, yang tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat konstruktif demi penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya dengan segala bentuk kekurangan dan kesalahan, penulis berharap sungguh dengan rahmat dan izin-Nya mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak yang bersangkutan.



Malang 29 Mei 2022

Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Seorang anak harus memiliki potensi yang mendukung dalam perkembangan anak dalam proses pembelajaran salah satu diantaranya kemampuan membaca, kemampuan membaca merupakan pondasi dalam proses pembelajaran dan juga merupakan kegiatan kita sehari-hari. Proses permulaan membaca diawali mulai dari sejak usia dini dengan memperkenalkan abjad dengan menerapkan menulis abjad tersebut, karena dengan menerapkan menulis proses pemahaman memahamai kosakata juga akan mudah untuk memahaminya. Kegagalan dalam proses pemahaman membaca juga akan berpengaruh anak dalam melanjutkan jenjang pendidikan selanjutnya dan didalam lingkungan masyarakat dalam hal-hal organisasi yang berhubungan dengan membawa acara dan lain sebagainya.

Dengan ini membaca adalah jendela untuk bisa mendapat ilmu dunia yang lain. Ilmu itu terdapat dilisan atau berada di dalam tulisan tangan, ilmu mencakup 3 aspek, yaitu dihati, dilisan, dan ditulisan. Dimasa-masa usia dini problem pada usia dini yaitu kemampuan dalam pemhaman membaca diantaranya dikarenakan dengan adanya pengaruh dari faktor internal ataupun eksternya, seperti halnya kurangnya motivasi dari orangtua sehingga diri sendiri akan malas untuk mempelajarinya. Dukungan dan motivasi dari orangtua merupakan salah satu dorongan untuk proses kemampuan anak dalam belajar. Untuk membuat anak menarik dalam membaca, maka dibuatlah pembelajaran yang kreatif dengan menerapkan pembelajaran sambil bermain.

Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berhasil, maka guru akan mengkondisikan kelas dalam proses pembelajaran, disisi lain guru juga akan bekerjasama dengan orangtua sehingga akan mengetahui perkembangan selama dirumah, selain itu juga

akan mendapatkan dorongan dari orangtuanya, sehingga anak lebih semangat dalam proses pembelajaran sehingga dalam kemampuan membaca agar cepat memahaminya. Selain itu, untuk membantu keberhasilan proses mengajar guru, siswa diharap dapat fokus pada yang di sampaikan oleh guru, dan aktif dalam proses pembelajaran dengan siswa dapat mengeluarkan suara, dapat menirukan ucapan guru, menanyakan yang belum faham, dan anak – anak mau mengeja. Siswa dituntut bisa membaca abjad, suku kata, dan kalimat sederhana

Dengan penjelasan diatas, maka dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah alat bantu yaitu alat media, disini guru akan menggunakan sebuah media *Puzzle Huruf* dalam kemampuan pemahaman membaca. Penggunaan media *Puzzle Huruf* merupakan salah satu faktor yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1. Pembelajaran membaca di kelas 1 merupakan pembelajaran membaca tahap awal atau permulaan. Kemampuan membaca yang diperoleh tersebut akan menjadi dasar pembelajaran di kelas berikutnya.

Didalam proses pemahaman membaca ada beberapa media lain selain *Puzzle Huruf*, diantaranya media kartu, alphabet card dan lain sebagainya. Penggunaan media tersebut membuat suasana pembelajaran yang menarik dan kreatif selain guru yang kreatif dalam pembelajaran juga siswa akan kreatif dalam berfikir.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sumberejo 03 Kota Batu hasil pengamatan yang dilakukan pada kelas 1 ada beberapa siswa yang menunjukkan rendahnya membaca atau beberapa siswa tidak lancar dalam membaca, bahkan ada siswa yang masih dalam melafalkan huruf dengan terbalik, misal huruf “b” tetapi mereka membaca “d”. berdasarkan hasil presentase peneliti hasil yang belum tuntas membaca sebanyak 69% siswa dan yang sudah tuntas sebanyak 31% siswa. Hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa hasil pemahaman membaca pada kelas 1 tersebut rendah. Penerapan yang dilakukan di kelas

tersebut guru hanya menerapkan beberapa kata membaca di buku cetak, sehingga kurangnya dengan bentuk media maka siswa akan lebih bosan, jadi dalam proses pembelajaran tersebut media pembelajaran disana kurang diciptakan.

Dengan permasalahan yang telah di paparkan, peneliti ingin memecahkan permasalahan dengan menerapkan media visual berupa media *Puzzle Huruf* dalam meningkatkan kemampuan membaca untuk siswa kelas 1. Dimana media tersebut akan membuat siswa dalam berfikir lebih teliti dan bagaimana cara membedakan huruf abjad antara a dengan yang lainnya, sehingga siswa akan mudah tidak bosan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka dapat ditemukan focus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan game puzzle huruf dalam meningkatkan pemahaman membaca pada peserta didik kelas 1 di SDN Sumberejo 03?
2. Bagaimana peningkatkan kemampuan membaca melalui game puzzle huruf pada peserta didik kelas 1 di SDN Sumberejo 03?
3. Apa faktor penyebab dan pendukung dalam kemampuan membaca pada peserta didik kelas 1 di SDN Sumberejo 03?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan focus penelitian di atas, maka dapat ditemukan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan penerapan game puzzle alphabet untuk meningkatkan pemahaman membaca pada peserta didik kelas I SDN Sumberejo 03
2. Menjelaskan peningkatan kemampuan membaca melalui media puzzle huruf alphabet pada peserta didik kelas I SDN Sumberejo 03 Kota Batu

3. Menjelaskan faktor penyebab dan pendukung dalam kemampuan membaca pada peserta didik kelas I SDN Sumberejo 03 Kota Batu

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi siswa dan sekolah dibidang membaca melalui media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman membaca pada siswa terutama dalam kecerdasan kinestetiknya

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa:

Siswa diharapkan memperoleh keterampilan dalam pembelajaran tematik melalui kreativitas membaca, sehingga dapat meningkatkan minat baca.

b. Bagi Guru :

Diharapkan guru dapat menerapkan sebuah metode pembelajaran yang menarik sehingga dapat menarik kepada peserta didik dengan memberikan sebuah media pembelajaran yang bermutu.

c. Bagi Sekolah :

Dengan adanya proses pembelajaran tersebut dengan menerapkan sebuah metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, sekolah berharap metode pembelajaran tersebut berhasil karena akan berpengaruh dalam proses perkembangan pembelajaran. Jika

proses pembelajaran tersebut berhasil, maka nilai peserta didik tersebut akan membaik dan akan membawa nama baik sekolah. d. Bagi Peneliti :

memberikan kesempatan kepada peneliti untuk megembangkan keterampilan dalam proses belajar mengajar melalui media pembelajaran yang kreatif dan pengetahuan dalam mengajar dikelas.

E. Definisi Operasional

Merujuk pada variabel yang diteliti, maka dianggap perlu untuk mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Penerapan Game

Menurut istilah game adalah hal yang sangat penting untuk disajikan dalam pengajaran saat ini, apalagi dengan adanya kurikulum yang menuntut untuk siswa aktif. jadi game sangat penting dalam proses pembelajaran salah satu bentuk sebuah permainan selain guru aktif peserta didik juga akan aktif dalam sebuah pembelajaran. Selain itu penerapan game tersebut bisa meningkatkan kulaitas pembelajaran, juga akan mengetahui peningkatan dalam pembelajaran.

2. Puzzle Huruf

Puzzle huruf merupakan pecahan huruf-huruf yang sudah teracak dan disusun kembali yang akan menghasilkan sebuah kalimat yang sudah tersusun rapi. Dengan tersebut siswa akan mudah untuk memahmai perbedaan abjad antara b dan d dan lain sebagainya.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

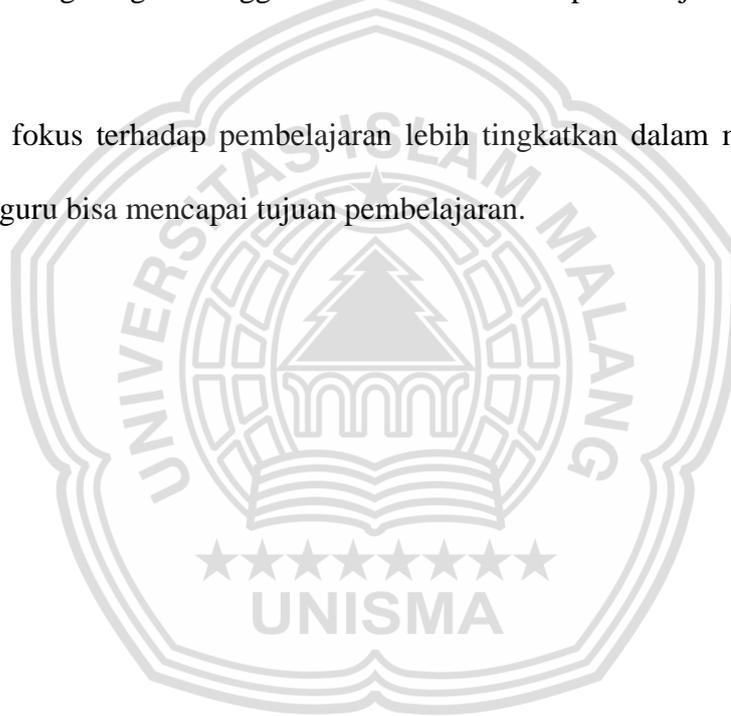
A. Kesimpulan

1. penelitian yang telah diterapkan selama 2 siklus penerapan media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca, dikarenakan pembelajaran tersebut tidak membuat bosan dalam proses pembelajaran, karena anak kelas I lebih suka dengan model pembelajaran yang berbasis bermain
2. pneliti mengamati kemampuan pembelajaran siswa dengan menggunakan media puzzle sudah mengalami peningkatan, peningkatan tersebut bertahap dengan menggunakan 2 siklus, sebelum melakukan siklus I dan II peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu dengan wali kelas bhawa yang bisa membaca hanya 45%, sehingga peneliti menerapkan media puzzle huruf untuk mrningkatkan membaca. Dan siklus I dilaksanakan di pertengahan pembelajaran ada kendala dikarenakan diskus I banyak kendala yang dialami dengan kelas yang tidak kondusif sehingga ada kenaikan yang bisa membaca walaupun hanya sedikit dengan kenaikan 65% siswa yang bisa membaca sehingga peneliti, melakukan penelitian di siklus II, dan di siklus II tidak mengalami kendala dan naik menjadi 85% siswa yang bisa membaca.
3. Setelah dilakukan penelitian maka peneliti mengetahui penyebab faktor dan penghambat dalam penggunaan media puzzle diantara siswa kurang memperhatikan didepan sehingga perintah-perintah guru dalam proses pengerjaan soal dengan menggunakan media puzzle banyak yang tidak faham, dan kurangnya kondusif di kelas sehingga pembelajaran terhambat.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan sekaligus uraian penutup skripsi ini adalah:

1. Membantu siswa mudah memahami kosakata dengan menggunakan media puzzle
2. Dengan menggunakan media puzzle dapat membuat suasana siswa membaca lebih menyenangkan
3. Siswa lebih senang dengan menggunakan sebuah metode pembelajaran yang berbeda-beda
4. Siswa leebih fokus terhadap pembelajaran lebih tingkatan dalam mengkondisikan kelas, sehingga guru bisa mencapai tujuan pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

Hindun. 2013. *“Pembelajaran Bahasa Indonesia Bekarakter di Madrasah Ibtidaiyah”*. Depok : Nufa Cita Mandiri.

Henry Guntur Tarigan. 2008. *“Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa”*. Bandung : Angkasa .

Farida Rahim. 2011. *“Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar”*. Jakarta : Bumi Aksara.

Ifiahesty Choirotun Nafiah. 2016. *“Penerapan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Scrambel Kalimat Siswa Kelas II SDN 1 Sedayu”*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol .05.No.02

Ahmad. 2016. *“Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi”*. Jakarta: Erlangga.

Isah Cahyani.2007. *“Kemampuan Berbahasa Indonesia di SD”*. Bandung: Upi Pres.

Ummysalam. 2017. *“Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran”*. Yogyakarta: Deepblish.

Cecep Kustandi. 2016. *“Media Pembelajaran dan Digital Edisi Kedua”*. Jakarta : Ghalia Indonesia.

Ali Hamzah. 2014. *“Perencanaan Pembelajaran dan Startegi Pembelajaran Matematika”*. Jakarta:RajaGrafindo Persada

Yanti Herlianti. 2015. *“Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Sainifik dan Penilaian Otentik untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013”*. Jakarta:UIN Pres.



Asep. 2013. *“Pembelajaran Tematik Kajian Teoritik dan Praktik”*. Jakarta : UIN Jakarta Press.

