



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

Propas Artikel Chek Plagiasi

Author(s)

Coordinator

perpustakaan umsidasuryo

Organizational unit

Perpustakaan

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet	ß	0
Spreads	A→	0
Micro spaces	␣	18
Hidden characters	␣	8
Paraphrases (SmartMarks)	a	42

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**25**

The phrase length for the SC 2

3744

Length in words

27521

Length in characters

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	http://repository.upi.edu/103540/4/S_PSPI_1909142_Chapter%203.pdf	26 0.69 %
2	http://repository.upi.edu/103540/4/S_PSPI_1909142_Chapter%203.pdf	25 0.67 %
3	http://repository.upi.edu/103540/4/S_PSPI_1909142_Chapter%203.pdf	25 0.67 %
4	https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/download/13081/3858	23 0.61 %
5	http://repo.iain-tulungagung.ac.id/17796/6/BAB%20III.pdf	19 0.51 %

6	Implementasi Manajemen Layanan Khusus Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar Cahyanti Adelia Nasha Fitri, Rowiari Destriani Natalia, Nuphanudin Nuphanudin, Ayu Wulandari, Nurdin Muhammad Surya Afrizal, Maulana Rafli Firzatullah;	19 0.51 %
7	http://repository.upi.edu/103540/4/S_PSPI_1909142_Chapter%203.pdf	18 0.48 %
8	METODE PEMBELAJARAN INQUIRY TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH EKONOMI Hendrik Kuasa Sihura, Lase Indah Permata Sari;	18 0.48 %
9	http://repo.iain-tulungagung.ac.id/17796/6/BAB%20III.pdf	15 0.40 %
10	https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/download/13081/3858	15 0.40 %

from RefBooks database (2.94 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	Implementasi Manajemen Layanan Khusus Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar Cahyanti Adelia Nasha Fitri, Rowiari Destriani Natalia, Nuphanudin Nuphanudin, Ayu Wulandari, Nurdin Muhammad Surya Afrizal, Maulana Rafli Firzatullah;	19 (1) 0.51 %
2	METODE PEMBELAJARAN INQUIRY TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH EKONOMI Hendrik Kuasa Sihura, Lase Indah Permata Sari;	18 (1) 0.48 %
3	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa SMPNegeri 1 Simpangempat Dian Arisetya, Sembiring Riniwati Br;	17 (2) 0.45 %
4	Penerapan Media Mysterious Card Box dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Bone: Application of Mysterious Card Box Media in Biology Learning to Improve Learning Outcomes for Class X MIPA Students at SMA Negeri 7 Bone Riskah Riskah;	16 (3) 0.43 %
5	Pengaruh Penerapan Metode Struktural Analitik Sintetik Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 42 Pontianak Kota Putri Fatimah Pita, Siti Halidjah, Rio Pranata, Salimi Asmayani, Suparjan Suparjan;	14 (2) 0.37 %
6	Pendidikan Anak Dalam Perspektif HAM dan Hukum Islam Rahma Yulita, Elisa Nur Azizah, Hisny Fajrussalam, Devin Tria Saputro, Dania Abdillah;	13 (1) 0.35 %
Source: Paperity - abstrakty		
1	The Effect Of The Application Of Nomograph Pros On The Learning Outcomes Of Elementary School Students Materials Of Counting Intelligence Operations Muh. Yazid, Dina Apriana, Muhammad Sururuddin, Baiq Yulia Kartika;	13 (1) 0.35 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
from the Database Exchange Program (0.00 %)		
NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

from the Internet (9.35 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	http://repository.upi.edu/103540/4/S_PSPI_1909142_Chapter%203.pdf	94 (4) 2.51 %
2	https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/download/13081/3858	73 (5) 1.95 %

3	http://repo.iain-tulungagung.ac.id/17796/6/BAB%20III.pdf	34 (2) 0.91 %
4	http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17110204151/7._KATA_PENGANTAR_.pdf	31 (4) 0.83 %
5	https://repository.uinsaizu.ac.id/25464/1/Moch.%20Arinal%20Khag_Pengaruh%20Model%20Pembelajaran%20STEM%20Dalam%20Meningkatkan%20Kemampuan%20Berpikir%20Kritis%20Matematis%20Kelas%20VII%20MTs%20Al-Hikmah%201%20Benda..pdf	21 (2) 0.56 %
6	http://etd.uinsyahada.ac.id/6953/1/1620200023.pdf	16 (2) 0.43 %
7	http://repository.upi.edu/115769/4/S_PGSD_1900759_Chapter3.pdf	15 (2) 0.40 %
8	https://etheses.iainkediri.ac.id/12869/4/932613219_Bab%203.pdf	14 (2) 0.37 %
9	https://eprints.iainu-kebumen.ac.id/id/eprint/1245/4/4.%20BAB%20III.pdf	14 (1) 0.37 %
10	https://repository.uinsaizu.ac.id/24619/1/COVER%20BU%20IROH%20REVISI.pdf	14 (2) 0.37 %
11	https://etheses.iainkediri.ac.id/5975/5/932310918_bab3.pdf	10 (2) 0.27 %
12	https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/download/2555/2043	8 (1) 0.21 %
13	http://repository.upi.edu/121814/4/S_PGSD_2006001_Chapter3.pdf	6 (1) 0.16 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

PENGUNAAN PUZZLE TERHADAP MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Risma Kurnia Azizah1), Vevy Liansari*,2)

1) **Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia**

2) **Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia**

*Email Penulis Korespondensi: vevyliansari@umsida.ac.id

Page | 1

8 | Page

Page | 7

Abstract. This study aims to examine the impact of using puzzles on the initial reading skills of elementary school students. Puzzles, as a learning tool, provide visual and cognitive stimulation that can help children recognize letters, words, and sentences in a more engaging and interactive manner. The research method used in this study is an experimental design with pre-test and post-test measures. The subjects of the study are first-grade students in elementary school, divided into two groups: the experimental group, which uses puzzles in reading instruction, and the control group, which uses conventional methods. The results indicate that the use of puzzles significantly improves the students' initial reading skills. Puzzles help children stay focused and active in learning to read, while also enhancing their understanding of the relationship between letters and sounds. In conclusion, puzzles can serve as an effective alternative learning tool to develop initial reading skills in elementary school students.

Keywords - Puzzle, Initial reading skills, interactive learning, elementary school students, learning media.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar. Puzzle sebagai media pembelajaran dapat memberikan stimulasi visual dan kognitif yang dapat membantu anak dalam mengenal huruf, kata, dan kalimat dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain pre-test dan post-test. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas satu sekolah dasar yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan puzzle dalam pembelajaran membaca dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik secara signifikan. Puzzle membantu anak untuk lebih fokus dan aktif dalam belajar membaca, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap hubungan antara huruf dan suara. Kesimpulannya, puzzle dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci - Puzzle, Kemampuan membaca permulaan, pembelajaran interaktif, siswa sekolah dasar, media pembelajaran.

I. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Karena melalui pendidikan masyarakat dapat memperoleh ilmu-ilmu penting yang membantunya bersaing di zaman modern. Artinya, seluruh masyarakat Indonesia mempunyai hak tersebut dan diharapkan dapat terus berkembang di dalamnya. Terkait hak anak atas pendidikan, Indonesia sebenarnya memasukkan argumen ini dalam konstitusinya. Salah satu UUD yang mengatur

mengenai pendidikan yaitu tercantum dalam **pasal 31 ayat (1) yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”**. Hal tersebut juga diperkuat oleh UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 Membahas pentingnya pendidikan, Pendidikan merupakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan keagamaan, kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, dan kemampuan akhlak mulia yang diperlukan untuk membentuk proses tersebut. Secara mudah dapat disimpulkan bahwa makna pendidikan adalah mengupayakan agar setiap individu tumbuh dan berkembang potensi jasmani dan rohaninya sesuai dengan nilai dan norma masyarakat. Standar isi pembelajaran satuan pendidikan dasar pada kelas satu sekolah dasar menetapkan empat aspek bahasa dan sastra: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek-aspek tersebut saling berkaitan dan dapat digambarkan sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Membaca bisa dikatakan merupakan suatu kegiatan yang wajib dilakukan oleh setiap orang [1].

Media berasal dari kata Latin medius, yang secara harafiah berarti “perantara”, atau “pengantar”. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai awal cara untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Pemanfaatan sarana belajar dapat mendukung peserta didik dalam memperbaiki kemampuan membaca mereka. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk memahami informasi, bentuk komunikasi ini tidak bekerja tanpa adanya perangkat penyampaian informasi. Secara lebih spesifik, media dalam konteks pengajaran dan pembelajaran biasanya dijelaskan sebagai instrumen grafis, foto, atau elektronik untuk mendapatkan, mengolah, dan menyusun kembali informasi dalam bentuk visual atau verbal [2].

Media yang dimanfaatkan dalam pendidikan, maka disebut media untuk belajar. Karena keberhasilan dalam belajar terkait dengan kemajuan elemen kognitif, afektif, dan psikomotor, maka proses yang dijalani peserta didik diharapkan mampu meningkatkan pencapaian dalam belajar. Ini sejalan dengan ungkapan “terdapat sejumlah kriteria yang bisa dipakai untuk mengevaluasi prestasi belajar peserta didik dalam suatu konteks pembelajaran. Salah satu indikator yang dipakai adalah suksesnya proses pembelajaran yang merujuk pada tercapainya kategori pedagogis yang meliputi elemen kognitif, afektif, dan psikomotor” [3]. Nama dari puzzle berasal dari bahasa latin yang berfokus pada suatu sistem program acak yang mempunyai banyak teka-teki [4].

Media puzzle adalah suatu permainan yang melibatkan peserta didik untuk meretas huruf guna menyusun kata. Di tingkat sekolah dasar, terutama di kelas satu yang melibatkan anak berusia 6 sampai 7 tahun, mereka mulai memasuki dunia permainan. Teka-teki merupakan salah satu tipe permainan yang dikerjakan dengan cara merangkai gambar dan huruf sehingga menjadi susunan yang tepat. Media puzzle adalah perangkat yang kreatif, menarik, dan menghibur di tingkat sekolah dasar, sehingga dianggap sesuai untuk membantu mengatasi tantangan dalam membaca [5].

Permainan teka-teki dapat dimikmati oleh anak-anak hingga remaja, tetapi jelas bahwa tingkat tantangannya perlu disesuaikan. Dengan sedikit arahan dan contoh, anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka dengan berusaha untuk mencocokkan bentuk, warna, dan pola logika [6]. Dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah alat pendidikan yang memanfaatkan potongan gambar, huruf, kata, dan kalimat untuk menghasilkan sebuah gambar yang lengkap, serta membutuhkan kemampuan motorik dan pemikiran logis. Manfaat media puzzle adalah 1) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, 2) Melatih koordinasi mata-tangan, 3) Memperkuat kemampuan daya ingat, 4) Mengenalkan anak pada teka-teki rasional, dan 5) Berpikir matematis (menggunakan otak kiri) dengan memilih gambar dan bentuk dapat diajarkan kepada anak [7].

Berdasarkan beragam pendapat yang telah disampaikan, media telah menggunakan sarana yang bisa berfungsi sebagai penghubung pesan dalam proses pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah sebuah konten pembelajaran yang dirancang agar informasi tersebut lebih gampang dipahami dan dimengerti oleh peserta didik melalui penggunaan media. Betapa pentingnya media pembelajaran karena dapat mendatangkan kegembiraan bagi peserta didik, memicu antusiasme baru, dan memberikan kehidupan dalam pembelajaran.

Membaca permulaan adalah kegiatan yang menerjemahkan simbol-simbol tertulis menjadi suara. Tanda yang ditulis terdiri dalam bentuk huruf, suku kata, kata, dan kalimat. Dari uraian tersebut, kita dapat menarik kesimpulan bahwa membaca permulaan adalah sebuah program pendidikan yang fokus pada kemampuan membaca dasar pada tingkat awal [8]. Mempelajari cara membaca adalah tahapan pertama bagi seorang anak dalam proses penguasaan membaca. Hal ini terjadi karena semua materi yang diajarkan di sekolah memerlukan pemahaman terhadap konsep dan teori yang dapat ditegaskan melalui kegiatan membaca [9].

Dalam tahap awal pembelajaran membaca, peserta didik di kelas rendah dibimbing melalui kegiatan-kegiatan seperti mengenal dan membaca alfabet, memahami ejaan suku kata, belajar untuk membaca kata, serta berlatih membaca kalimat. Permulaan membaca memiliki sifat mekanis dan dikategorikan lebih lanjut. Memulai membaca adalah keterampilan fundamental yang harus dipelajari atau dikuasai oleh para pembaca. Mulai membaca adalah tahap dasar dari kemampuan membaca [10].

Keterampilan membaca dasar adalah salah satu kemampuan berbahasa yang menjadi fondasi paling terpenting dalam belajar dan memahami materi serta mendukung peserta didik dalam menelusuri informasi dari berbagai tulisan. Keterampilan membaca yang mendasar merupakan keterampilan dalam melafalkan kalimat dengan sebutan dan penekanan yang tepat. Pembelajaran bahasa adalah aspek yang krusial dalam kehidupan manusia, terutama di tingkat sekolah dasar, karena bahasa adalah bagian yang tak terpisahkan dari eksistensi manusia [11].

Berdasarkan sejumlah alasan yang telah disebutkan di atas, keterampilan membaca adalah keterampilan yang sangat diperlukan peserta didik dan kelak dapat dimanfaatkan untuk memahami informasi yang mereka baca. Ketepatan dan hasil pada fase awal memiliki pengaruh besar terhadap kemajuan membaca peserta didik. Ini mengindikasikan bahwa pendidik dalam bidang Bahasa Indonesia memiliki tanggung jawab terhadap kapasitas membaca. Seseorang dapat menjadi efektif jika bisa melihat huruf-huruf dengan jelas, dapat menggerakkan mata dengan cepat, serta memiliki kemampuan berpikir yang memadai untuk mengerti isi bacaan [12].

Kemampuan untuk membaca juga merupakan aset terpenting bagi peserta dalam melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, karena buku menjadi sumber utama pengetahuan bagi anak. Setiap proses belajar pasti membawa tantangan bagi peserta didik termasuk dalam pengajaran membaca pada tahap awal. Hal yang paling krusial adalah elemen membaca dalam pengenalan huruf. Apabila seorang peserta didik kurang kuat dalam beberapa bidang, khususnya dalam mengenal huruf, hal ini akan berdampak pada kemampuannya [13]. Secara umum, tingkat kecerdasan seorang peserta didik tidak sepenuhnya menentukan kesuksesan mereka atau kemampuan dalam mengerti materi bacaan. Cara-cara, langkah-langkah, dan kemampuan mengajar pendidik juga berdampak pemahaman membaca yang awal peserta didik [14].

Agar peserta didik usia sekolah dasar dapat mulai belajar membaca, ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi: Kemampuan untuk menyebutkan huruf-huruf alfabet dengan tepat, kemampuan membaca huruf vokal dan konsonan dengan benar, kemampuan dalam membaca suku kata, kemampuan membaca kata, serta kemampuan membaca kalimat sederhana dengan pengucapan jelas dan intonasi yang baik. Ada berbagai alasan yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca, terutama disebabkan oleh kurangnya ketertarikan untuk belajar [15].

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti menegaskan bahwa materi tersebut dapat dianggap sesuai, karena berdasarkan dari hasil validasi dari seorang ahli materi menunjukkan bahwa tingkat keabsahan materi dalam media puzzle kata bergambar yang memanfaatkan aplikasi instagram mencapai 95% selanjutnya, hasil evaluasi yang didapat dari kuisioner tanggapan peserta didik dan guru menunjukkan bahwa tingkat kemudahan penggunaan media puzzle berfoto dengan aplikasi instagram adalah 100% sehingga berada dalam kategori sangat mudah dan tidak memerlukan perubahan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teka-teki suku kata sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca di tingkat kelas rendah [16].

Mengacu pada temuan dari hasil penelitian sebelumnya, peneliti juga menyampaikan bahwa hal ini dapat dikatakan pantas karena perbaikan yang

dilakukan secara berkelanjutan di siklus bisa aktivitas serta hasil pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari: penyampaian peserta didik yang telah menyelesaikan pembelajaran meningkat di setiap siklus, yaitu pada siklus pertama sebesar 72%, pada siklus kedua naik menjadi 76% dan di akhir siklus ini telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian [17].

Peneliti telah melaksanakan observasi awal dan mengungkapkan bahwa peserta didik kelas 1 menghadapi masalah karena keterampilan membaca dasar mereka masih rendah. Penggunaan media puzzle kata bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik terhadap kegiatan permainan dan untuk memastikan mereka tidak merasa bahwa sedang belajar sesuatu saat bersenang-senang. Sebagai akibatnya, kita bisa berharap akan hasil dari semangat belajar para peserta didik. Semangat belajar dapat diartikan sebagai kekuatan pendorong untuk melaksanakan aktivitas belajar tertentu. Berdasarkan temuan dari observasi awal yang dilakukan, maka peneliti merumuskan pernyataan mengenai cara penerapan media pembelajaran puzzle kata untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 SDN Singogalih, serta seberapa efektif media pembelajaran puzzle kata dalam meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana. Untuk alasan tersebut, kemampuan membaca yang fundamental harus diajarkan dan dikenalkan mulai dari kelas satu. Tujuan penelitian: (1) untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas awal sekolah dasar, (2) melatih dan mengembangkan kemampuan menganal huruf.

Oleh karena itu, peneliti akan menyelidiki bahwa penerapan media puzzle dapat mendukung anak untuk menjadi lebih konsentrasi dan sabar saat menghadapi masalah, karena media puzzle adalah alat yang menarik untuk anak-anak. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media teka-teki ini memperbaiki pemahaman dalam membaca. Pemanfaatan media puzzle sebagai alat pembelajaran dapat meyakinkan bahwa puzzle tersebut adalah sesuatu yang mudah, gampang untuk dibuat dan digunakan, serta dapat meningkatkan keterlibatan belajar anak.

II. Metode

Penelitian ini mengaplikasikan metode kuantitatif (Quasi Eksperimen) dengan pendekatan semi-eksperimental untuk memastikan penelitian mendapatkan hasil yang optimal. Quasi Eksperimen adalah salah satu variasi dari desain eksperimen yang diperoleh dari desain eksperimental yang sebenarnya.

Desain ini mencakup kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya mampu mengendalikan faktor-faktor eksternal yang berpengaruh terhadap pelaksanaan eksperimen [18]. Judul penelitian ditujukan untuk peserta didik kelas satu yang terdiri dari 30 orang, dengan fokus penelitian pada peserta didik kelas satu. Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media puzzle kata (x) terhadap membaca permulaan (y).

Jenis metode yang digunakan adalah one group pre-test and post-test design merupakan kategori penelitian di mana pengujian dilakukan sebelum perlakuan diterapkan, dengan tujuan untuk menganalisis dampak perlakuan dengan lebih cermat melalui perbandingan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan. Peserta didik selanjutnya diberikan tes awal untuk mengevaluasi kondisi mereka sebelum pelajaran dimulai. Setelah dilakukan pretest, kelompok yang menjalani eksperimen diberi perlakuan menggunakan media puzzle, sementara kelompok kontrol menerima perlakuan dengan media konvensional [19]. Setelah tindakan kedua, peserta didik mendapatkan sebuah tindakan pada akhir proses pembelajarannya. Desain penelitian ditunjukkan **pada tabel di bawah ini:**

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas tindakan **Pre Test Perlakuan Post Test Eksperimen O1 X O2**

Eksperimen (setelah diberi treatment) **O3 _ O4 _**

Keterangan: O1 : Tes awal (pretest) untuk kelas eksperimen O2 : Tes akhir (posttest) untuk kelas eksperimen (setelah diberi treatment)

X 1 : Memberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media Puzzle

Penelitian ini mencakup semua peserta didik kelas 1 yang terdiri dari 30 peserta didik di sekolah dasar. Pemilihan sampel dilakukan dengan metode sampling jenuh, yang berarti semua anggota populasi diambil sebagai sampel. Metode pengumpulan informasi yang diterapkan adalah melalui penggunaan alat yang mencakup kuisioner pretest dan posttest. Alat tes untuk pretest dan posttest memakai bentuk tes deskripsi guna menilai keterampilan membaca dasar.

Agar proses pengumpulan data dalam penelitian ini lebih efisien, peneliti memerlukan sumber informasi. Sumber informasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah entitas dari mana informasi dikumpulkan. Berikut adalah sumber data yang digunakan:

1. Observasi

Lembar observasi berfungsi sebagai acuan dalam melaksanakan observasi untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Pengamatan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kegiatan peserta didik selama proses belajar membaca.

Tabel 2. Indikator Aspek Penilaian

Aspek penilaian Indikator

Penggunaan media puzzle Mengikuti tujuan pembelajaran

Aktivitas peserta didik saat pembelajaran

Aktivitas peserta didik saat menggunakan media puzzle

Keaktifan peserta didik dalam bertanya kepada pendidik berkaitan dengan gambar/kata/huruf puzzle

Memberikan kesempatan peserta didik untuk menyelesaikan soal individu

2. Tes lisan

Tes adalah salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menilai pencapaian belajar peserta didik. Tes dilakukan di setiap akhir sesi pembelajaran, tes ini dilakukan setelah peserta didik mempelajari topik membaca terkait pelafalan, intonasi kejelasan dan kelancaran saat membaca, serta memahami isi dari teks tersebut.

Tabel 3. Indikator Aspek yang Diamati

NO. Aspek yang diamati Indikator

Lafal Melafalkan huruf Vokal a, i, u, e, o

Melafalkan huruf konsonan b, d, p, j

Menyebutkan fenom yang sama

Menggabungkan bunyi membentuk kata

Intonasi Intonasi kalimat

Ketetapan dalam menggunakan tanda baca

kelancaran Kelancaran membaca kalimat

kenyaringan Kenyaringan membaca kalimat

Sebelum melakukan analisis terhadap data dalam penelitian, dilakukan pengujian validitas dan uji reliabilitas pada alat ukur untuk kemampuan membaca dasar. Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa instrument telah memenuhi syarat dan dapat digunakan, selanjutnya instrumen yang sudah dinyatakan valid dapat dipakai sebagai alat dalam penelitian. Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan keefektifan dan kestabilan soal kemampuan membaca permulaan pretest dan posttest untuk mendapatkan hasil yang sesuai.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji N-Gain dengan menggunakan SPSS versi 26 uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar. **Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain** dan pembagian tafsiran efektivitas **N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut:**

Tabel 4. Pembagian Skor Gain Nilai N-Gain Kategori $g \geq 0,7$ Tinggi $0,3 \leq g < 0,7$ Sedang $g < 0,3$ Rendah Tabel 5. Pembagian Tafsiran Efektivitas Skor Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
≥ 76	Efektif

III. Hasil dan Pembahasan

Peningkatan hasil membaca permulaan di peroleh dari hasil pretest dan posttest. Adapun data peningkatan hasil membaca permulaan ditunjukan pada Tabel berikut:

Tabel 1. Perolehan Nilai Pretest, Posttest, N-gain

No. peserta didik	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1. 75 99	0.96	Tinggi		
2. 60 95	0.88	Tinggi		
3. 65 95	0.86	Tinggi		
4. 62 90	0.74	Tinggi		
5. 60 89	0.73	Tinggi		
6. 70 96	0.87	Tinggi		
7. 45 90	0.82	Tinggi		
8. 65 97	0.91	Tinggi		
9. 56 94	0.86	Tinggi		
10. 55 92	0.82	Tinggi		
11. 62 95	0.87	Tinggi		
12. 58 89	0.74	Tinggi		
13. 50 85	0.70	Tinggi		
14. 54 87	0.72	Tinggi		
15. 74 97	0.88	Tinggi		
16. 79 99	0.95	Tinggi		
17. 60 95	0.88	Tinggi		
18. 58 94	0.86	Tinggi		
19. 60 97	0.93	Tinggi		
20. 61 98	0.95	Tinggi		
21. 44 88	0.79	Tinggi		
22. 70 92	0.73	Tinggi		
23. 55 87	0.71	Tinggi		
24. 69 99	0.97	Tinggi		
25. 60 92	0.80	Tinggi		
26.. 54 88	0.74	Tinggi		
27. 65 97	0.91	Tinggi		
28. 62 95	0.87	Tinggi		
29. 61 90	0.74	Tinggi		
30. 58 93	0.83	Tinggi		

Tabel di atas menunjukkan hasil pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest yang diperoleh kemudian dilakukan uji statistik yakni uji validitas, uji reliabilitas serta uji N-gain. Berikut hasil data yang diperoleh berdasarkan uji statistik yang telah dilakukan:

Butir-butir pertanyaan pada pre-test dan post-test dikatakan valid apabila nilai $\geq 0,361$. Nilai dari penelitian ini adalah 0,361. Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan software SPSS 26 for window diperoleh hasil uji validitas pada pre-test dan post-test yang dituangkan pada tabel 1 dan tabel 2 hasil uji dibawah ini:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Prettest

No.	Validitas
1. 0.748	0.361 Valid
2. 0.427	0.361 Valid
3. 0.389	0.361 Valid
4. 0.437	0.361 Valid
5. 0.552	0.361 Valid

6.	0.432	0.361	Valid
7.	0.462	0.361	Valid
8.	0.631	0.361	Valid
9.	0.655	0.361	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas yang telah dilakukan dan dipaparkan pada tabel diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa 9 butir soal pernyataan dinyatakan valid dan bisa digunakan untuk penelitian ini.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Instrumen Posttest

No. Validitas

1.	0.973	0.361	Valid
2.	0.597	0.361	Valid
3.	0.858	0.361	Valid
4.	0.917	0.361	Valid
5.	0.495	0.361	Valid
6.	0.973	0.361	Valid
7.	0.917	0.361	Valid
8.	0.385	0.361	Valid
9.	0.937	0.361	Valid

Berdasarkan uji validitas yang telah dilaksanakan dan dipaparkan pada tabel di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa 9 butir pernyataan dinyatakan valid dan bisa digunakan dalam penelitian ini.

Setelah instrumen tersebut dinyatakan valid, maka selanjutnya yaitu menghitung reliabilitas dari hasil tersebut. Data yang digunakan untuk menghitung reliabilitas adalah data yang sama dengan data pada uji validitas. Uji reliabilitas instrumen lembar tes dihitung dengan rumus Conbrach menggunakan SPSS 26. Hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Instrumen Tes (pretest) Reliability Statistics Cronbach's Alpha N of Items

.671 9

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach dan dipaparkan pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0.671. Nilai tersebut memiliki kriteria reliabel Cronbach yaitu 0.6. Maka dari itu, dapat diartikan bahwa instrumen tes pretest yang digunakan kepada responden dinyatakan reliabel (bisa dipercaya) sebagai alat pengumpul data.

Hasil perhitungan Uji Reliabilitas

Instrumen Tes (posttest) Reliability Statistics Cronbach's Alpha N of Items

.921 9

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach dan dipaparkan pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0.921. Nilai tersebut memiliki kriteria reliabel Cronbach yaitu 0.6. Maka dari itu, dapat diartikan bahwa instrumen tes posttest yang digunakan kepada responden dinyatakan reliabel (bisa dipercaya) sebagai alat pengumpul data.

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan perhitungan SPSS 26 diatas kedua instrumen pretest dan posttest diatas menunjukkan reliabilitas instrumen pretest sebesar 0,671 dan reliabilitas instrumen posttest sebesar 0,921. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa pretest dan posttest lebih besar dari taraf signifikasi 5% rtabel 0,361. Sehingga instrumen pretest dan posttest dikatakan memiliki reliabilitas sangat baik dan dapat digunakan untuk penelitian.

Setelah instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitas serta dinyatakan valid dan reliabel, maka penelitian dapat dilaksanakan. Penelitian ini dilakukan di SDN Singogalih dengan sampel penelitian yaitu kelas 1. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji N-gain. Uji N-gain bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran yang digunakan terhadap membaca permulaan. Berikut ini merupakan dari hasil penghitungan N-Gain:

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	30	.70	.97	.8334	.08341
Ngain_Persen	30	70.00	96.77	83.3413	8.34118
Valid N (listwise)	30				

Pada tabel perolehan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa Uji N-Gain pada N-Gain score sebesar 0.8334 dengan kategori tinggi, sedangkan pada N-Gain persen sebesar 83.3413 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil Uji N-Gain score dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle untuk membaca permulaan pada kelas eksperimen nilai membaca permulaan peserta didik mempunyai peningkatan dengan kategori tinggi. Oleh karena itu, penggunaan media dalam suatu pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, minat, serta rangsangan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran akan membantu dalam menyampaikan pesan dan materi yang terdapat dalam pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran bisa mengikutsertakan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, adapun manfaat media pembelajaran adalah mampu memikat minat peserta didik selama proses pembelajaran, serta memperjelas materi yang ingin disampaikan dari sumber belajar [20].

Berdasarkan hasil analisis data, nilai pretest sebelum perlakuan masih berada dibawah rata-rata. Namun, setelah menerapkan media pembelajaran berupa puzzle kata, terlihat adanya peningkatan dalam kemampuan membaca awal peserta didik. Untuk dapat melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan pretest dan posttest kepada peserta didik. Pengujian ini menggunakan instrumen tes deskripsi yang terdiri dari 9 soal, yang dirancang berdasarkan indikator materi yang terdapat dalam modul ajar. Setelah memperoleh data mengenai hasil membaca awal sebelum dan setelah penggunaan media, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tingkat membaca permulaan peserta didik sebelum menggunakan media (pretest) memiliki nilai rata-rata sebesar 60,9. Hasil membaca permulaan peserta didik setelah menggunakan media yang diukur melalui posttest, menunjukkan nilai rata-rata

sebesar 93,13. Berdasarkan hasil analisis data yang menggunakan rumus uji N-gain score dengan nilai rata-rata mencapai 0,8334 kriteria Tinggi. Hal ini, menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle kata efektif sebagai alat bantu pembelajaran untuk membantu peserta didik di kelas satu dalam mencapai kemampuan membaca.

VII. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran berupa puzzle dalam penelitian ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik. Kesimpulan ini diambil dari peningkatan yang terlihat pada hasil membaca permulaan setelah penerapan media pembelajaran, hasil tes awal (pretest) menunjukkan rata-rata nilai sebesar 60,9. Sementara itu, hasil dari pembacaan permulaan (posttest) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 93,13. Hasil analisis data menunjukkan tingkat efektivitas dengan menggunakan rumus uji N-gain score yang memiliki kriteria tinggi. Dari hipotesis yang diuji, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh rasa syukur saya ingin mengucapkan puji dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa Berkah rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Karya tulis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ilmiah ini masih ada beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif agar karya tulis ini dapat diperbaiki dan disempurnakan. Akhirnya, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan berharap karya tulis ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.