



**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA
KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

TESIS

Oleh :

YUSTINA GUNARTI

NPM : 19560034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR / PGSD
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**



**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA
KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program Magister Pendidikan

Oleh :

YUSTINA GUNARTI

NPM : 19560034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR / PGSD
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan pembimbing II dari mahasiswa Pascasarjana Universitas PGRI Semarang,

Nama : Yustina Gunarti
NPM : 19560034
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA
KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Dengan ini menyatakan bahwa tesis penelitian yang dibuat oleh mahasiswa tersebut di atas telah selesai dan siap diseminarkan

Semarang, November 2022

Pembimbing I,



Dr. Ngatmini, M.Pd.
NIP.196407121992062001

Pembimbing II,



Dr. Asropah, M.Pd.
NPP.936601104

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”, ditulis oleh Yustina Gunarti, NPM. 19560034 telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar Universitas PGRI Semarang.

Pada hari : Jum'at


Tanggal : 11 November 2022

Ketua



Dr. Ngasbun Eggi, M.Pd.
NPP. 956701118

Sekretaris



Dr. Sumarno, M.Pd.
NPP. 107801299

Anggota:

1. Dr. Ngatmini, M.Pd.
NIP.196407121992062001



(.....)

2. Dr. Asropah, M.Pd.
NPP.936601104



(.....)

3. Dr. Sumarno, M.Pd.
NPP. 107801299



(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yustina Gunarti
NPM : 19560034
Program Studi : Manajemen Pendidikan
Judul Tesis : Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Saya bertanggung jawab terhadap tesis baik secara moral, akademik, maupun hukum dengan segala akibatnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, November 2022



Yustina Gunarti

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. "Kreativitas adalah melihat apa yang dilihat orang lain, dan melakukan apa yang tidak dilakukan orang lain." -Paulo Coelho.
2. "Didalam hidupnya anak-anak adalah tiga tempat pergaulan yang menjadi pusat pendidikan yang amat penting baginya, yaitu alam keluarga, alam perguruan dan alam pergerakan pemuda." - Ki Hadjar Dewantara

Persembahan

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah
kupersembahkan sebuah karya ini untuk:

1. Suami dan anakku yang selalu memotivasi dan penyemangat dalam keseharianku.
2. Teman dan sahabatku yang selalu membantu dalam segala hal.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya limpahan rahmat dan karunia-Nya tesis ini terselesaikan. Tesis ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Magister pada Program Studi Manajemen Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, dengan judul, “Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”.

Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah membantu dan berperan dalam penyelesaian proposal tesis ini, terutama yang terhormat:

1. Dr. Muhdi, S.H., M.Hum., selaku Rektor Universitas PGRI Semarang
2. Dr. Ngasbun Egar, M.Pd. Direktur Program Pascasarjana Universitas PGRI Semarang beserta segenap dosen dan jajarannya yang telah memberikan bantuan dan pelayanan kepada penyusun selama penyusunan tesis ini.
3. Dr. Ngurah Ayu N.M, M.Pd. Ketua Program Studi Manajemen Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas PGRI Semarang.
4. Dr. Ngatmini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberi bimbingan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal tesis ini.
5. Dr Dr. Asrofah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan dengan penuh kesabaran telah membimbing peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.

6. Kepala Sekolah SD Negeri Pedurungan Lor 02 Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi pada Program Pascasarjana Universitas PGRI Semarang.
7. Teman-teman seperjuangan satu angkatan yang selalu memberi dorongan kepada peneliti sehingga peneliti bersemangat dalam menyelesaikan proposal tesis ini
8. Suami dan anak-anakku dan semua pihak yang telah memberikan dorongan baik moril, materiil maupun spirituil sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini. Akhir kata peneliti berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Semarang, November 2022

Peneliti

ABSTRAK

Yustina Gunarti, NPM: 19560034. Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Tesis, Program Pascasarjana, Manajemen Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Pembimbing I Dr. Ngatmini, M.Pd., Pembimbing II Dr. Asrofah, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) pengembangan media *puzzle* sehingga mampu meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar. 2) hasil uji validasi ahli pada media *puzzle* untuk meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar. 3) hasil uji coba produk media *puzzle* untuk meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R&D). Desain model pengembangan dalam penelitian ini melalui 7 tahapan yakni analisis teoretis dan praktis; analisis kebutuhan guru dan siswa; Penyusunan prototipe; Uji ahli dan guru; Tahap revisi prototipe; Tahap uji penggunaan produk; Revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari wawancara dan angket. Analisis data meliputi Analisis data tingkat kevalidan produk oleh validator dan Analisis Data Uji Coba (Uji statistik paired sampel t test)

Hasil penelitian 1) Analisis kebutuhan bahwa guru dan siswa membutuhkan media yang dapat membantu meningkatkan ketrampilan membaca siswa, media pembelajaran yang dimaksud adalah puzzle yang dikembangkan dengan mengacu kepada KI dan KD serta disesuaikan dengan tema 2) Hasil uji validasi ahli menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli validasi media 1 mendapat nilai 3.56 pada kategori sangat baik (tanpa ada revisi). Hasil validasi ahli media 2 mendapat skor nilai 3.52 pada kategori sangat baik (tanpa ada revisi). Hasil validator dari praktisi pendidikan mendapat skor 3.04 pada kategori baik (sedikit revisi). 3) Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok kecil media puzzle sudah bisa dikatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran tematik, sedangkan pada ujicoba kelompok luas menunjukkan bahwa Kemampuan membaca pada siswa kelas 1 Sekolah dasar dapat ditingkatkan dengan menggunakan pengembangan media *puzzle*, hasil tersebut berdasarkan rata-rata hasil pretest (49,9) sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar (80,8), didukung pula dengan hasil uji *paired samples t test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05, atau $T_{hitung} 13,371 > T_{tabel} 2,04523$ maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan membaca siswa yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media *puzzle*

Kata Kunci : pengembangan media, puzzle, Kemampuan membaca.

ABSTRACT

Yustina Gunarti, NPM: 19560034. Development of Puzzle Media to Improve Reading Skills in Thematic Learning of Grade 1 Elementary School Students. Thesis, Postgraduate Program, Education Management, PGRI University Semarang, Advisor I Dr. Ngatmini, M.Pd., Advisor II Dr. Asrofah, M.Pd.

This study aims to describe: 1) the development of puzzle media so as to improve reading skills in thematic learning of grade 1 elementary school students. 2) expert validation test results on puzzle media to improve reading skills in thematic learning of grade 1 elementary school students. 3) trial results of puzzle media products to improve reading skills in thematic learning of grade 1 elementary school students.

This research is a research and development (R&D). The design of the development model in this study went through 7 stages, namely theoretical and practical analysis; analysis of teacher and student needs; Prototyping; Test experts and teachers; Prototype revision stage; Product use test phase; Product revision. Data collection techniques used consisted of interviews and questionnaires. Data analysis includes analysis of product validity level data by validators and Trial Data Analysis (Statistical test paired sample t test).

The results of the study 1) Needs analysis that teachers and students need media that can help improve students' reading skills, the learning media in question is a puzzle developed with reference to Core Competencies and Basic Competencies and adapted to the theme 2) Expert validation test results show that the media is feasible used in learning. Based on the expert's assessment, media validation 1 got a score of 3.56 in the very good category (without any revisions). The results of media expert validation 2 got a score of 3.52 in the very good category (without any revisions). The validator results from education practitioners got a score of 3.04 in the good category (slightly revised). 3) The results of the product trial show that in the small group trial the puzzle media can be said to be practical and can be used in thematic learning, while in the large group trial it is shown that the reading skills of 1st grade elementary school students can be improved by using puzzle media development. This is based on the average pretest result (49.9), while the posttest average value is (80.8), also supported by the results of the paired samples t test, the Sig value is obtained. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, or $T_{count} 13.371 > T_{table} 2.04523$, it can be interpreted that there is a significant difference in students' reading ability before and after using puzzle media.

Keywords: media development, puzzle, reading skills

DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul	i
HALAMAN Judul.....	ii
HALAMAN Persetujuan.....	iii
HALAMAN Pengesahan.....	iv
PERNYATAAN Keaslian Tulisan	v
MOTTO DAN Persembahan	vi
KATA Pengantar	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR Tabel.....	xiii
DAFTAR Gambar	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian Pengembangan	6
D. Manfaat Penelitian Pengembangan	6
E. Spesifikasi Pengembangan Produk	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	9
B. Keterampilan Membaca.....	16
C. Hipotesis	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	22
C. Desain Penelitian	22

D. Instrumen Penelitian	26
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Analisis Data.....	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	31
1. Pengembangan Media <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar	31
2. Hasil Uji Validasi Ahli Pada Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar	42
3. Hasil Uji Coba Produk Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar	49
B. Pembahasan	61

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Aspek Penilaian Validasi	27
Tabel 3.2	Kisi-kisi ketrampilan membaca.....	28
Tabel 3.3	Kisi-kisi pengamatan.....	29
Tabel 3.4	Kualifikasi Kelayakan	30
Tabel 4.1	Hasil observasi	32
Tabel 4.2	Hasil Angket guru tentang kebutuhan media puzzle untuk Kemampuan membaca	33
Tabel 4.3	Hasil Angket guru tentang spesifikasi media puzzle interaktif untuk Kemampuan membaca.....	34
Tabel 4.4	Interval Skor dengan Kategori Skala 4	43
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Media 1	44
Tabel 4.6	Interval Skor dengan Kategori Skala 4	45
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Media 2.....	46
Tabel 4.8	Interval Skor dengan Kategori Skala 4	48
Tabel 4.9	Hasil Validasi Praktisi.....	48
Tabel 4.10	Kemampuan Membaca Responden Uji Coba Kelompok Kecil..	50
Tabel 4.11	Kategori Penilaian Angket Respon Siswa.....	51
Tabel 4.12	Respon Siswa Terhadap Media	51
Tabel 4.13	Kemampuan Membaca Siswa (Pretest).....	52
Tabel 4.14	Kemampuan Membaca Siswa (Posttest).....	54
Tabel 4.15	Hasil Uji Validitas Soal Tes	56
Tabel 4.16	Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	57
Tabel 4.17	Uji Normalitas	58
Tabel 4.18	<i>Paired Samples T Test</i>	58
Tabel 4.19	Perhitungan Indeks Gain Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa	59
Tabel 4.20	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Desain penelitian pengembangan <i>Research and Development</i>	23
Gambar 4.1	Sampul Depan	38
Gambar 4.2	Jigsaw Puzzle I	39
Gambar 4.3	Photoslide puzzle 2.....	39
Gambar 4.4.	Photoslide puzzle 3.....	40
Gambar 4.5.	Geometry puzzle 4.....	41
Gambar 4.6.	Geometry puzzle 5.....	41
Gambar 4.7.	Kemampuan Membaca Siswa	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pengalaman bermakna maksudnya anak memahami konsep yang telah mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami (Depdikbud, tim pengembang PGSD,2011). jadi pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Bahwa pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam memilih kompetensi dari berbagai pembelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh.

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat dalam suatu pandangan sekilas dan makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui (Tarigan, 2008:7). Kemampuan membaca merupakan salah satu dari Kemampuan berbahasa, selain Kemampuan menulis, berbicara, dan mendengar, yang perlu dikuasai oleh pemakai bahasa. Dengan menguasai Kemampuan membaca, seseorang dapat menggali sebanyak-banyaknya

informasi yang diinginkan dari bacaan tersebut. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan (Dalman, 2013:153)

Kemampuan membaca bagi seorang siswa mempunyai kedudukan penting. Pertama penting bagi siswa saat ia mengikuti pendidikan diberbagai jenjang dan jenis sekolah. Kedua yaitu penting bagi siswa setelah ia selesai dalam mengikuti pendidikan dan bekerja dimasyarakat. Kemampuan membaca merupakan Kemampuan dasar bagi siswa yang harus mereka kuasai agar dapat mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam pendidikan. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi dari kemampuan membacanya. Oleh karena itu kemampuan membaca siswa harus diperhatikan dengan baik oleh guru.

Penguasaan Kemampuan membaca untuk siswa kelas rendah harus dikemas dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan metode yang menyenangkan akan membuat siswa tidak merasa terbebani materi pelajaran dan membuat siswa senang belajar. Manfaat metode pembelajaran yang menarik adalah meningkatkan intensitas minat dan perhatian siswa, mendorong siswa menemukan makna dan kegunaan belajar, membuka wawasan dan peluang untuk memperdalam materi dan memelihara suasana belajar yang solid, kreatif, dinamis, menyenangkan, memiliki motivasi, semangat belajar, sikap kebersamaan. Melalui metode pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari dan pembelajaran akan berjalan menyenangkan.

Berdasarkan observasi prapenelitian di SD Negeri Pedurungan Lor 02 Semarang siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis, karena ketika guru menjelaskan materi siswa sering bertanya tentang penulisan kata dan membaca yang benar. Selain itu dengan metode pembelajaran yang masih menggunakan pembelajaran media buku panduan dan metode ceramah atau konvensional. Pada pembelajaran guru tersebut, prestasi anak dalam membaca masih rendah. Nilai rata-rata 6,4 di bawah nilai standar minimum (KKM) sebesar 7,3.

Hasil wawancara bersama responden guru kelas 1 SD Negeri Pedurungan Lor 02 Semarang bahwa Kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik siswa rendah sekali, hal ini disebabkan adanya pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak adanya media pembelajaran yang menjadi daya tarik siswa sehingga siswa tidak hanya mendengar dan melihat saja tetapi ikut mempraktekkan dan langsung memahami bentuk huruf tersebut. Jumlah siswa kelas 1 SD Negeri Pedurungan Lor 02 Semarang yang berjumlah 30 siswa hanya ada 5 siswa atau 16,66% yang mendapat nilai di atas KKM 7,3, sisanya 25 siswa atau 83,33% kemampuan membacanya masih rendah sekali.

Salah satu alternatif yang dapat diberikan untuk mengatasi masalah tersebut yakni dengan mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Perlu dibuat sebuah media pembelajaran yang lebih inovatif dan edukatif. Kedudukan media pembelajaran selama proses pembelajaran sangat penting karena media akan

menjadikan siswa terlibat langsung dalam memperoleh konsep secara mandiri dan menyatukan persepsi. Kemampuan yang harus dikuasai oleh seorang guru bukan hanya bisa membuat media yang menarik tetapi juga ahli dalam menggunakan medianya, media memiliki kegunaan dalam proses belajar mengajar dikemukakan oleh Sadiman,dkk (2014:17) adalah untuk memperjelas waktu, menciptakan suasana pembelajaran aktif dan memberikan persepsi yang sama. penyajian pesan, mengurangi keterbatasan ruang dan waktu, menciptakan suasana pembelajaran aktif dan memberikan persepsi yang sama.

Ernawati, et al. (2016: 35) menjelaskan bahwa media pembelajaran dengan media puzzle merupakan permainan mengasah otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang tepat untuk jawaban pada kotak yang tersedia. Media puzzle merupakan permainan yang menyenangkan, dimana ada beberapa orang yang melakukan permainan ini dan berusaha untuk menempatkan gambar yang ditentukan dari beberapa gambar yang ada, menempatkan dua huruf dengan bentuk yang tepat dan menempatkan ejaan kata yang tepat dari gambar yang telah ditentukan, untuk kepentingan pembelajaran.

Menurut Jamil (2012: 32), *puzzle* yaitu sebuah permainan teka-teki menyusun potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Melalui permainan *puzzle* anak akan belajar menganalisis dan memecahkan suatu masalah. Siswa akan merasa tertantang untuk memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan rasa keingintahuan siswa. Sedangkan media teka-teki silang merupakan media yang inovatif mengacu

pada pembelajaran yang aktif, menyenangkan, efektif, dan kreatif (Rakhma, 2016: 22).

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Suarjana (2016) dengan judul Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian halnya dengan Radianur Arif (2015) Pengembangan Media Permainan Puzzle Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tentang Penguasaan Kosakata Siswa Kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya, berdasarkan hasil bahwa media puzzle merupakan media yang layak untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 Sekolah Dasar?

2. Bagaimanakah hasil uji validasi ahli pada media *puzzle* untuk meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah hasil uji coba produk media *puzzle* ntuk meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian bertujuan ini adalah untuk:

1. mendeskripsikan pengembangan media *puzzle* sehingga mampu meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar;
2. mendekripsikan hasil uji validasi ahli pada media *puzzle* untuk meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar;
3. mendeskripsikan hasil uji coba produk media *puzzle* ntuk meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar;

D. Manfaat Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini secara teoretis memberikan sumbangan pemikiran untuk menuntun arah strategis dalam pemilihan media pembelajaran pada materi membaca. Di samping itu, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah perbendaharaan kajian terhadap pengembangan model pembelajaran guna meningkatkan ketrampilan membaca siswa.

2. Manfaat praktis

Beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini diantaranya bagi sekolah, guru, pengembang ilmu pengetahuan dan penulis:

- a. Bagi Sekolah:

Memberikan kontribusi yang berguna dalam mengembangkan pembelajaran ke arah yang lebih baik melalui penggunaan media *puzzle* pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengaktualisasikan potensi yang dimiliki siswa secara maksimal dan membentuk siswa yang berintelektual tinggi serta berprestasi demi meningkatkan mutu pendidikan.

- b. Bagi guru.

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan pembelajaran dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas 1 di sekolah dasar.

c. Bagi pengembang ilmu pengetahuan:

Hasil penelitian ini mampu menjadi rujukan bagi peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran tematik khususnya pada ketrampilan membaca siswa.

d. Bagi penulis:

Sebagai wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran matematika di dalam kelas.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang diharapkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran *puzzle* untuk siswa sekolah dasar (SD) kelas I dalam pembelajaran tematik khususnya peningkatan Kemampuan membaca siswa. Media pembelajaran *puzzle* merupakan media pembelajaran yang menyajikan cara membaca dengan menampilkan bentuk keping huruf dan gambar sehingga anak kemudian diberi kesempatan menggabungkan beberapa keping huruf tersebut sehingga membentuk kata.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Puzzle*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 16), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu

dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Beberapa pendapat ahli tentang media pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud media pendidikan adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa, untuk memperoleh keberhasilan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran yang ditetapkan.

2. Pemilihan Media Pembelajaran

Strauss dan Frost dalam Indrian (2011:32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat Kemampuannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2009: 84) mengemukakan pemilihan media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin member gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- b) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
- c) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- d) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- e) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya (Azhar Arsyad, 2011:71)

3. Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Arif Sadiman, dkk (2009) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis. Artinya dengan media siswa akan belajar dengan langsung melihat secara visual dan tidak terlalu banyak dijelaskan dengan kata-kata.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Karena dengan media siswa bisa belajar dimana saja dan kapanpun dengan memakai media sebagai sarana pembelajaran.
- c) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Media yang digunakan akan membantu siswa aktif dalam belajar, karena dengan media siswa akan melakukan praktek langsung dalam proses pembelajaran.
- d) Memberikan perangsang belajar yang sama. Media akan memberikan stimulus kepada semua siswa untuk mencoba dengan kesempatan yang sama.
- e) Menyamakan pengalaman. Pengalaman siswa akan sama bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan dengan langsung praktek menggunakan media sebagai sarana memahami materi.
- f) Menimbulkan persepsi yang sama. Akan terjadi kesamaan pemahaman diantaranya siswa terhadap daya serap materi.

Penggunaan media pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini, media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi

langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Azhar Arsyad, 2011: 19), tiga fungsi utama media yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi.

4. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan computer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (1999:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1) Pilihan media tradisional

Pilihan media tradisional sebagai media dalam proses pembelajaran diantaranya meliputi:

- a) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
- b) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.

- c) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
- d) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (*tape*).
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- f) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
- g) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h) Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

2) Pilihan media teknologi mutakhir

Pilihan metode dengan teknologi mutakhir sebagai bentuk perkembangan kemajuan dibidang pendidikan diantaranya adalah:

- a) Media berbasis telekomunikasi yaitu *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor *intelijen*, *interaktif*, *hipermedia*, *compact (video) disc*.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2011: 32) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu : media cetakan,

media pajang, *overhead transparencies*, rekaman audiotape, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, komputer.

5. Media Pembelajaran Puzzle

Puzzle adalah bentuk teka-teki dengan menyusun potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Media *Puzzle* dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, sehingga media ini efektif untuk menambah pengetahuan anak. Media ini membantu anak untuk menganalisis suatu masalah dari petunjuk potongan gambar yang ada (Jamil, 2012: 20-22). Menurut Nurpratiwiningsih & Didik (2018), *puzzle* merupakan media dalam bentuk aktivitas asosiatif, pemainnya bertugas menyusun gambar atau objek acak yang awalnya dipecah beberapa bagian menjadi utuh. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan, *puzzle* merupakan media yang berupa potongan-potongan gambar yang kemudian disusun menjadi gambar yang utuh.

Dalam penelitian ini, media *puzzle* yang akan dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran berupa *puzzle* dimaksudkan untuk meningkatkan ketrampilan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Menurut Rita (Fitriyani, 2017) kelebihan dari media *puzzle* antara lain: 1) meningkatkan ketrampilan kognitif siswa, 2) melatih konsentrasi dan penalaran siswa, 3) melatih ketelitian dan kesabaran siswa, 4) melatih ketrampilan motorik siswa.

Selain kelebihan *puzzle* yang sudah dijelaskan diatas, media *puzzle* juga memiliki kelebihan lainnya. *Puzzle* yang dimainkan dengan cara berkelompok dapat meningkatkan rasa solidaritas dan kerjasama dalam diri siswa, menumbuhkan rasa saling menghargai dan menghormati. Adanya media *puzzle* juga membuat suasana dalam kelas menyenangkan karena siswa terhibur (Faridha, 2015: 33)

Kelemahan dari media *puzzle* yakni (Rumakhit, 2017: 11) terdiri dari 1) ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menyusun gambar, 2) pembuatan media membutuhkan cukup lama dan sulit, 3) membutuhkan biaya yang cukup banyak, 4) membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam pembuatan.

B. Ketrampilan Membaca

1) Ketrampilan Membaca

Tarigan (2002: 7) mendefinisikan membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata / bahasa tulis. Suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlibat dalam suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata-kata secara individual akan dapat diketahui. Karena hal ini tidak terpenuhi, maka pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik.

Somodyo (2011: 10) mendefinisikan membaca adalah juga merupakan sebuah Kemampuan berbahasa yang hanya dapat di peroleh melalui latihan bukan pembawaan sejak lahir maka dari itu akan lahir berbagai Kemampuan dalam melakukannya di antaranya menggerakkan otot mata, menggunakan grafik mengatasi kesulitan membaca, menggunakan kamus, mencari ide pokok penjelasannya dan sebagainya.

Harjasujana dan Mulyati, (2000: 5-25) mendefinisikan membaca adalah mengeja atau melafalkan sesuatu yang tertulis dan mengucapkannya, membaca merupakan perkembangan Kemampuan yang bermula dari kata dan berlanjut kepada membaca kritis membaca juga merupakan suatu proses psikologis dan sensoris. Membaca merupakan kegiatan memaknai lambang-lambang bunyi atau lambang ortografis tertulis dalam kegiatan berbahasa (Kusmana, 2011: 73).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa membaca adalah suatu kegiatan untuk memecah kode-kode bahasa berupa lambang verbal, yaitu rangkaian huruf yang mengikuti suatu konvensi tertentu, misalnya ejaan. Rangkaian huruf ini membentuk suatu wacana yang berisi suatu informasi atau pengertian. Dalam hal ini tugas pembaca adalah mengubah lambang-lambang verbal menjadi seperangkat informasi yang dapat di pahami.

Kemampuan berbahasa terdiri atas Kemampuan berbahasa tulis dan Kemampuan berbahasa lisan (Susanto, 2009: 6.1). Kemampuan berbahasa tulis terdiri dari Kemampuan membaca dan menulis, sedangkan

Kemampuan berbahasa lisan terdiri dari Kemampuan menyimak dan berbicara. Membaca merupakan kegiatan memahami bahasa tulis, sedangkan menulis adalah kegiatan menggunakan bahasa tulis sebagai sarana untuk mengungkapkan gagasan (Susanto, 2009: 6.3).

Menurut Tarigan (2000: 17) Kemampuan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu Kemampuan menyimak (*listening skills*), Kemampuan berbicara (*speaking skills*), Kemampuan membaca (*reading skills*) dan Kemampuan menulis (*writing skills*). Setiap Kemampuan itu erat sekali berhubungan dengan tiga Kemampuan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh Kemampuan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum kita memasuki sekolah. Keempat Kemampuan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, merupakan catur tunggal.

Pada hakikatnya membaca adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan, walaupun dalam kegiatan itu terjadi proses pengenalan huruf-huruf. Di perjelas oleh pendapat smith bahwa membaca merupakan suatu proses membangun pemahaman dari teks yang tertulis (Ginting, 2005: 4). Pembelajaran membaca diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang mutlak harus dimiliki oleh setiap warga negara agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan. Melalui pembelajaran membaca, siswa diharapkan

memperoleh dasar-dasar kemampuan di samping kemampuan menulis dan menghitung, serta kemampuan esensial lainnya. Dengan dasar kemampuan itu, siswa dapat menyerap berbagai pengetahuan yang sebagian besar disampaikan melalui tulisan.

2) Tujuan Membaca

Menurut Tarigan (2002: 9) mengemukakan tujuan membaca yaitu mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Pembelajaran membaca harus mempunyai tujuan yang jelas. Menurut Santoso (2009: 65) tujuan membaca meliputi;

- a) menikmati keindahan yang terkandung dalam bacaan;
- b) membaca bersuara untuk memberikan kesempatan kepada siswa menikmati bacaan;
- c) menggunakan strategi tertentu untuk memahami bacaan;
- d) menggali simpanan pengetahuan atau skemata siswa tentang suatu topik;
- e) menghubungkan pengetahuan baru dengan skemata siswa;
- f) mencari informasi untuk pembuatan laporan yang akan disampaikan dengan lisan ataupun tulisan;
- g) melakukan penguatan atau penolakan terhadap ramalan-ramalan yang dibuat siswa sebelum melakukan perbuatan membaca;
- h) memberikan kesempatan kepada siswa melakukan eksperimentasi untuk meneliti sesuatu yang dipaparkan dalam sebuah bacaan;
- i) mempelajari struktur bacaan;

j) menjawab pertanyaan khusus yang dikembangkan oleh guru atau sengaja diberikan oleh penulis bacaan.

3) Jenis-Jenis Membaca

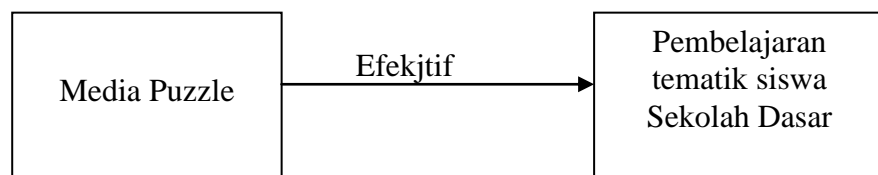
Ada beberapa jenis kemampuan membaca yaitu membaca nyaring (*reading out loud*), membaca bersuara (*oral reading*), membaca lisan (*reading aloud*), dan membaca dalam hati (*silent reading*). Aktivitas membaca nyaring direalisasikan dengan bentuk membaca cerita, membaca puisi, membaca teks drama. Adapun membaca dalam hati dibagi menjadi dua yaitu membaca ekstensif dan intensif. Membaca ekstensif terdiri dari membaca survei, sekilas, dangkal. Membaca intensif terdiri dari membaca telaah isi dan telaah bahasa. Membaca telaah isi mencakup membaca teliti, membaca pemahaman, kritis, dan ide-ide. Membaca telaah bahasa mencakup membaca bahasa dan sastra (Tarigan, 2002: 13).

Menurut Kusmana (2011: 75) jenis-jenis membaca dapat dilakukan berdasarkan aktivitas yang harus dilakukan oleh pembaca. Oleh karena itu, jenis-jenis membaca yang sering dilakukan pembaca adalah membaca nyaring, membaca pemahaman yang terdiri atas membaca intensif dan membaca ekstensif, membaca cepat (*skimming*) dan membaca sekilas (*scanning*). Dalam standar isi (Permendiknas Nomor 22/2006) sebagai dasar bagi pembuatan kurikulum sekolah, kompetensi-kompetensi dasar membaca yang harus dimiliki peserta didik adalah membaca nyaring, membaca intensif, membaca ekstensif, membaca memindai, dan membaca cepat.

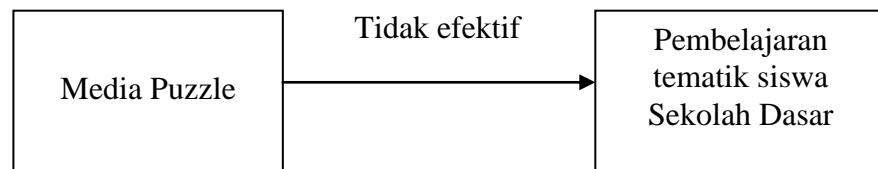
C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut.

Ha : Media Puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan Kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 Sekolah Dasar.



Ho : Media Puzzle tidak efektif digunakan untuk meningkatkan Kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 Sekolah Dasar.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *research and development* (Penelitian dan Pengembangan atau R&D). Menurut Sugiyono (2009 : 407) penelitian *research and development* (R&D) merupakan metode penelitian untuk menghasilkan, menyempurnakan, dan menguji produk tertentu. Sukmadinata (2005:164) menjelaskan pelaksanaan RnD yaitu suatu penelitian yang ditindaklanjuti dengan pengembangan.

Pendekatan ini merupakan pendekatan yang ditujukan untuk mengembangkan dan menguji suatu produk. Menurut sugiyono, pendekatan ini dapat digunakan untuk mengembangkan buku, modul, media pembelajaran, instrumen evaluasi, model kurikulum, model pembelajaran, evaluasi, bimbingan, manajemen, pengawasan, pembinaan staf, dan lain – lain. Disini peneliti melaksanakan penelitian yaitu ditindaklanjuti dengan pengembangan media pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

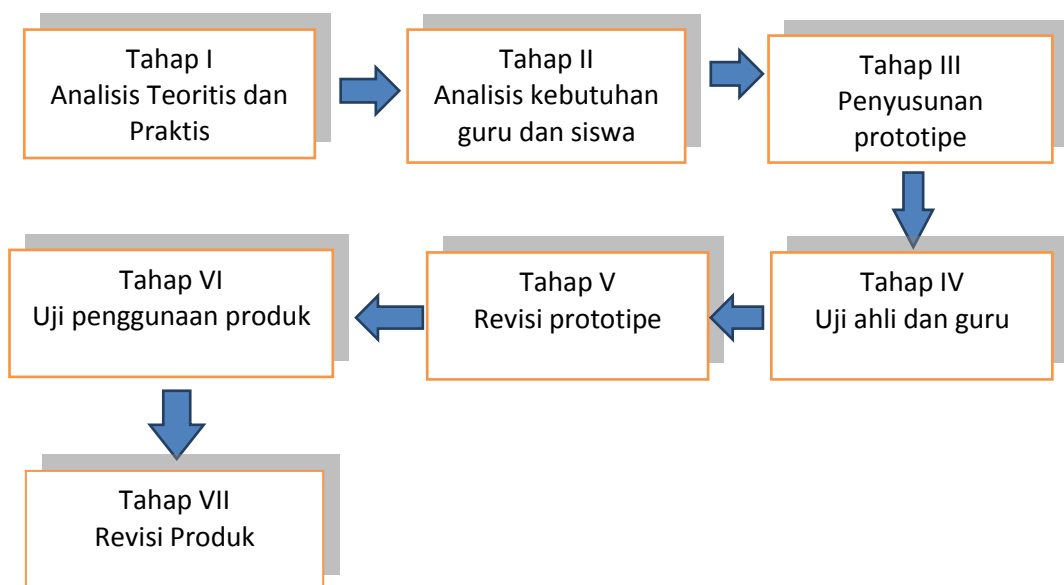
Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SD Negeri Pedurungan Lor 02 Semarang. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan mulai bulan April sampai Juni 2021.

C. Desain Penelitian

Dalam rangka mendapatkan hasil yang maksimal dalam penelitian yang dilakukan, diperlukan desain model pengembangan yang dipakai

penelitian ini adalah model Penelitian Pengembangan (*Research & Development*). Menurut Sugiyono (2011: 409) penelitian pengembangan dibagi dalam 10 tahapan. Tahap (1) potensi dan masalah ; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji produk ; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) penyempurnaan produk; (10) produksi massal.

Namun 10 tahap desain pembelajaran diatas tersebut kemudian akan di ringkas menjadi 7 tahap. Hal ini dilakukan dengan alasan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian ini. Keenam tahap tersebut adalah sebagai berikut. (1) Tahap analisis teoretis dan praktis ; (2) Tahap analisis kebutuhan guru dan siswa ; (3) Penyusunan prototipe ; (4) Uji ahli dan guru ; (5) Tahap revisi prototipe ; (6) Tahap uji penggunaan produk; (7) Revisi produk. Ketujuh tahap pokok dalam mengembangkan media pembelajaran dapat dijelaskan dengan bagan berikut ini.



Gambar 3.1 Desain penelitian pengembangan *Research and Development*.

Tahap I : Analisis Teoritis dan Praktis

Pada tahap analisis teoritis penelitian ini menelaah berbagai literatur, jurnal penelitian, laporan penelitian, buku, dan informasi internet yang berkaitan dengan topik kajian, yakni: (1) pembelajaran membaca, (2) media pembelajaran, (3) bahan ajar dalam pembelajaran. Pada tahap analisis teoretis ini penelitian ini menelaah berbagai literatur, jurnal penelitian relevan, laporan penelitian, buku, dan informasi internet yang berkaitan dengan topik kajian, yakni: (1) pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), (2) bahan ajar sebagai media pembelajaran, (3) pengembangan model *direct Instruction* dalam membaca pada pembelajaran tematik.

Tahap II: Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Pada tahap analisis kebutuahn guru dan siswa membahas tentang Kemampuan membaca pada pembelajaran tematik. Tahap ini akan dilakukan dengan menyampaikan angket pertanyaan berkaitan dengan pembelajaran membaca berdasarkan yang selama ini dilakukan serta diinginkan oleh guru maupun siswa. Hasil angket kemudian dianalisis kebutuhan ini dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran *puzzle*.

Tahap III: Penyusunan prototype

Setelah menelaah hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, langkah selanjutnya adalah menyusun prototipe produk pengembangan. Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah (1) pemilihan topik yang tepat sesuai kebutuhan siswa. Pemilihan topik disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum, (2) pembuatan garis besar isi. Garis besar isi merupakan rancangan

global yang nanti akan ditampilkan dalam media *puzzle* sebagai media pembelajaran. Menyusun alat dan jenis bahan yang akan dijadikan media *puzzle*, desain warna dan bentuk fisik.

Tahap IV: Uji ahli dan guru

Bahan ajar yang telah disusun dan dibuat penelitian ini kemudian dinilai oleh ahli sebagai masukan memperbaiki prototipe produk. Penetapan ahli yang diminta untuk menilai produk pengembangan model, warna, bahan, karakter permainan *puzzle*, desain huruf dan gambar yang tepat sesuai dengan karakteristik anak.

Tahap V: Revisi prototype

Setelah dilakukan penilaian dari para ahli, langkah berikutnya adalah merevisi produk pengembangan. Revisi dilakukan berdasarkan saran masukan dari para ahli tersebut

Tahap VI: Uji penggunaan produk

Media pembelajaran berupa *puzzle* didasarkan pada penilaian dan masukan para ahli, selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *puzzle* sebagai media yang digunakan dalam belajar membaca oleh guru.

- 1) **Uji kelompok kecil.** Uji coba kelompok kecil akan dilakukan pada 10 peserta didik kelas 1 SD Negeri Pedurungan Lor 2 Semarang, pada uji coba ini masing-masing responden di berikan angket yang terdiri dari 10 kriteria pertanyaan.

- 2) **Uji lapangan Luas.** Uji coba lapangan akan dilakukan pada siswa kelas 1 SD Negeri Pedurungan Lor 2 Semarang berjumlah 30 siswa. Selanjutnya, Pada uji coba ini masing-masing responden di berikan tes membaca permulaan.

Tahap VII: Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba penggunaan produk kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran puzzle maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk sebagai upaya untuk perbaikan media puzzle tersebut. Langkah ini dimaksudkan untuk penyempurnaan media pembelajaran sebelum dilakukan cetak masal terhadap media pembelajaran yang dihasilkan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran kelas I SD Negeri Pedurungan Lor 02 Semarang untuk memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan siswa kelas I, tanggapan guru terhadap media yang telah dikembangkan dan diterapkan yaitu media pembelajaran puzzle.

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti tentang laporan pribadinya, atau hal-hal yang yang diketahuinya (Arikunto, 2006:152). Angket ini

ditujukan untuk subjek uji coba. Dipilihnya angket sebagai instrumen pengumpulan data dikarenakan angket lebih efektif dan efisien dalam mengumpulkan data dari responden. Tujuan penggunaan kuisisioner/angket untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran mengenai kelayakan media dan ketertarikan terhadap produk sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media tersebut sebagai bahan pengembangan produk lebih lanjut. Berikut ini akan dipaparkan skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Validasi

No	Indikator Penilaian	Aspek yang dinilai
1	Aspek rekayasa media Puzzle	Keefektifan dalam penggunaan
		Keefektifan dalam pengembangan
		Keandalan dalam pemakaian
		<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
		<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)
		Kejelasan petunjuk penggunaan media
		<i>Reusabiliti</i> (dapat digunakan kembali)
2	Aspek Desain	Kemenarikan media
		Tampilan
		Desain Warna
		Desain Gambar
		Kemenarikan variasi
3	Aspek hasil pembelajaran	Kemenarikan Pengoperasian media
		Mudah dipahami
		Meningkatkan motivasi
		Membantu pembelajaran
4	Aspek komunikasi verbal	Meningkatkan daya tarik belajar
		Kesesuain gambar yang mendukung materi
		Keseimbangan proporsi gambar
		Ketepatan penempatan gambar
		Pemilihan jenis huruf
Pemilihan ukuran huruf		
		Keterbacaan teks

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dan informasi dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes.

- 1) Teknik tes. Teknik tes digunakan dalam pengumpulan data tulis berupa tugas membaca siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan media puzzle yang telah dikembangkan sebagai uji coba produk.

Tabel 3.2. Kisi-kisi ketrampilan membaca

No	Ruang Lingkup	Indikator ketrampilan membaca
1	Membaca suku kata	a) Membaca suku kata berpola KV b) Membaca suku kata berpola VK c) Membaca suku kata berpola KVK d) Membaca suku kata berpola KKV e) Membaca suku kata berpola VKK
2	Membaca kata	a) Membaca kata yang memiliki pola KV b) Membaca kata yang memiliki pola VK c) Membaca kata yang memiliki pola KKV d) Membaca kata yang memiliki pola VKK
3	Membaca kalimat	a) Membaca kalimat pernyataan b) Membaca kalimat pertanyaan c) Membaca kalimat perintah

- 2) Observasi dan kuesioner. Data dan informasi yang dikumpulkan bersumber dari analisis kebutuhan siswa maupun guru digunakan sebagai bahan prototipe pengembangan media pembelajaran. Teknik observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai keefektifan pembelajaran tematik pada ketrampilan membaca yang menggunakan media puzzle. Observasi yang dijalankan adalah observasi terbuka dengan tujuan agar subjek penelitian bersiap menerapkan pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

Tabel 3.3. Kisi-kisi pengamatan

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan			
		SB	B	C	K
1	Keaktifan guru dalam pembelajaran				
2	Keaktifan anak dalam pembelajaran				
3	Penyampaian materi oleh guru				
4	Respon siswa terhadap praktek pembelajaran				
5	Penggunaan media oleh guru				
6	Ketrampilan membaca siswa				
7	Minat belajar membaca oleh anak				
8	Jumlah media yang digunakan dalam pembelajaran				

F. Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan beberapa teknik yaitu:

1) Analisis data tingkat kevalidan produk

Untuk mengetahui tingkat kevalidan maka data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut tabel kualifikasi kelayakan berdasarkan Skala Likert (Arikunto, 2006:152)

Tabel 3.4. Kualifikasi Kelayakan

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat valid	Tidak revisi
69% - 84%	Valid	Tidak revisi
53% - 68%	Cukup valid	Perlu revisi
37% - 52%	Kurang valid	Revisi
20% - 36%	Sangat kurang valid	Revisi

Penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 60-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi, sampai mencapai kriteria valid.

2) Analisis Data Uji Coba

Analisis data hasil tes yang digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Puzzle dengan siswa pada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran Puzzle. Data uji coba lapangan dihimpun menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar. Data uji coba lapangan kemudian dikumpulkan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post test*) dalam rangka mengetahui perbedaan hasil belajar kelompok uji coba lapangan, untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen perlu diuji secara statistik guna mencari nilai rata-rata dari masing-masing kelas kontrol dan eksperimen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dalam penelitian ini meliputi hasil dari lima tahapan penelitian R&D yang telah dilaksanakan. Hasil yang di paparkan dalam bab ini secara umum meliputi (1) analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran tematik kelas 1 dan analisis media pembelajaran yang sudah digunakan, (2) pengembangan media pembelajaran tematik siswa kelas 1, (3) penilaian ahli terhadap rancangan media pembelajaran puzzle dan revisi media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan ketrampilan membaca.

1. Pengembangan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Ketrampilan Membaca dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.

Penelitian ini melalui beberapa tahapan yang hasil akhirnya menghasilkan sebuah produk berupa media *puzzle* pembelajaran tematik kelas 1 sekolah dasar. Sebelum membuat rancangan media terlebih dahulu dikumpulkan data baik dari guru dan siswa tentang problematika pembelajaran tematik, analisis kebutuhan guru dan siswa, serta analisis kelebihan dan kelemahan media yang sudah digunakan dalam pembelajaran tematik. Berdasarkan data tersebut rancangan media penunjang pembelajaran tematik ini disusun.

Pengumpulan data yang digunakan sebagai landasan dalam membuat produk berupa media pembelajaran tematik untuk siswa kelas 1 sekolah dasar,

termasuk didalamnya analisis kebutuhan, dilakukan melalui observasi, wawancara dan angket, serta analisis SWOT pada media yang sudah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya. Observasi dilakukan pada waktu pembelajaran tematik di kelas 1, dengan mengamati beberapa hal dalam pembelajaran tersebut. Hasil pengamatannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil observasi

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Sebagian siswa kesulitan dalam pembelajaran tematik	√	
2	Ada buku ajar yang digunakan dalam pembelajaran tematik	√	
3	Materi yang diajarkan sesuai KI dan KD	√	
4	Ada sumber lain yang digunakan dalam pembelajaran tematik	√	

Hasil pengamatan tersebut menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam pembelajaran tematik, pernyataan tersebut didukung dengan data hasil penyebaran angket, menunjukkan bahwa sejumlah 11,5% dari responden menjawab bahwa pembelajaran tematik merupakan pelajaran yang sangat sulit karena materi yang disajikan terlalu sulit untuk dipahami, 27,1% responden menganggap pembelajaran tematik sulit dengan sebagian besar materi yang disajikan sulit untuk dipahami, serta 47,9% dari jumlah responden menganggap pembelajaran tematik sebagai mata pelajaran yang cukup sulit karena mereka mampu memahami materi yang disajikan dengan mudah.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa menunjukkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang sulit, disebabkan beberapa faktor, diantaranya minimnya pengetahuan kosa kata yang dimiliki

siswa, kemampuan membaca tingkat dasar atau pemula yang masih kurang, serta kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan, menyebabkan siswa menjadi bosan dalam pembelajaran.

a. Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media puzzle untuk Kemampuan membaca.

Berdasarkan paparan di atas, dilakukan pengumpulan data berupa analisis kebutuhan yaitu dengan menyebar angket kepada tiga guru di Sekolah Dasar dan siswa yang berisi pertanyaan seputar pembelajaran tematik serta kebutuhan guru dan siswa akan adanya media pembelajaran untuk kelas 1 Sekolah Dasar. Beberapa pertanyaan juga diberikan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang sudah digunakan dalam pembelajaran tersebut. Hasil angket tersebut adalah sebagai berikut:

Pertanyaan tentang kebutuhan terhadap media puzzle yang diberikan kepada guru mendapat data sebagai berikut:

Tabel 4.2.
Hasil Angket guru tentang kebutuhan media puzzle
untuk Kemampuan membaca

No	Pernyataan	Jumlah	Keterangan	%
1	Pembelajaran tematik masuk kategori sulit	3		100%
2	Materi di dalam media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dan mudah untuk dipahami	Sudah bagus	2	66.7%
		Cukup bagus	1	33.3%
3	Perlu adanya pengembangan media pembelajaran kelas 1 SD	Sangat Setuju	2	66.7%
		Setuju	1	33.3%
4	Pengembangan media pembelajaran berupa puzzle yang disesuaikan dengan materi dan perkembangan siswa SD	Sangat Setuju	2	66.7%
		Setuju	1	33.3%

Berdasarkan tabel diatas semua responden menyatakan bahwa pembelajaran tematik bukanlah pembelajaran yang sulit. Pada point pertanyaan tentang materi yang terdapat dalam media pembelajaran, 66,7% responden menyatakan materi yang terkandung dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan ini sudah sesuai dengan materi didalam KI dan KD sedangkan 33,3% responden menyatakan materi cukup sesuai dan harus lebih mengolah materi lagi agar bisa dimuat dalam media pembelajaran. Pada point pertanyaan perlunya pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran tematik kelas 1 di sekolah dasar, 66,7% responden menjawab perlu untuk mengembangkan media karena guru akan terbantu dengan media yang mudah digunakan namun bisa membuat siswa lebih giat dan senang belajar. 33,3% responden menyatakan bahwa media hanyalah alat bantu dalam belajar dan lebih memfokuskan pada pengembangan materi pada pembelajaran tematik. Pada point tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu puzzle interaktif untuk Kemampuan membaca bagi kelas Sekolah Dasar, 66,7% menyatakan sangat setuju agar ada media pembelajaran yang fleksibel dan mengandung materi melalui soal evaluasi sedangkan 33,3% menyatakan setuju dengan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berikutnya pertanyaan tentang spesifikasi media pembelajaran yang akan dihasilkan mendapatkan data sebagai berikut :

Tabel 4.3.
Hasil Angket guru tentang spesifikasi media puzzle interaktif
untuk Kemampuan membaca

No	Pernyataan	Keterangan	Jumlah	%
1	Tema yang disajikan dalam media pembelajaran Puzzle.	Alamat	1	33.3%
		Anggot Keluarga	1	33.3%

		Kelarga Dirumah	2	36.7%
		Semua Tema	3	100%
2	Perlunya mencantumkan KI dan KD dalam media pembelajaran Puzzle yang akan dikembangkan.	Sangat perlu	2	66.7%
		Perlu	2	66.7%
		Tidak Perlu	1	33.3%
3	Perlunya memberikan evaluasi di dalam media Puzzle untuk Kemampuan membaca	Sangat perlu	3	100%
		Perlu	0	0
		Tidak Perlu	0	0
4	Jenis soal evaluasi yang akan disisipkan dalam media pembelajaran Puzzle interaktif.	Menjodohkan	1	33.3%
		Melengkapi kalimat numpang	0	-
		Semua	2	66.7%
5	Jumlah soal evaluasi yang disajikan setiap puzzle.	1	1	33.3%
		2	2	66.7%
6	Adanya petunjuk penggunaan di dalam media pembelajaran Puzzle.	Perlu	1	33.3%
		Tidak Perlu	2	66.7%
7	Adanya kosakata di dalam media pembelajaran Puzzle.	Sangat perlu	1	33.3%
		Perlu	2	66.7%
		Tidak perlu	0	-
8	Elemen media pembelajaran yang perlu dicantumkan.	KI	0	-
		KD	0	-
		Keduanya	3	100%
9	Tingkat kesulitan untuk media pembelajaran Puzzle interaktif yang akan dikembangkan	Mudah	0	-
		Sedang	0	-
		Mudah dan sedang	3	100%
10	Bentuk media yang akan dikembangkan.	Booklet	1	33.3%
		Terpisah	2	66.7%
11	Komposisi warna untuk puzzle dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan.	Cerah	1	33.3%
		Gelap	0	-
		Sesuai tema	2	66.7%
12	Karakter yang terdapat dalam media yang akan dikembangkan.	Kartun Anime	0	-
		Kartun Hewan	0	-
		Kartun Sesuai Tema	3	100%
13	Bahan yang digunakan untuk media pembelajaran puzzle interaktif yang akan dikembangkan.	Kardus	0	-
		Kartun Tebal	2	66.7%
		Kayu	1	33.3%

Berdasarkan hasil angket yang di isi oleh guru terkait dengan permintaan produk yang dikembangkan diketahui bahwa tema yang disajikan dalam media pembelajaran Puzzle adalah semua tema dan perlu untuk mencantumkan KI dan KD dalam media pembelajaran Puzzle yang akan dikembangkan. Kemudian juga perlu adanya evaluasi di dalam media Puzzle untuk Kemampuan membaca, Jenis soal evaluasi yang akan disisipkan dalam media pembelajaran Puzzle interaktif jenis menjodohkan dan melengkapi kalimat menumpang. Adapun jumlah evaluasi yang disajikan adalah 2 soal. kemudian tidak perlu adanya petunjuk, guru menghendaki adanya kosakata dan perlu mencantumkan KI dan KD di dalam puzzle tersebut, guru juga menginginkan produk yang dibuat pada kategori mudah dan sedang, jenis bentuk puzzle adanya adalah terpisah. dan komposisi warna sesuai tema. guru menghendaki karakter gambar yang disajikan sesuai tema dan bahan yang dibuat dari kartun tebal.

Point tertinggi hasil penyebaran angket tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan media puzzle untuk Kemampuan membaca siswa.

b. Analisis SWOT media puzzle interaktif yang sudah digunakan dalam pembelajaran tematik

Analisis Strength (kekuatan). Media yang akan dikembangkan berjudul “Media Puzzle dalam Pembelajaran tematik” dibuat berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran tematik kelas 1 semester genap. Menggunakan desain sederhana namun berwarna yang sesuai dengan

psikologis anak kelas 1. Media pembelajaran bisa digunakan untuk bermain dan belajar karena terdapat soal evaluasi yang terkait dengan materi Kemampuan membaca. Media pembelajaran yang akan dikembangkan mempunyai dua tingkat kesulitan yaitu mudah dan sedang sehingga bisa disesuaikan oleh guru. Bahan yang digunakan menggunakan kertas karton tebal yang tidak mudah rusak meskipun dipakai berulang kali dalam proses pembelajaran.

Analisis Weaknesses (kelemahan). Kelemahan media yang akan dikembangkan ini adalah belum terdapat kosakata dan petunjuk penggunaan. Kelemahan lainnya yaitu belum tercantumnya petunjuk penggunaan media.

Analisis Opportunities (Peluang). Peluang untuk media yang akan dikembangkan yaitu media bisa digunakan secara mandiri oleh siswa namun harus dengan pengarahan sebelumnya agar siswa bisa menyeimbangkan antara bermain puzzle dan mengerjakan soal evaluasi yang disediakan.

Analisis Threats (Ancaman). Salahsatu yang menjadi ancaman untuk media Interaktif puzzle yang dikembangkan adalah jika siswa belum diberi pemahaman tentang soal evaluasi sehingga siswa hanya asyik bermain puzzle namun tidak mengerjakan soal evaluasi yang dibuat berdasarkan KI, KD dan Kemampuan membaca kelas 1 Sekolah Dasar.

c. Rancangan dan desain media pembelajaran Puzzle interaktif untuk Kemampuan membaca kelas 1 sekolah dasar.

Desain dalam pembahasan ini menjelaskan tentang rancangan media pembelajaran yang dikembangkan yang berisi desain sampul depan, isi media,

dan soal evaluasi yang telah dirancang dengan memperhatikan pokok-pokok media pembelajaran dalam Kemampuan membaca yang diperuntukan anak sekolah dasar.

Media Puzzle interaktif untuk Kemampuan membaca kelas 1 sekolah dasar terdiri dari 7 lembar yang terdiri dari satu cover depan enam puzzle, dan enam soal evaluasi. Media yang dikembangkan peneliti menggunakan tiga jenis puzzle yaitu jigsaw puzzle, photoslide puzzle dan geometry puzzle yang memiliki tingkat kesulitan mudah dan sedang dengan desain yang sederhana dan penuh warna.



Gambar 4.1. Sampul Depan

Gambar 4.1 merupakan sampul depan untuk media pembelajaran yang dikembangkan dengan judul “Media Pembelajaran Puzzle Kemampuan Membaca Kelas 1”. Terdapat kilasan isi dari media yaitu Jigsaw Puzzle, Photoslide puzzle, geometry puzzle dan Soal evaluasi. Sampun terdiri dari kombinasi warna untuk menarik siswa.



Gambar 4.2. Jigsaw Puzzle I

Gambar 4.2. merupakan Jigsaw puzzle I dengan tema “keluargaku” dan menggunakan tingkat kesulitan mudah. Pada Jigsaw Puzzle I karena bertema keluarga sehingga gambarnya adalah keluarga dari ayah, ibu kakak dan adik yang sedang bergurau di ruang santai keluarga, warna terdiri dari kombinasi warna dan didominasi oleh warna hijau.



Gambar 4.3 Photoslide puzzle 2

Gambar 4.3 merupakan photoslides puzzle dengan tema “alamat” yang terkait dengan kota Semarang yaitu simpang lima dan tempat disekitarnya, photoslides puzzle 2 ini menggunakan tingkat kesulitan mudah dan dengan desain sederhana.



Gambar 4.4 Photoslides puzzle 3

Gambar 4.4 merupakan photoslides puzzle II dengan desain yang agak rumit dan tingkat kesulitan puzzle sedang dengan tema “alamat” yang berada disekitar siswa. Terdapat kombinasi warna dan keadaan lokasi disekitar sekolah yang ada di SD tempat belajar siswa.



Gambar 4.5 Geometry puzzle 4

Gambar 4.5 adalah geometry puzzle dengan tema “teman sekolah” yang dibuat dengan desain sederhana dan menggunakan tingkat kesulitan mudah. Pada puzzle ke empat ini terdapat kombinasi warna agar lebih menarik siswa.



Gambar 4.6 Geometry puzzle 5

Gambar 4.6 merupakan geometry puzzle 6 dengan tema yang sama dengan geometry puzzle 5 namun dengan desain dan tingkat kesulitan sedang. Pada puzzle ke lima ini terdapat kombinasi warna agar lebih menarik siswa.

Media Puzzle interaktif untuk Kemampuan membaca ini menggunakan bahan kertas duplek atau karton tebal sehingga tidak mudah rusak meskipun digunakan berulang kali. Sebenarnya bisa menggunakan kayu khusus puzzle tetapi memerlukan alat khusus sehingga bisa membentuk tiap keping puzzle yang dikehendaki. Proses pembentukan puzzle menggunakan alat manual yaitu pisau cutter dan gunting serta kertas stiker yang telah dicetak gambar di atasnya.

2. Hasil Uji Validasi Ahli Pada Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.

Produk yang dikembangkan yaitu media puzzle, setelah jadi kemudian diajukan kepada pakar ahli media untuk diuji dan disempurnakan. Adapun uji ahli atau validasi ahli oleh tiga orang yang dianggap memiliki kecakapan dibidang media ini. dan dilakukan revisi untuk perbaikan media yang telah dirancang. Validitas dan revisi media puzzle ini berbentuk data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angkat penilaian skala linkert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian dari saran validator. Proses Validasi produk meliputi:

a. Hasil Validasi Ahli Media 1

Peneliti melakukan validasi media kepada validator ahli media ke satu yaitu bapak Basyir pada hari Kamis, 8 September 2022. Aspek yang dinilai dari produk yang dihasilkan meliputi 4 aspek diantaranya adalah aspek rekayasa media puzzle, aspek desai, aspek hasil pembelajaran, aspek komunikasi verbal. Jawaban yang diberikan dimulai dari yang sangat positif sampai sangat negatif dengan rentang skor 1-4 keterangan rentang skor sebagai berikut skor 1= pernyataan penilaian tidak baik, skor 2= pernyataan penilaian cukup baik, skor 3 = pernyataan penilaian baik, skor 4 = pernyataan aspek yang dinilai sangat baik. Validator bebas memberikan penilaian secara objektif sesuai dengan ketentuan kelayakan yang sebenarnya. Untuk menentukan jarak interval mengenai jenjang sikap responden mulai dari kategori sangat tidak baik, tidak baik, baik sampai dengan sangat baik, yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 4.4.
Interval Skor dengan Kategori Skala 4

Interval Skor	Kategori	Nilai	Simpulan
>3,25 – 4,00	Sangat Baik	4	Sangat baik, sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi.
>2,50 – 3,25	Baik	3	Baik, sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi
>1,75 – 2,50	Cukup baik	2	Cukup, sehingga dapat digunakan dengan menggunakan banyak revisi.
1,00 – 1,75	Tidak baik	1	Kurang baik, sehingga dapat digunakan dengan menggunakan banyak revisi.

Adapun hasil penilaian uji validator ahli media pertama disajikan tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Media 1

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Aspek rekayasa media Puzzle	Keefektifan dalam penggunaan			√	
		Keefektifan dalam pengembangan				√
		Keandalan dalam pemakaian			√	
		<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)			√	
		<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)			√	
		Kejelasan petunjuk penggunaan media				√
		<i>Reusabiliti</i> (dapat digunakan kembali)				√
		Kemenarikan media				√
2	Aspek Desain	Tampilan				√
		Desain Warna				√
		Desain Gambar				√
		Kemenarikan variasi				√
		Kemenarikan Pengoperasian media				√
3	Aspek hasil pembelajaran	Mudah dipahami				√
		Meningkatkan motivasi				√
		Membantu pembelajaran				√
		Meningkatkan daya tarik belajar				√
4	Aspek komunikasi verbal	Kesesuain gambar yang mendukung materi			√	
		Keseimbangan proporsi gambar			√	
		Ketepatan penempatan gambar			√	
		Pemilihan jenis huruf			√	
		Pemilihan ukuran huruf			√	
		Keterbacaan teks			√	
Skor capaian			82			
Skor Maksimal			92			
Skor Akhir			3.56			

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media ke-1 mendapat skor capaian 82 dan skor maksimal adlaah 92 kemudian total skor akhir rata rata nilai 3.56. Berdasarkan kategori di atas rata rata nilai 3.56 ada pada kategori sangat baik sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi. Peneliti juga

memberikan saran masukan terkait dengan media puzzle yang dikembangkan diantaranya saran tersebut adalah:

1. Perbaiki cover lebih menarik lagi pada aspek desain gambar
2. Subtansi isi diberi kombinasi kosakata

Saran dari penguji akan dijadikan dasar bagi peneliti dalam rangka menyempurnakan produk yang dikembangkan.

b. Hasil Validasi Ahli Media 2

Peneliti melakukan validasi media kedua yaitu pengawas dari Satuan Pendidikan Ibu Tika M.Pd pada hari Selasa, 15 September 2022. Aspek yang dinilai dari produk yang dihasilkan meliputi 4 aspek diantaranya adalah aspek rekayasa media puzzle, aspek desain, aspek hasil pembelajaran, aspek komunikasi verbal. Jawaban yang diberikan dimulai dari yang sangat positif sampai sangat negatif dengan rentang skor 1-4 keterangan rentang skor sebagai berikut skor 1= pernyataan penilaian tidak baik, skor 2= pernyataan penilaian cukup baik, skor 3 = pernyataan penilaian baik, skor 4 = pernyataan aspek yang dinilai sangat baik. Validator bebas memberikan penilaian secara objektif sesuai dengan ketentuan kelayakan yang sebenarnya. Untuk menentukan jarak interval mengenai jenjang sikap responden mulai dari kategori sangat tidak baik, tidak baik, baik sampai dengan sangat baik, yang dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

Tabel 4.6.
Interval Skor dengan Kategori Skala 4

Interval Skor	Kategori	Nilai	Simpulan
>3,25 – 4,00	Sangat Baik	4	Sangat baik, sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi.
>2,50 – 3,25	Baik	3	Baik, sehingga sapat digunakan

			dengan sedikit revisi
>1,75 – 2,50	Cukup baik	2	Cukup, sehingga dapat digunakan dengan menggunakan banyak revisi.
1,00 – 1,75	Tidak baik	1	Kurang baik, sehingga dapat digunakan dengan menggunakan banyak revisi.

Adapun hasil penilaian uji validator ahli media pertama disajikan tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Media 2

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Aspek rekayasa media Puzzle	Keefektifan dalam penggunaan			√	
		Keefektifan dalam pengembangan				√
		Keandalan dalam pemakaian				√
		<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)				√
		<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)			√	
		Kejelasan petunjuk penggunaan media				√
		<i>Reusabiliti</i> (dapat digunakan kembali)				√
		Kemenarikan media			√	
2	Aspek Desain	Tampilan			√	
		Desain Warna			√	
		Desain Gambar			√	
		Kemenarikan variasi				√
		Kemenarikan Pengoperasian media				√
3	Aspek hasil pembelajaran	Mudah dipahami			√	
		Meningkatkan motivasi			√	
		Membantu pembelajaran				√
		Meningkatkan daya tarik belajar				√
4	Aspek komunikasi verbal	Kesesuain gambar yang mendukung materi			√	
		Keseimbangan proporsi gambar				√
		Ketepatan penempatan gambar				√
		Pemilihan jenis huruf			√	
		Pemilihan ukuran huruf			√	
		Keterbacaan teks				√
Skor capaian			81			
Skor Maksimal			92			
Skor Akhir			3.56			

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media ke-1 mendapat skor capaian 81 dan skor maksimal adalah 92 kemudian total skor akhir rata-rata nilai 3.52. Berdasarkan kategori di atas rata-rata nilai 3.52 ada pada kategori sangat baik sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi. Peneliti juga memberikan saran masukan terkait dengan media puzzle yang dikembangkan diantaranya saran tersebut adalah:

1. Gambar pada puzzle disesuaikan dengan tema sehingga lebih mendukung pembelajaran
2. Kombinasi warna lebih ditekankan agar lebih menarik perhatian siswa untuk menggunakan media.

Saran dari penguji akan dijadikan dasar bagi peneliti dalam rangka menyempurnakan produk yang dikembangkan.

c. Hasil Validasi Praktisi

Peneliti melakukan validasi media kepada guru atau praktisi yaitu guru kelas 1 di Sekolah Dasar yaitu Ibu Siti Sudarsi, S.Pd. pada hari Kamis, 18 September 2022. Aspek yang dinilai dari produk yang dihasilkan meliputi 4 aspek diantaranya adalah aspek rekayasa media puzzle, aspek desai, aspek hasil pembelajaran, aspek komunikasi verbal. Jawaban yang diberikan dimulai dari yang sangat positif sampai sangat negatif dengan rentang skor 1-4 keterangan rentang skor sebagai berikut skor 1= pernyataan penilaian tidak baik, skor 2= pernyataan penilaian cukup baik, skor 3 = pernyataan penilaian baik, skor 4 = pernyataan aspek yang dinilai sangat baik. Validator bebas memberikan penilaian secara objektif sesuai dengan ketentuan kelayakan yang sebenarnya. untuk menentukan jarak interval mengenai jenjang sikap

responden mulai dari kategori sangat tidak baik, tidak baik, baik sampai dengan sangat baik, yang dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

Tabel 4.8.
Interval Skor dengan Kategori Skala 4

Interval Skor	Kategori	Nilai	Simpulan
>3,25 – 4,00	Sangat Baik	4	Sangat baik, sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi.
>2,50 – 3,25	Baik	3	Baik, sehingga sapat digunakan dengan sedikit revisi
>1,75 – 2,50	Cukup baik	2	Cukup, sehingga dapat digunakan dengan menggunakan banyak revisi.
1,00 – 1,75	Tidak baik	1	Kurang baik, sehingga dapat digunakan dengan menggunakan banyak revisi.

Adapun hasil penilaian uji validator ahli media pertama disajikan tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Hasil Validasi Praktisi

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Aspek rekayasa media Puzzle	Keefektifan dalam penggunaan				√
		Keefektifan dalam pengembangan			√	
		Keandalan dalam pemakaian			√	
		<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)			√	
		<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)				√
		Kejelasan petunjuk penggunaan media			√	
		<i>Reusabiliti</i> (dapat digunakan kembali)			√	
		Kemenarikan media			√	
2	Aspek Desain	Tampilan			√	
		Desain Warna			√	
		Desain Gambar			√	
		Kemenarikan variasi			√	
		Kemenarikan Pengoperasian media			√	
3	Aspek hasil	Mudah dipahami			√	

	pembelajaran	Meningkatkan motivasi			√	
		Membantu pembelajaran				√
		Meningkatkan daya tarik belajar				√
4	Aspek komunikasi verbal	Kesesuaian gambar yang mendukung materi				√
		Keseimbangan proporsi gambar				√
		Ketepatan penempatan gambar				√
		Pemilihan jenis huruf				√
		Pemilihan ukuran huruf				√
		Keterbacaan teks				√
Skor capaian			70			
Skor Maksimal			92			
Skor Akhir			3.56			

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli praktisi mendapat skor capaian 70 dan skor maksimal adalah 92 kemudian total skor akhir rata rata nilai 3.04. Berdasarkan kategori di atas rata rata nilai 3.04 ada pada kategori baik sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi. Peneliti juga memberikan saran masukan terkait dengan media puzzle yang dikembangkan diantaranya saran tersebut adalah agar media puzzle yang dikembangkan diberikan petunjuk penggunaan, fungsi dan tujuan penggunaan agar semua orang dapat mengetahui kegunaan dan fungsi dari media puzzle tersebut. Saran dari praktisi akan dijadikan dasar bagi peneliti dalam rangka menyempurnakan produk yang dikembangkan.

3. Hasil Uji Coba Produk Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Setelah produk yang dikembangkan dibuat dan diajukan kepada dosen ahli validasi kemudian mengalami berbagai penyempurnaan, langkah selanjutnya adalah dilakukan uji coba baik dalam skala kecil maupun skala

besar. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan.

a. Hasil Uji Coba Produk Kelompok Kecil

Pada uji coba produk diperoleh nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* serta tanggapan siswa mengenai media yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil ini diwakili oleh responden 10 siswa. Adapun data dari responden uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Kemampuan Membaca Responden Uji Coba Kelompok Kecil

No	Code Siswa	Nilai	
		Pre	Post
1	KK01	55.6	83.3
2	KK02	61.1	91.7
3	KK03	41.7	66.7
4	KK04	44.4	83.3
5	KK05	50.0	75.0
6	KK06	61.1	86.1
7	KK07	41.7	91.7
8	KK08	55.6	80.6
9	KK09	58.3	80.6
10	KK10	44.4	77.8
Rata-rata		51,4	81,7

Berdasarkan paparan data di atas diketahui bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata antara pretest sebesar 51,4 dengan nilai rata-rata posttest sebesar 81,7 pada saat uji coba kelompok kecil. Kemudian untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media *puzzle*, angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media *puzzle*. Angket respon siswa terdiri dari 10

pernyataan. Dengan kriteria kategori penilaian angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 4.11
Kategori Penilaian Angket Respon Siswa

Interval	Kriteria
3,50 - 4	Sangat Baik
2,50 – 3,49	Baik
1,50 – 2,49	Kurang baik
$\leq 1,49$	Tidak Baik

Sumber: (Widoyoko, 2016)

Media yang dikembangkan dapat dikatakan praktis apabila jawaban dapat menunjukkan kategori baik. Adapun hasil respon sejumlah 10 siswa kelas 1 SD terhadap media *puzzle* untuk meningkatkan Kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 4.12
Respon Siswa Terhadap Media

Pernyataan	Total Skor	Skor rata-rata	Kriteria
Tampilan media <i>puzzle</i> menarik bagi saya	30	3	Baik
Media <i>puzzle</i> membuat saya semangat belajar membaca	30	3	Baik
Dengan menggunakan media <i>puzzle</i>	31	3.1	Baik
Kata-kata motivasi di Buku panduan membuat saya semangat belajar	31	3.1	Baik
Materi pada buku panduan media <i>puzzle</i> mudah dipahami	30	3	Baik
Adanya tes atau latihan soal dapat mengukur ketrampilan membaca	32	3.2	Baik
Kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media <i>puzzle</i> membuat saya lebih berani mengungkapkan pendapat	28	2.8	Baik
Bahasa yang digunakan dalam panduan media <i>puzzle</i> mudah saya pahami	35	3.5	Baik
Media <i>puzzle</i> menarik untuk dimainkan	29	2.9	Baik
Kalimat dan penulisan kata mudah dibaca	31	3.1	Baik
Total	30,7	3,07	Baik

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh guru berdasarkan respon 10 siswa kelas 1 SD tentang media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan Kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik, diketahui total skor rata-rata sebesar 3,07 pada kriteria baik. Hasil ini membuktikan bahwa secara keseluruhan media ini sudah bisa dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran tematik.

b. Hasil Uji Coba Produk Kelompok Luas

Pada ujicoba kelompok luas ini dilakukan pada siswa kelas 1 SD Negeri Pedurungan Lor 2 Semarang berjumlah 30 siswa. Selanjutnya, Pada uji coba ini masing-masing responden di berikan tes (pretest – posttest) berisikan 30 soal untuk mengetahui Kemampuan membaca siswa dengan kualifikasi kriteria kategori Kemampuan membaca siswa yang mengacu pada hasil modifikasi Arikunto (2017) di bawah ini:

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Buruk
0% - 20%	Sangat Buruk

Adapun hasil Kemampuan membaca siswa sebelum menggunakan media *puzzle* (Pretest) dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 4.13
Kemampuan Membaca Siswa (Pretest)

Pokok Bahasan	Indikator	Skor	Nilai	Kriteria
Membaca suku kata	membaca suku kata berpola KV	58	64,6	baik
	membaca suku kata berpola VK	24	40	Cukup Baik
	membaca suku kata	48	53,3	Cukup Baik

	berpola KVK			
	membaca suku kata berpola KKV	23	38,3	Buruk
	membaca suku kata berpola VKK	32	53,3	Cukup baik
	Rata-rata	37	49,9	Cukup baik
Membaca kata	membaca kata yang memiliki pola KV	45	50	Cukup baik
	membaca kata yang memiliki pola VK	28	46,7	Cukup baik
	membaca kata yang memiliki pola KKV	41	45,6	Cukup baik
	membaca kata yang memiliki pola VKK	26	43,3	Cukup baik
	Rata-rata	35	46,4	Cukup baik
Membaca kalimat	membaca kalimat pernyataan	48	53,3	Cukup baik
	membaca kalimat pertanyaan	43	47,8	Cukup baik
	membaca kalimat perintah	33	55	Cukup baik
	Rata-rata	41,3	52	Cukup baik

Berdasarkan tabel hasil Kemampuan membaca siswa sebelum menggunakan media *puzzle* (pretest) yang terdiri dari 3 pokok bahasan, pada pokok bahasan membaca suku kata memperoleh nilai rata-rata sebesar 49,9 termasuk kedalam kriteria cukup baik. pada pokok bahasan membaca kata memperoleh nilai rata-rata sebesar 46,6 termasuk kedalam kriteria cukup baik dan pada pokok bahasan membaca kalimat memperoleh nilai rata-rata sebesar 52 termasuk kedalam cukup baik. Hasil ini membuktikan bahwa secara keseluruhan Kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Pedurungan Lor 2 Semarang belum maksimal.

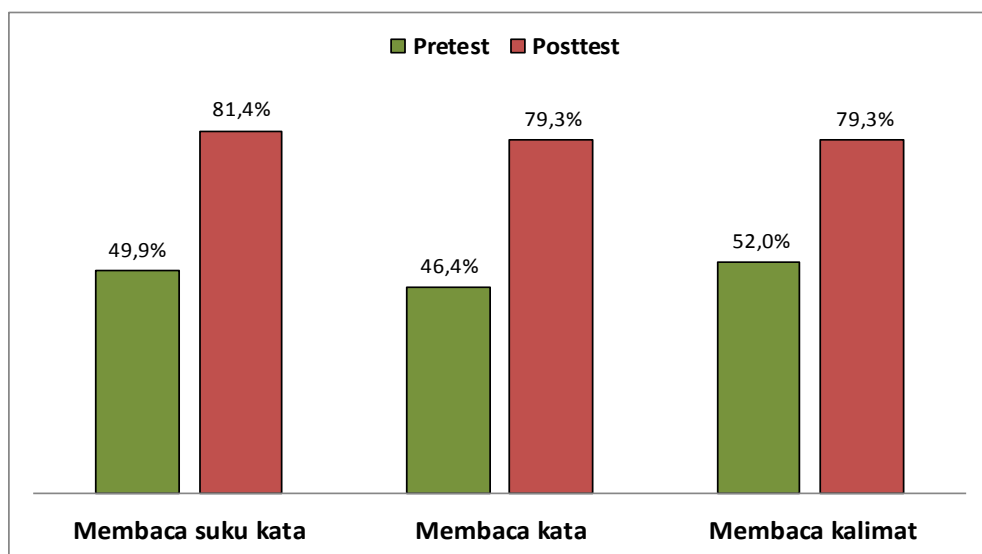
Sedangkan hasil Kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media *puzzle* (posttest) dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 4.14
Kemampuan Membaca Siswa (Posttest)

Pokok Bahasan	Indikator	Skor	Nilai	Kriteria
Membaca suku kata	membaca suku kata berpola KV	76	84,4	Sangat baik
	membaca suku kata berpola VK	47	78,3	Baik
	membaca suku kata berpola KVK	79	87,8	Sangat baik
	membaca suku kata berpola KKV	48	80	Baik
	membaca suku kata berpola VKK	46	76,7	Baik
Rata-rata		59,2	81,4	Sangat baik
Membaca kata	membaca kata yang memiliki pola KV	71	78,9	Baik
	membaca kata yang memiliki pola VK	46	76,7	Baik
	membaca kata yang memiliki pola KKV	72	80	Baik
	membaca kata yang memiliki pola VKK	49	81,7	Sangat baik
Rata-rata		59,5	79,3	Baik
Membaca kalimat	membaca kalimat pernyataan	78	86,7	Sangat baik
	membaca kalimat pertanyaan	73	81,1	Sangat baik
	membaca kalimat perintah	42	70	Baik
Rata-rata		64,3	79,3	Baik

Berdasarkan tabel hasil Kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media *puzzle* (pretest) yang terdiri dari 3 pokok bahasan, pada pokok bahasan membaca suku kata memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,4 termasuk kedalam kriteria sangat baik. pada pokok bahasan membaca kata memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,3 termasuk kedalam kriteria baik dan pada pokok bahasan membaca kalimat memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,3 termasuk kedalam kriteria baik. Hasil ini membuktikan bahwa secara

keseluruhan Kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Pedurungan Lor 2 Semarang meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakan media *puzzle*. Hasil pretest dan posttest Kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Pedurungan Lor 2 Semarang dapat diilustrasikan kedalam histogram berikut:



Gambar 4.7
Kemampuan Membaca Siswa

c. Keefektifan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Untuk mengetahui keefektifan media *puzzle* untuk meningkatkan Kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas I Sekolah Dasar dengan menggunakan tes yang terdiri dari pretest (sebelum menggunakan media *puzzle*) dan posttest (setelah menggunakan media *puzzle*). Kemudian hasil test dianalisa menggunakan uji paired sampel T test

dan perhitungan indeks gain. Namun sebelum melakukan uji pembeda terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas soal test serta uji normalitas

1) Uji Validitas Soal Tes

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas soal diberikan kepada 10 siswa kelas 1 SD diluar sampel penelitian dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Uji Validitas Soal Tes

Item Soal	R _{tabel}	R _{hitung}	Keputusan	Item Soal	R _{tabel}	R _{hitung}	Keputusan
1	0,632	0.848	Valid	19	0,632	0.848	Valid
2	0,632	0.848	Valid	20	0,632	-0.132	Invalid
3	0,632	0.842	Valid	21	0,632	0.709	Valid
4	0,632	0.789	Valid	22	0,632	0.806	Valid
5	0,632	-0.197	Invalid	23	0,632	0.806	Valid
6	0,632	0.654	Valid	24	0,632	0.750	Valid
7	0,632	0.789	Valid	25	0,632	-0.376	Invalid
8	0,632	0.824	Valid	26	0,632	0.673	Valid
9	0,632	0.848	Valid	27	0,632	0.788	Valid
10	0,632	0.750	Valid	28	0,632	0.824	Valid
11	0,632	-0.031	Invalid	29	0,632	0.824	Valid
12	0,632	0.848	Valid	30	0,632	0.789	Valid
13	0,632	0.789	Valid	31	0,632	0.806	Valid
14	0,632	0.663	Valid	32	0,632	0.824	Valid
15	0,632	-0.148	Invalid	33	0,632	0.824	Valid
16	0,632	0.789	Valid	34	0,632	0.245	Invalid
17	0,632	0.824	Valid	35	0,632	0.991	Valid
18	0,632	0.789	Valid	36	0,632	0.991	Valid

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa dari setiap item pertanyaan yang berjumlah 36 item soal yang diuji terdapat 30 item yang mendapat nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga item soal tersebut dinyatakan valid. Sedangkan 6 item

soal dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ yaitu pada soal nomor 5, 11, 15, 20, 25 dan 34. Sehingga soal tes yang dapat digunakan dalam penelitian berjumlah 30 item soal.

2) Uji Reliabilitas Soal Tes

Reliabilitas instrumen atau alat evaluasi adalah ketetapan alat evaluasi dalam mengukur sesuatu dari siswa. (Russeffendi, 2015:158), Suatu alat evaluasi dikatakan reliabel jika hasil evaluasi tersebut relatif tetap jika digunakan untuk subjek dan waktu yang berbeda. Instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai cronbach's alpha $> 0,60$ (Ghozali, 2016). Adapun hasil uji reliabilitas soal tes dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.16
Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	36

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas, diketahui nilai koefisien sebesar $0,962 > 0,60$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa soal tes dinyatakan reliabel/konsisten.

3) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kurang dari 50. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Hasil statistik menggunakan program *spss for windows 24* untuk normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17
Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan	Pretest	.105	30	.200	.961	30	.329
Membaca Siswa	Posttest	.103	30	.203	.960	30	.301

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas data dalam tabel di atas, tampak bahwa nilai signifikansi pada pretest maupun posttest lebih besar dari pada 0.05 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian disimpulkan bahwa data pada pretest maupun posttest berdistribusi normal. Asumsi kenormalan ini diperlukan karena jika kenormalan tidak terpenuhi, keputusan pengujian keefektifan (Uji paired sampel t-test) yang diperoleh menjadi tidak sah.

4) Uji Efektifitas

Selanjutnya dilaksanakan uji keefektifan dengan menggunakan uji *paired-samples t test* untuk mengetahui apakah pengembangan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan Kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Hasil analisis uji *paired-samples t test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18
Paired Samples T Test

	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
pretest - Posttest	30.8900	12.6535	2.3102	35.6149	26.1651	13.371	29	.000

Berdasarkan hasil *paired samples t test* diatas, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, atau $T_{hitung} 13,371 > T_{tabel} 2,04523$ maka dapat

diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan membaca siswa yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media *puzzle*. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan Kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil Kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan media *puzzle*.

5) Indeks Gain

Perhitungan indeks gain dilakukan untuk mengetahui besar peningkatan Kemampuan membaca siswa pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media *puzzle* dengan kriteria sebagai berikut

Nilai Gain Ternormalisasi	Kategori
$0.00 < g < 0.30$	Rendah
$0.30 \leq g < 0.70$	Sedang
$0.70 \leq g \leq 1.00$	Tinggi

Sumber : (Sundayana, 2020)

Adapun lebih rinci hasil perhitungan indeks gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.19
Perhitungan Indeks Gain Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa

No	Code Siswa	Hasil		N Gain	Kriteria
		Pretest	Posttest		
1	KL01	60	96.7	0.9	Tinggi
2	KL02	56.7	90	0.8	Tinggi
3	KL03	60	93.3	0.8	Tinggi
4	KL04	40	56.7	0.3	Sedang
5	KL05	43.3	40	-0.1	Rendah
6	KL06	46.7	76.7	0.6	Sedang
7	KL07	63.3	80	0.5	Sedang

8	KL08	60	90	0.8	Tinggi
9	KL09	56.7	90	0.8	Tinggi
10	KL10	53.3	83.3	0.6	Sedang
11	KL11	53.3	93.7	0.9	Tinggi
12	KL12	50	80	0.6	Sedang
13	KL13	50	63.3	0.3	Sedang
14	KL14	43.3	86.7	0.8	Tinggi
15	KL15	40	36.7	-0.1	Rendah
16	KL16	36.7	76.7	0.6	Sedang
17	KL17	40	83.3	0.7	Tinggi
18	KL18	46.7	80	0.6	Sedang
19	KL19	33.7	70	0.5	Sedang
20	KL20	50	96.7	0.9	Tinggi
21	KL21	56.7	100	1.0	Tinggi
22	KL22	63.3	100	1.0	Tinggi
23	KL23	50	83.3	0.7	Tinggi
24	KL24	36.7	50	0.2	Rendah
25	KL25	50	90	0.8	Tinggi
26	KL26	53.3	93.3	0.9	Tinggi
27	KL27	46.7	76.7	0.6	Sedang
28	KL28	50	86.7	0.7	Tinggi
29	KL29	46.7	83.3	0.7	Tinggi
30	KL30	60	96.7	0.9	Tinggi

Rekapitulasi hasil perhitungan indeks gain peningkatan Kemampuan membaca sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media *puzzle* sebagai berikut:

Tabel 4.20
Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa

Rentang Nilai	Kategori	f	%
$0.00 < g < 0.30$	Rendah	3	10%
$0.30 \leq g < 0.70$	Sedang	10	33,3%
$0.70 \leq g \leq 1.00$	Tinggi	17	56,7%
Total		30	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa indeks gain peningkatan Kemampuan membaca sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media *puzzle* pada siswa kelas 1 sekolah dasar dari 30 siswa, terdapat 3 (10%) siswa mengalami peningkatan Kemampuan membaca

rendah, terdapat 10 (33,3%) siswa mengalami peningkatan Kemampuan membaca sedang dan terdapat 17 (56,7%) siswa mengalami Kemampuan membaca yang tinggi. Hasil tersebut menjelaskan bahwa Kemampuan membaca pada siswa kelas 1 Sekolah dasar dapat ditingkatkan dengan menggunakan pengembangan media *puzzle*.

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran bahwa permintaan produk yang dikembangkan diketahui bahwa tema yang disajikan dalam media pembelajaran Puzzle adalah semua tema dan perlu untuk mencantumkan KI dan KD dalam media pembelajaran Puzzle yang akan dikembangkan. Kemudian juga perlu adanya evaluasi di dalam media Puzzle untuk Kemampuan membaca, Jenis soal evaluasi yang akan disisipkan dalam media pembelajaran Puzzle interaktif jenis menjodohkan dan melengkapi kalimat menumpang. Adapun jumlah evaluasi yang disajikan adalah adalah 2 soal. kemudian tidak perlu adanya petunjuk, guru menghendaki adanya kosakata dan perlu mencantumkan KI dan KD di dalam puzzle tersebut, guru juga menginginkan produk yang dibuat pada kategori mudah dan sedang, jenis bentuk puzzle adanya adalah terpisah. dan komposisi warnya sesuai tema. guru menghendaki karakter gambar yang disajikan sesuai tema dan bahan yang dibuat dari kartun tebal.

Desain dalam pembahasan ini menjelaskan tentang rancangan media pembelajaran yang dikembangkan yang berisi desain sampul depan, isi media,

dan soal evaluasi yang telah dirancang dengan memperhatikan pokok-pokok media pembelajaran dalam Kemampuan membaca yang diperuntukan anak sekolah dasar.

Media Puzzle interaktif untuk Kemampuan membaca kelas 1 sekolah dasar terdiri dari 7 lembar yang terdiri dari satu cover depan enam puzzle, dan enam soal evaluasi. Media yang dikembangkan peneliti menggunakan tiga jenis puzzle yaitu jigsaw puzzle, photoslide puzzle dan geometry puzzle yang memiliki tingkat kesulitan mudah dan sedang dengan desain yang sederhana dan penuh warna. Media Puzzle interaktif untuk Kemampuan membaca ini menggunakan bahan kertas duplek atau karton tebal sehingga tidak mudah rusak meskipun digunakan berulang kali. Sebenarnya bisa menggunakan kayu khusus puzzle tetapi memerlukan alat khusus sehingga bisa membentuk tiap keping puzzle yang dikehendaki. Proses pembentukan puzzle menggunakan alat manual yaitu pisau cutter dan gunting serta kertas stiker yang telah dicetak gambar di atasnya.

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media ke-1 mendapat skor capaian 82 dan skor maksimal adalah 92 kemudian total skor akhir rata-rata nilai 3.56. Berdasarkan kategori di atas rata-rata nilai 3.56 ada pada kategori sangat baik sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi. Peneliti juga memberikan saran masukan terkait dengan media puzzle yang dikembangkan diantaranya saran tersebut adalah perbaikan cover lebih menarik lagi pada aspek desain gambar dan substansi isi diberi kombinasi kosakata.

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media ke-2 mendapat skor capaian 81 dan skor maksimal adalah 92 kemudian total skor akhir rata rata nilai 3.52. Berdasarkan kategori di atas rata rata nilai 3.52 ada pada kategori sangat baik sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi. Peneliti juga memberikan saran masukan terkait dengan media puzzle yang dikembangkan diantaranya saran tersebut adalah gambar pada puzzle disesuaikan dengan tema sehingga lebih mendukung pembelajaran dan kombinasi warna lebih ditekankan agar lebih menarik perhatian siswa untuk menggunakan media. Saran dari penguji akan dijadikan dasar bagi peneliti dalam rangka menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli praktisi mendapat skor capaian 70 dan skor maksimal adalah 92 kemudian total skor akhir rata rata nilai 3.04. Berdasarkan kategori di atas rata rata nilai 3.04 ada pada kategori baik sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi. Peneliti juga memberikan saran masukan terkait dengan media puzzle yang dikembangkan diantaranya saran tersebut adalah agar media puzzle yang dikembangkan diberikan petunjuk penggunaan, fungsi dan tujuan penggunaan agar semua orang dapat mengetahui kegunaan dan fungsi dari media puzzle tersebut. Saran dari praktisi akan dijadikan dasar bagi peneliti dalam rangka menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Pada uji coba produk diperoleh nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* serta tanggapan siswa mengenai media

yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil ini diwakili oleh responden 10 siswa.

Berdasarkan uji coba skala kecil diketahui bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata antara pretest sebesar 51,4 dengan nilai rata-rata posttest sebesar 81,7 pada saat uji coba kelompok kecil. Kemudian untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai media *puzzle*, angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media *puzzle*. Angket respon siswa terdiri dari 10 pernyataan. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh guru berdasarkan respon 10 siswa kelas 1 SD tentang media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan Kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik, diketahui total skor rata-rata sebesar 3,07 pada kriteria baik. Hasil ini membuktikan bahwa secara keseluruhan media ini sudah bisa dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran tematik. Pada ujicoba kelompok luas ini dilakukan pada siswa kelas 1 SD Negeri Pedurungan Lor 2 Semarang berjumlah 30 siswa. Selanjutnya, Pada uji coba ini masing-masing responden di berikan tes (pretest – posttest) berisikan 30 soal untuk mengetahui Kemampuan membaca siswa.

Hasil Kemampuan membaca siswa sebelum menggunakan media *puzzle* (pretest) yang terdiri dari 3 pokok bahasan, pada pokok bahasan membaca suku kata memperoleh nilai rata-rata sebesar 49,9 termasuk kedalam kriteria cukup baik. pada pokok bahasan membaca kata memperoleh nilai rata-rata sebesar 46,6 termasuk kedalam kriteria cukup baik dan pada pokok bahasan membaca kalimat memperoleh nilai rata-rata sebesar 52 termasuk kedalam

cukup baik. Hasil ini membuktikan bahwa secara keseluruhan Kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Pedurungan Lor 2 Semarang belum maksimal.

Hasil Kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media *puzzle* (pretest) yang terdiri dari 3 pokok bahasan, pada pokok bahasan membaca suku kata memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,4 termasuk kedalam kriteria sangat baik. pada pokok bahasan membaca kata memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,3 termasuk kedalam kriteria baik dan pada pokok bahasan membaca kalimat memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,3 termasuk kedalam kriteria baik. Hasil ini membuktikan bahwa secara keseluruhan Kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Pedurungan Lor 2 Semarang meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakan media *puzzle*.

Untuk mengetahui keefektifan media *puzzle* untuk meningkatkan Kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas I Sekolah Dasar dengan menggunakan tes yang terdiri dari pretest (sebelum menggunakan media *puzzle*) dan posttest (setelah menggunakan media *puzzle*). Kemudian hasil test dianalisa menggunakan uji paired sampel T test dan perhitungan indeks gain.

Berdasarkan hasil *paired samples t test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, atau $T_{hitung} 13,371 > T_{tabel} 2,04523$ maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan membaca siswa yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media *puzzle*. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media *puzzle* efektif dalam

meningkatkan Kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil Kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan media *puzzle*.

Berdasarkan nilai indeks gain bahwa peningkatan Kemampuan membaca sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media *puzzle* pada siswa kelas 1 sekolah dasar dari 30 siswa, terdapat 3 (10%) siswa mengalami peningkatan Kemampuan membaca rendah, terdapat 10 (33,3%) siswa mengalami peningkatan Kemampuan membaca sedang dan terdapat 17 (56,7%) siswa mengalami Kemampuan membaca yang tinggi. Hasil tersebut menjelaskan bahwa Kemampuan membaca pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar dapat ditingkatkan dengan menggunakan pengembangan media *puzzle*.

Bahasa merupakan kebutuhan yang sangat penting yang harus dimiliki setiap orang. Melalui bahasa seseorang dapat memahami apa yang terjadi disekitarnya. Setiap orang memiliki kemampuan berbahasa yang berbeda-beda. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi, oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan bersastra yang meliputi aspek-aspek mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Depdiknas 2016:107).

Kemampuan membaca merupakan suatu kemampuan resptif merupakan kemampuan menyerap informasi (ilmu pengetahuan). Kemampuan membaca sangat penting dan lebih unggul untuk menyerap informasi dan ilmu pengetahuan, yang dapat melewati ruang dan waktu (Hermanto, 2018:1). Pada umumnya, kegiatan membaca belum sampai pada tahap menjadikan kegiatan membaca sebagai kebutuhan yang mendasar, padahal membaca sangat perlu. Dengan membaca seseorang dapat memperluas wawasan, pandangan, membentuk sikap hidup yang baik, sebagai hiburan serta menambah ilmu pengetahuan .

Kemampuan membaca terdiri dari dua jenis yaitu membaca, menulis permulaan (MMP), dan membaca pemahaman. MMP diperuntukan untuk kelas awal SD (1, II, dan III) khususnya peserta didik kelas 1. Membaca di kelas 1 lebih ditekankan pada pengenalan bunyi bahasa dalam struktur kalimat sederhana dan menggunakan kata yang terdiri dari dua suku kata. Sedangkan membaca pemahaman dimulai pada kelas tinggi (IV, V, dan VI)

Peserta didik di kelas awal SD (1,II, dan III) berlangsung antara usia 6 atau 7 tahun sampai dengan usia 8 tahun. Dilihat dari perkembangan kognitif, peserta didik kelas awal SD berada pada masa fase berfikir kongrit. Peserta didik mulai belajar berbahasa jauh sebelum mereka masuk kesekolah. Peserta didik belajar di sekolah untuk menerima informasi dan mengekspresikan informasi tersebut secara natural.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media puzzel, sangat membantu peserta

didik. Media puzzel dapat memotivasi peserta didik untuk fokus kegiatan menyimak cerita. Temuan peneliti yang pertama adalah, tentang media yang digunakan guru untuk membangkitkan skemata peserta didik. Dalam proses pembelajaran, hanya sebagian peserta didik yang tertarik dengan puzzel yang telah disediakan guru. Sebagian lagi peserta didik masih bingung dengan media yang ditunjukkan oleh guru. Penjelasan guru sebelum melakukan kegiatan membaca dengan menggunakan puzzel sangat diperlukan karena tidak semua anak mengenal Puzzel.

Temuan lain menunjukkan bahwa, media puzzel dapat mengingat kembali pengalaman dan aktivitas serta perkembangan motorik peserta didik. Kemampuan dalam kegiatan ini penting untuk dikembangkan sebelum membaca. Kegiatan mengingat kembali pengalaman-pengalaman yang dimiliki peserta didik. Media puzzel yang diperkenalkan guru kepada peserta didik, terbukti dapat membangkitkan motivasi dan ransangan belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media puzzel dengan gambar-gambar yang bervariasi dan bentuknya yang unik, berfungsi untuk mengaktifkan skemata peserta didik pada tahap prabaca. Sesuai dengan pendapat psikolog Jean Piaget (dalam mueller, 2006:7) mengungkapkan bahwa pertumbuhan kognitif bergerak dari yang konkret ke yang abstrak. Begitu pula perkembangan Kemampuan membaca dan menulis. Kemampuan baca-tulis peserta didik berawal dari membaca gambar kemudian dilanjutkan dengan membaca tulisan yang sering ditemukan pada mainan

kesukaannya, simbol-simbol pada tempat makanan, serta buku dilingkungannya.

Pembelajaran dengan menggunakan media puzzel untuk meningkatkan Kemampuan membaca permulaan pada Tahap Saat-baca. Pembelajaran pada tahap baca ini difokuskan pada kegiatan , (a) melafalkan kalimat, (b) merespon tanda baca, dan (c) membaca lancar kalimat yang terdiri dari 3-5 kata dengan intonasi yang tepat. Temuan pada penelitian yang pertama, menjelaskan kemampuan peserta didik dalam kegiatan melafalkan kalimat. Kegiatan melafalkan kalimat dimulai dengan mengenalkan dan mendemonstrasikan media puzzel. Berdasarkan pengamatan, media puzzel dapat memfokuskan peserta didik untuk melafalkan kalimat. Hal ini sesuai dengan pendapat Elida, (2016:51) menyatakan bahwa, dalam kemampuan berfikir peserta didik memasuki Sekolah Dasar, kemampuan berfikir mereka berada pada priode berfikir konkret. Beberapa kemampuan yang dimiliki mereka diantaranya, menggunakan simbol-simbol, seperti angka huruf maupun simbol-simbol, seperti angka huruf maupun simbol-simbol operasi dalam matematika. Priode berpikir konkret ini disebut juga sebagai priode simbolis.

Burns, dkk (2016:229-236) mengemukakan beberapa strategi dan aktivitas yang dapat digunakan pada saat-baca untuk meningkatkan pemahaman tersebut. Strategi dan aktivitas yang dimaksud meliputi strategi metakognitif, cloze procedure dan pertanyaan penuntun. Pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk pembinaan dasar-dasar mekanisme membaca.

Peserta didik diupayakan mampu untuk memahami dan menyuarakan kalimat sederhana dengan lancar. Pada kegiatan ini peserta didik juga didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir melalui pertanyaan. Kegiatan pada tahap ini disajikan menggunakan media puzzel dan dilanjutkan dengan penggunaan buku teks peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan media puzzel untuk peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan pada Tahap Pascabaca. Peningkatan kemampuan membaca permulaan pada tahap pascabaca difokuskan pada kegiatan, (a) mengadakan tanya jawab tentang gambar yang ada pada media puzzel dilanjutkan dengan isi bacaan pada buku, (b) menceritakan kembali isi bacaan, (c) membaca untuk memperdalam sajian pemercepatan waktu (fixatioan time), perbuatan jarak fiksasi (fixation span).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertanyaan-pertanyaan dapat menjadi alat untuk memperjelas pemahaman peserta didik terhadap gagasan-gagasan yang ada dalam bacaan, dengan memberikan pertanyaan peserta didik dapat mengingat dan sadar tentang fakta-fakta atau ide-ide penting yang ada dalam bacaan. Menurut Burn, dkk (1766:237) pertanyaan digunakan untuk membantu peserta didik memadukan informasi baru yang dibacanya ke dalam skemata yang telah dimilikinya sehingga diperoleh tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai hasil temuan penelitian ini diantaranya adalah:

1. Pengembangan media *puzzle* sehingga mampu meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar. Berdasarkan analisis kebutuhan bahwa guru dan siswa membutuhkan media yang dapat membantu meningkatkan ketrampilan membaca siswa. Media pembelajaran yang dimaksud adalah puzzle yang dikembangkan dengan mengacu kepada KI dan KD serta disesuaikan dengan tema. Media puzzle dapat menggunakan bahan kertas duplek atau karton tebal sehingga tidak mudah rusak meskipun digunakan berulang kali. Puzzle dikembangkan memiliki tingkat kesulitan mudah dan sedang dengan desain yang sederhana dan terdapat kombinasi warna.
2. Hasil uji validasi ahli pada media *puzzle* untuk meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar bahwa ahli validasi media 1 mendapat nilai 3.56 ada pada kategori sangat baik sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi. Hasil validasi ahli media 2 mendapat skor nilai 3.52 ada pada kategori sangat baik sehingga dapat digunakan tanpa ada revisi. hasil validator dari praktisi pendidikan

mendapat skor 3.04 ada pada kategori baik sehingga dapat digunakan dengan sedikit revisi.

3. Hasil uji coba produk media *puzzle* untuk meningkatkan ketrampilan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar bahwa pada uji coba kelompok kecil media *puzzle* sudah bisa dikatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Pada uji coba kelompok luas hasilnya membuktikan bahwa Kemampuan membaca siswa kelas 1 SD N Pedurungan Lor 2 meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakan media *puzzle*. Hasil *paired samples t test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, atau $T_{hitung} 13,371 > T_{tabel} 2,04523$ maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan membaca siswa yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media *puzzle*. Hasil tersebut menjelaskan bahwa Kemampuan membaca pada siswa kelas 1 Sekolah dasar dapat ditingkatkan dengan menggunakan pengembangan media *puzzle*.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian dan pembahasan, peneliti mengajukan beberapa saran kepada pihak antara lain: Guru kelas I diharapkan agar dapat melakukan peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media *puzzle*. Guru kelas I juga diharapkan meningkatkan kemampuan pedagogik yang menuntut kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran. Pembelajaran di kelas 1SD merupakan pembelajaran

tematik, diharapkan sekali agar guru bisa mengkondisikan media pembelajaran dengan mengkaitkan antar bidang studi.

Kepala sekolah agar dapat memfasilitas guru untuk, memanfaatkan teknologi dan bahan sisa yang bisa diolah menjadi media penunjang proses pembelajaran. Kepala sekolah juga diharapkan dapat memberikan binaan kepada guru, untuk meningkatkan kemampuan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja GrafindoPersada
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernawati, et al. 2016. *Penggunaan Media Pembelejaran Crowssword Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa*. Jurnal Studi Sosial. Vol 4 No. 1.
- Faridha, Ayu., & Nuraeni Abbas. 2015. Penerapan Model Think Pair Share berbantuan Puzzle untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. Vol.4 No.2. ISSN 2252-6366.
- Fitriyani ,Intan Nur dan Siti Anafiah .2017. Peningkatan Kemampuan Menulis Paragraf Melalui Media Puzzle pada Siswa Kelas III SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* Vol. 3 No. 3.
- Ginting, 2016. *Membangun Pemahaman Membaca dari teks yang tertulis*. Medan: USU Press Medan
- Harjasujana dan mulyati, 2000. *Pemahaman Membaca*. Bandung : PT. Kiblat Buku Utama.
- Jamil, Sya'ban. 2012. *Games Untuk Keluarga*. Jakarta:Republika
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Nurpratiwiningsih, Laela., & Didik Tri Setiyoko. 2018. Development of Education Games Map Material as a Learning Media for Elementary School Students. *Journal. Of Primary Education*. Vol.8 No.3 2018:249-257.
- Radianur Arif (2015). *Pengembangan Media Permainan Puzzle Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tentang Penguasaan Kosakata Siswa Kelas II SDN Lidah Wetan IV surabaya*. Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Rakhma, Ifa Septia., Unik Widyaningsih., & Lilik Mawartiningsih. 2016. Pengembangan Magic Crossword Puzzle sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Refleksi Edukatika*. Vol.7 No.1. p-ISSN 2087-9385 e-ISSN 252-6965.
- Rumakhit, Nur. 2017. Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis & Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Skripsi*. Vol.01 No.02 tahun 2017.
- Sadiman,dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Sadiman, Arief dkk. 2009. *Media Pendidikan* (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya). Jakarta: Rajawali Pers.
- Suarjana. 2016. Model *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD. *Journal, Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNNES Semarang, Semarang*.
- Sagala, Syaiful . 2009. *Manajemen Strategi Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan* Edisi Revisi, PT. Rineka cipta, Jakarta.
- Susanto, 2011, *Bahasa dan Perkembangannya*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Somodyo. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, 2002. *Pusat pembinaan dan pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Jakarta, Angkasa*.
- Depdiknas. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung : Citra Umbara
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Depdiknas. 2006. *Permen Nomor 22 Tahun 2006 (Standar Isi)*. Jakarta : Depdiknas.
- Elida Prayitno, 2016. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Depdiknas. Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Burns, P. R. Roe, B. D and Ross, E. P. 2016. *Teaching Reading in Today's Elementary Schools*. Trird Edition. Dallas Geneva, Iinois Hopewell, NewJerse Palo Alto: Houton Miff Company Boston.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Soal Tes Kemampuan Membaca

Soal test Ketrampilan Membaca Permulaan (Sebelum Validasi)

Pokok Bahasan	Indikator	Butir Soal	Hasil		Keterangan
			Benar	Salah	
Membaca suku kata	Siswa diminta untuk membaca suku kata berpola KV	1. ba			
		2. do			
		3. qu			
	Siswa diminta untuk membaca suku kata berpola VK	4. ar			
		5. on			
		6. im			
	Siswa diminta untuk membaca suku kata berpola KVK	7. cak			
		8. gan			
		9. vas			
	Siswa diminta untuk membaca suku kata berpola KKV	10. nya			
		11. khe			
		12. ngu			
	Siswa diminta untuk membaca suku kata berpola VKK	13. ang			
		14. ikh			
		15. akh			
Membaca kata	Siswa diminta untuk membaca kata yang memiliki pola KV	16. baca			
		17. budi			
		18. mana			
	Siswa diminta untuk membaca kata yang memiliki pola VK	19. malam			
		20. sulit			
		21. adik			
	Siswa diminta untuk membaca kata yang memiliki pola KKV	22. nyanyi			
		23. semangat			
		24. khusus			
	Siswa diminta untuk membaca kata yang memiliki pola VKK	25. ping-pong			
		26. bangku			
		27. langka			
Membaca kalimat	Siswa diminta untuk membaca kalimat pernyataan	28. budi membaca buku			
		29. ayah sedang minum kopi			
		30. tadi pagi, budi pergi ke pasar			

Siswa diminta untuk membaca kalimat pertanyaan	31. dimana budi membaca buku?			
	32. apa yang sedang ayah lakukan?			
	33. kemana budi pergi ?			
Membaca kalimat perintah	34. bacalah tulisan ini			
	35. tolong bukakan pintu!			
	36. cepat pulang ke bandung!			

SOAL TEST
KETRAMPILAN MEMBACA PERMULAAN (SETELAH VALIDASI)

Pokok Bahasan	Indikator	Butir Soal	Hasil		Keterangan
			Benar	Salah	
Membaca suku kata	Siswa diminta untuk membaca suku kata berpola KV	1. ba			
		2. do			
		3. qu			
	Siswa diminta untuk membaca suku kata berpola VK	4. ar			
		5. im			
	Siswa diminta untuk membaca suku kata berpola KVK	6. cak			
		7. gan			
		8. vas			
	Siswa diminta untuk membaca suku kata berpola KKV	9. nya			
		10. ngu			
	Siswa diminta untuk membaca suku kata berpola VKK	11. ang			
		12. ikh			
Membaca kata	Siswa diminta untuk membaca kata yang memiliki pola KV	13. baca			
		14. budi			
		15. mana			
	Siswa diminta untuk membaca kata yang memiliki pola VK	16. malam			
		17. adik			
	Siswa diminta untuk membaca kata yang memiliki pola KKV	18. nyanyi			
		19. semangat			
	Siswa diminta untuk membaca kata yang memiliki pola VKK	20. khusus			
21. bangku					
Membaca kalimat	Siswa diminta untuk membaca kalimat pernyataan	22. langka			
		23. budi membaca buku			
		24. ayah sedang minum kopi			
	25. tadi pagi, budi pergi ke pasar				
	Siswa diminta untuk membaca kalimat pertanyaan	26. dimana budi membaca buku?			

		27. apa yang sedang ayah lakukan?			
		28. kemana budi pergi ?			
	Membaca kalimat perintah	29. tolong bukakan pintu!			
		30. cepat pulang ke bandung!			

	N	10	10	10	10	10	10	10
item_8	Pearson Correlation	.600	1.000**	.600	-.333	.816**	.816**	.824**
	Sig. (2-tailed)	.067	.000	.067	.347	.004	.004	.003
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_9	Pearson Correlation	.655*	.655*	.655*	.218	.802**	.802**	.848**
	Sig. (2-tailed)	.040	.040	.040	.545	.005	.005	.002
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_10	Pearson Correlation	.655*	.655*	.655*	.218	.802**	.802**	.750*
	Sig. (2-tailed)	.040	.040	.040	.545	.005	.005	.012
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_11	Pearson Correlation	-.218	-.218	-.218	.218	-.089	-.089	-.031
	Sig. (2-tailed)	.545	.545	.545	.545	.807	.807	.932
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_12	Pearson Correlation	.655*	.655*	.655*	.218	.802**	.802**	.848**
	Sig. (2-tailed)	.040	.040	.040	.545	.005	.005	.002
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_13	Pearson Correlation	.655*	.655*	.655*	.218	.802**	.802**	.789**
	Sig. (2-tailed)	.040	.040	.040	.545	.005	.005	.007
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_14	Pearson Correlation	.500	.500	.500	.167	.612	.612	.663*
	Sig. (2-tailed)	.141	.141	.141	.645	.060	.060	.037
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_15	Pearson Correlation	-.218	-.218	-.218	.218	-.089	-.089	-.148
	Sig. (2-tailed)	.545	.545	.545	.545	.807	.807	.682
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_16	Pearson Correlation	.655*	.655*	.655*	.218	.802**	.802**	.789**
	Sig. (2-tailed)	.040	.040	.040	.545	.005	.005	.007
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_17	Pearson Correlation	.600	.600	1.000**	.333	.816**	.816**	.824**
	Sig. (2-tailed)	.067	.067	.000	.347	.004	.004	.003
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_18	Pearson Correlation	.655*	.655*	.655*	.218	.802**	.802**	.789**
	Sig. (2-tailed)	.040	.040	.040	.545	.005	.005	.007
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_19	Pearson Correlation	.655*	.655*	.655*	.218	.802**	.802**	.848**
	Sig. (2-tailed)	.040	.040	.040	.545	.005	.005	.002
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_20	Pearson Correlation	-.408	-.408	.000	.408	-.167	-.167	-.132
	Sig. (2-tailed)	.242	.242	1.000	.242	.645	.645	.717
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_21	Pearson Correlation	.408	.816**	.408	-.272	.667*	.667*	.709*
	Sig. (2-tailed)	.242	.004	.242	.447	.035	.035	.022
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_22	Pearson Correlation	1.000**	.600	.600	.333	.816**	.816**	.806**
	Sig. (2-tailed)	.000	.067	.067	.347	.004	.004	.005
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_23	Pearson Correlation	1.000**	.600	.600	.333	.816**	.816**	.806**
	Sig. (2-tailed)	.000	.067	.067	.347	.004	.004	.005
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_24	Pearson Correlation	.655*	.655*	.655*	.218	.802**	.802**	.750*
	Sig. (2-tailed)	.040	.040	.040	.545	.005	.005	.012
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_25	Pearson Correlation	-.600	-.200	-.200	-.333	-.408	-.408	-.376
	Sig. (2-tailed)	.067	.580	.580	.347	.242	.242	.284
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_26	Pearson Correlation	.816**	.816**	.408	-.272	.667*	.667*	.673*

	Sig. (2-tailed)	.004	.004	.242	.447	.035	.035	.033
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_27	Pearson Correlation	.600	.600	.600	.333	.816**	.816**	.788**
	Sig. (2-tailed)	.067	.067	.067	.347	.004	.004	.007
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_28	Pearson Correlation	.600	.600	1.000**	.333	.816**	.816**	.824**
	Sig. (2-tailed)	.067	.067	.000	.347	.004	.004	.003
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_29	Pearson Correlation	.600	.600	1.000**	.333	.816**	.816**	.824**
	Sig. (2-tailed)	.067	.067	.000	.347	.004	.004	.003
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_30	Pearson Correlation	.655*	.655*	.655*	.218	.802**	.802**	.789**
	Sig. (2-tailed)	.040	.040	.040	.545	.005	.005	.007
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_31	Pearson Correlation	1	.600	.600	.333	.816**	.816**	.806**
	Sig. (2-tailed)		.067	.067	.347	.004	.004	.005
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_32	Pearson Correlation	.600	1	.600	-.333	.816**	.816**	.824**
	Sig. (2-tailed)	.067		.067	.347	.004	.004	.003
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_33	Pearson Correlation	.600	.600	1	.333	.816**	.816**	.824**
	Sig. (2-tailed)	.067	.067		.347	.004	.004	.003
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_34	Pearson Correlation	.333	-.333	.333	1	.272	.272	.245
	Sig. (2-tailed)	.347	.347	.347		.447	.447	.496
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_35	Pearson Correlation	.816**	.816**	.816**	.272	1	1.000**	.991**
	Sig. (2-tailed)	.004	.004	.004	.447		.000	.000
	N	10	10	10	10	10	10	10
item_36	Pearson Correlation	.816**	.816**	.816**	.272	1.000**	1	.991**
	Sig. (2-tailed)	.004	.004	.004	.447	.000		.000
	N	10	10	10	10	10	10	10
Skor_total	Pearson Correlation	.806**	.824**	.824**	.245	.991**	.991**	1
	Sig. (2-tailed)	.005	.003	.003	.496	.000	.000	
	N	10	10	10	10	10	10	10

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 4: Hasil Output SPSS Uji Reliabilitas

RELIABILITY

```

/VARIABLES=item_1 item_2 item_3 item_4 item_5 item_6 item_7 item_8 item_9
item_10 item_11 item_12 item_13 item_14 item_15 item_16 item_17 item_18 item_19
item_20 item_21 item_22 item_23 item_24 item_25 item_26 item_27 item_28 item_29
item_30 item_31 item_32 item_33 item_34 item_35 item_36
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability

		Notes
Output Created		20-SEP-2022 14:32:23
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	10
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=item_1 item_2 item_3 item_4 item_5 item_6 item_7 item_8 item_9 item_10 item_11 item_12 item_13 item_14 item_15 item_16 item_17 item_18 item_19 item_20 item_21 item_22 item_23 item_24 item_25 item_26 item_27 item_28 item_29 item_30 item_31 item_32 item_33 item_34 item_35 item_36 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA /SUMMARY=TOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.02

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	36

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	20.10	129.211	.836	.960
item_2	20.10	129.211	.836	.960
item_3	20.30	128.456	.828	.960
item_4	20.10	129.878	.773	.960
item_5	20.20	141.289	-.239	.966
item_6	20.40	130.933	.628	.961
item_7	20.10	129.878	.773	.960
item_8	20.30	128.678	.808	.960
item_9	20.10	129.211	.836	.960
item_10	20.10	130.322	.731	.960
item_11	20.10	139.211	-.072	.965
item_12	20.10	129.211	.836	.960
item_13	20.10	129.878	.773	.960
item_14	20.00	132.222	.642	.961
item_15	20.10	140.544	-.188	.965
item_16	20.10	129.878	.773	.960
item_17	20.30	128.678	.808	.960
item_18	20.10	129.878	.773	.960
item_19	20.10	129.211	.836	.960
item_20	20.40	140.489	-.174	.966
item_21	20.40	130.267	.686	.961
item_22	20.30	128.900	.789	.960
item_23	20.30	128.900	.789	.960
item_24	20.10	130.322	.731	.960
item_25	20.30	143.567	-.413	.967
item_26	20.40	130.711	.647	.961
item_27	20.30	129.122	.770	.960
item_28	20.30	128.678	.808	.960
item_29	20.30	128.678	.808	.960
item_30	20.10	129.878	.773	.960
item_31	20.30	128.900	.789	.960
item_32	20.30	128.678	.808	.960
item_33	20.30	128.678	.808	.960
item_34	20.70	136.900	.219	.963
item_35	20.20	126.844	.990	.959
item_36	20.20	126.844	.990	.959

Lampiran 5: Kemampuan Membaca Siswa Kelompok Kecil

PRETEST

Code Siswa	SOAL																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
KK01	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0
KK02	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
KK03	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1
KK04	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0
KK05	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1
KK06	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0
KK07	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0
KK08	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
KK09	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0
KK10	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1

Code Siswa	SOAL																Skor	Nilai
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
KK01	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	20	55.6
KK02	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	22	61.1
KK03	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	15	41.7
KK04	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	16	44.4
KK05	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	18	50.0
KK06	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	22	61.1
KK07	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	15	41.7
KK08	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	20	55.6
KK09	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	21	58.3
KK10	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	16	44.4

POSTTEST

Code Siswa	SOAL																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
KK01	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
KK02	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
KK03	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
KK04	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
KK05	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
KK06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
KK07	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
KK08	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
KK09	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0
KK10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1

Code Siswa	SOAL																Skor	Nilai
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
KK01	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	30	83.3
KK02	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	91.7
KK03	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	24	66.7
KK04	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	30	83.3
KK05	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	27	75.0
KK06	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	31	86.1
KK07	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	91.7
KK08	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	29	80.6
KK09	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29	80.6
KK10	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	28	77.8

Lampiran 6: Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil

No	CODE SISWA	Pernyataan										Skor	Skor Max
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	KK01	3	4	3	3	4	3	3	2	3	2	30	3
2	KK02	4	3	2	4	3	2	2	3	4	3	30	3
3	KK03	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	31	3.1
4	KK04	3	3	4	3	2	4	3	4	3	2	31	3.1
5	KK05	4	3	2	4	3	2	3	2	4	3	30	3
6	KK06	4	4	4	3	2	3	3	3	4	2	32	3.2
7	KK07	3	4	3	2	4	3	2	2	2	3	28	2.8
8	KK08	2	3	4	3	4	4	4	4	3	4	35	3.5
9	KK09	3	4	2	4	3	2	3	3	3	2	29	2.9
10	KK10	3	4	3	2	4	3	3	2	4	3	31	3.1

KL20	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	15	50.0
KL21	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	17	56.7
KL22	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	19	63.3
KL23	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	15	50.0
KL24	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	11	36.7
KL25	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	15	50.0
KL26	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	16	53.3
KL27	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	14	46.7
KL28	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	15	50.0
KL29	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	14	46.7
KL30	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	18	60.0

POSTTEST

Code Siswa	SOAL																														Skor	Nilai	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
KL01	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	29	96.7	
KL02	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	90.0	
KL03	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	93.3	
KL04	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	17	56.7	
KL05	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	12	40.0	
KL06	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	23	76.7
KL07	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	80.0	
KL08	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27	90.0
KL09	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	27	90.0
KL10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	25	83.3
KL11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	28	93.3	
KL12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	24	80.0	
KL13	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	63.3	
KL14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	26	86.7	
KL15	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	11	36.7	
KL16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	23	76.7	
KL17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	25	83.3	
KL18	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	24	80.0	
KL19	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	70.0	
KL20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	96.7	
KL21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100.0	

Lampiran 8: Hasil Output SPSS Uji Normalitas Data

NEW FILE.
 DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.
 EXAMINE VARIABLES=Hasil BY kelas
 /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT
 /COMPARE GROUPS
 /STATISTICS DESCRIPTIVES
 /CINTERVAL 95
 /MISSING LISTWISE
 /NOTOTAL.

Explore

		Notes	
Output Created			20-SEP-2022 14:39:45
Comments			
Input	Active Dataset	DataSet1	
	Filter	<none>	
	Weight	<none>	
	Split File	<none>	
	N of Rows in Working Data File		60
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.	
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.	
Syntax		EXAMINE VARIABLES=Hasil BY kelas /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.	
Resources	Processor Time		00:00:03.43
	Elapsed Time		00:00:01.97

[DataSet1]

Kelas

Case Processing Summary

Kelas		Valid		Cases Missing		Total N
		N	Percent	N	Percent	
Keterempilan Membaca Siswa	Pretest	30	100.0%	0	0.0%	30
	Posttest	30	100.0%	0	0.0%	30

Case Processing Summary

Kelas		Cases Total
		Percent
Keterempilan Membaca Siswa	Pretest	100.0%
	Posttest	100.0%

Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error		
Keterampilan Membaca Siswa	Pretest	Mean	49.903	1.5062	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		46.823
			Upper Bound		52.984
		5% Trimmed Mean	50.004		
		Median	50.000		
		Variance	68.057		
		Std. Deviation	8.2497		
		Minimum	33.7		
		Maximum	63.3		
		Range	29.6		
		Interquartile Range	13.4		
		Skewness	-.164		.427
		Kurtosis	-.813		.833
		Posttest	Mean		80.793
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	74.583	
			Upper Bound	87.004	
	5% Trimmed Mean		82.115		
	Median		83.300		
	Variance		276.619		
	Std. Deviation	16.6319			
Minimum	36.7				
Maximum	100.0				
Range	63.3				
Interquartile Range	16.6				
Skewness	-1.347	.427			
Kurtosis	1.356	.833			

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Keterampilan Membaca Siswa	Pretest	.105	30	.200	30
	Posttest	.103	30	.203	30

Tests of Normality

Kelas	Shapiro-Wilk ^a	
	Sig.	
Keterampilan Membaca Siswa	Pretest	.329
	Posttest	.301

a. Lilliefors Significance Correction

Keterampilan Membaca Siswa

Stem-and-Leaf Plots

Keterampilan Membaca Siswa Stem-and-Leaf Plot for kelas= Pretest

Frequency	Stem & Leaf
1.00	3 . 3
2.00	3 . 66
5.00	4 . 00033
4.00	4 . 6666
9.00	5 . 000000333
3.00	5 . 666
6.00	6 . 000033

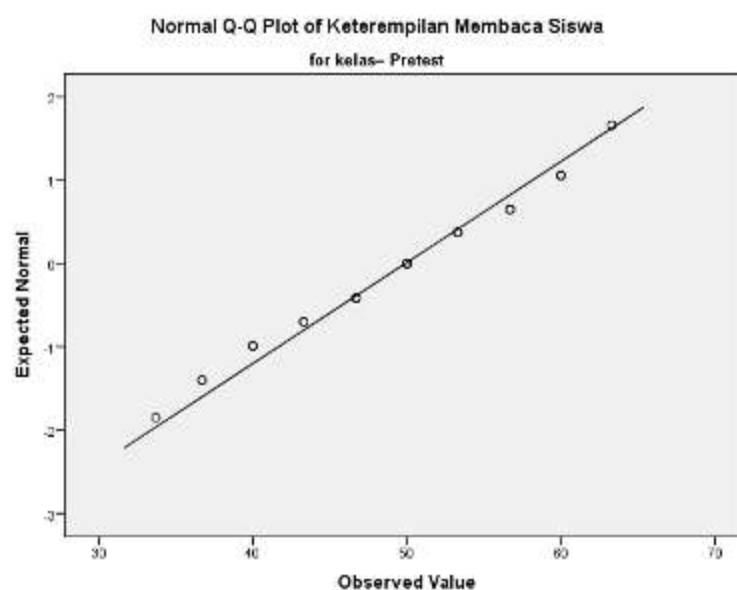
Stem width: 10.0
Each leaf: 1 case(s)

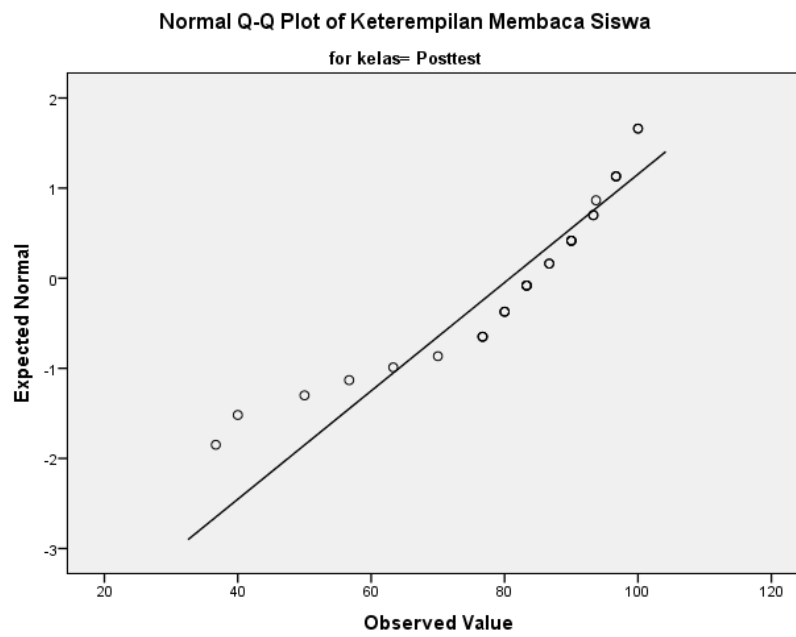
Keterampilan Membaca Siswa Stem-and-Leaf Plot for kelas= Posttest

Frequency	Stem & Leaf
3.00	Extremes (= < 50)
1.00	5 . 6
1.00	6 . 3
4.00	7 . 0666
9.00	8 . 000333366
10.00	9 . 0000333666
2.00	10 . 00

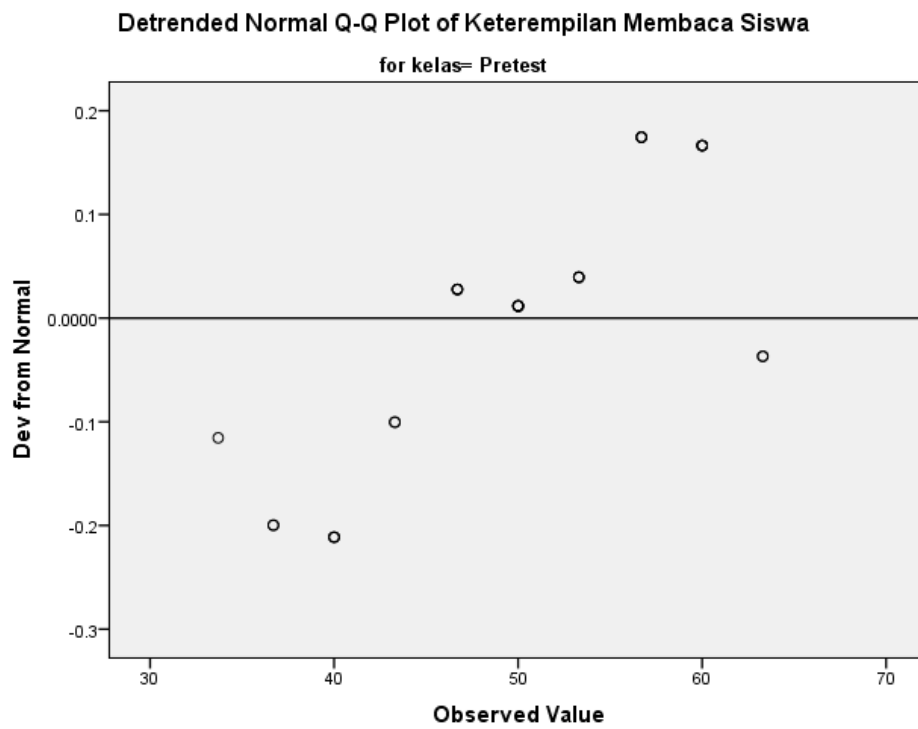
Stem width: 10.0
Each leaf: 1 case(s)

Normal Q-Q Plots

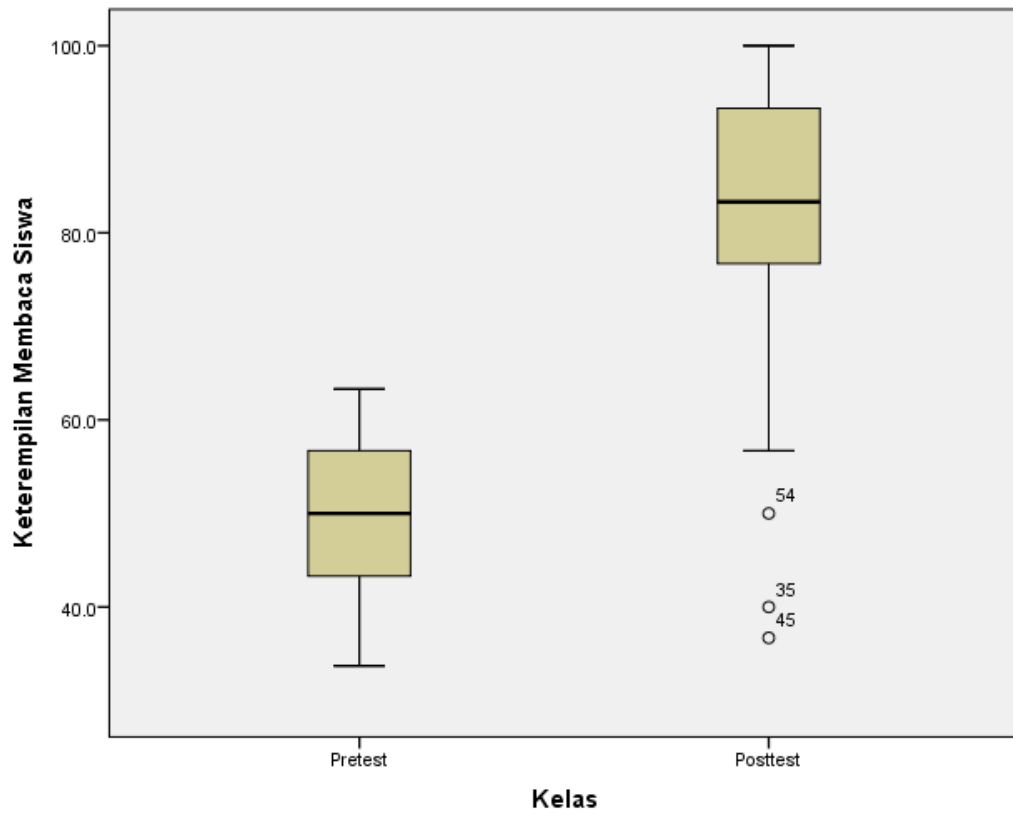
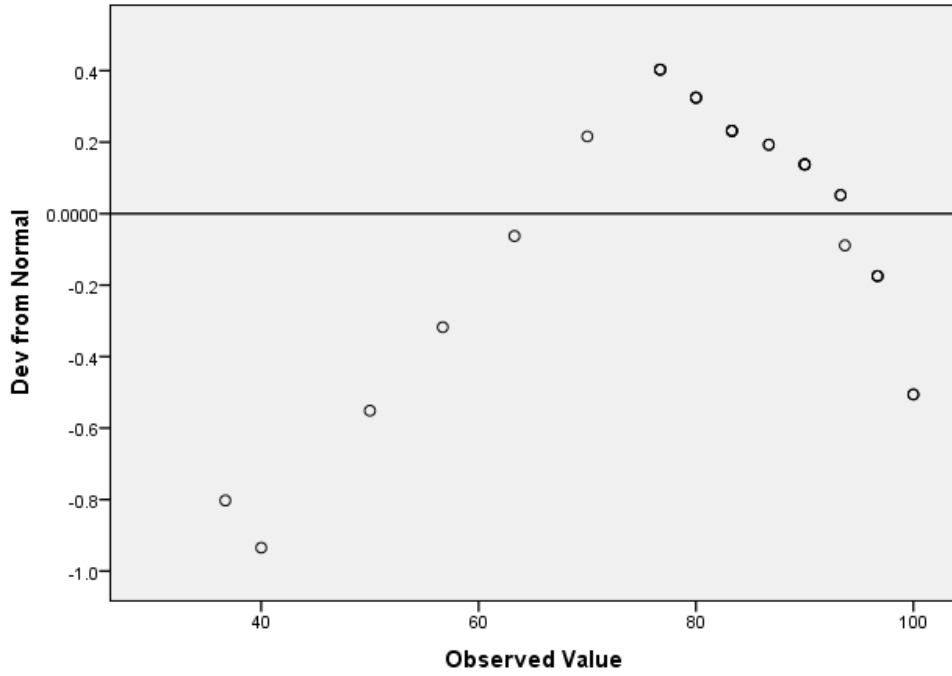




Detrended Normal Q-Q Plots



**Detrended Normal Q-Q Plot of Keterampilan Membaca Siswa
for kelas= Posttest**



Lampiran 9: Hasil Output SPSS Uji Paired Sampel T Test

T-TEST PAIRS=Pre WITH post (PAIRED)
 /CRITERIA=CI(.9500)
 /MISSING=ANALYSIS.

T-Test

		Notes	
Output Created			20-SEP-2022 14:41:50
Comments			
Input	Active Dataset	DataSet1	
	Filter	<none>	
	Weight	<none>	
	Split File	<none>	
	N of Rows in Working Data File		30
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.	
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.	
Syntax		T-TEST PAIRS=Pre WITH post (PAIRED) /CRITERIA=CI(.9500) /MISSING=ANALYSIS.	
Resources	Processor Time		00:00:00.02
	Elapsed Time		00:00:00.02

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	49.903	30	8.2497	1.5062
	Posttest	80.793	30	16.6319	3.0365

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & Posttest	30	.673	.000

Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences	
					Lower	Upper
		95% Confidence Interval of the Difference				
Pair 1	pretest - Posttest	30.8900	12.6535	2.3102	35.6149	26.1651

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - Posttest	13.371	29	.000

Lampiran 10: Perhitungan Indeks Gain

No	Pre	Post	POST-PRE	100 - PRE	N GAIN	KRITERIA
1	60	96.7	36.7	40	0.9	Tinggi
2	56.7	90	33.3	43.3	0.8	Tinggi
3	60	93.3	33.3	40	0.8	Tinggi
4	40	56.7	16.7	60	0.3	Sedang
5	43.3	40	-3.3	56.7	-0.1	Rendah
6	46.7	76.7	30	53.3	0.6	Sedang
7	63.3	80	16.7	36.7	0.5	Sedang
8	60	90	30	40	0.8	Tinggi
9	56.7	90	33.3	43.3	0.8	Tinggi
10	53.3	83.3	30	46.7	0.6	Sedang
11	53.3	93.7	40.4	46.7	0.9	Tinggi
12	50	80	30	50	0.6	Sedang
13	50	63.3	13.3	50	0.3	Sedang
14	43.3	86.7	43.4	56.7	0.8	Tinggi
15	40	36.7	-3.3	60	-0.1	Rendah
16	36.7	76.7	40	63.3	0.6	Sedang
17	40	83.3	43.3	60	0.7	Tinggi
18	46.7	80	33.3	53.3	0.6	Sedang
19	33.7	70	36.3	66.3	0.5	Sedang
20	50	96.7	46.7	50	0.9	Tinggi
21	56.7	100	43.3	43.3	1.0	Tinggi
22	63.3	100	36.7	36.7	1.0	Tinggi
23	50	83.3	33.3	50	0.7	Tinggi
24	36.7	50	13.3	63.3	0.2	Rendah
25	50	90	40	50	0.8	Tinggi
26	53.3	93.3	40	46.7	0.9	Tinggi
27	46.7	76.7	30	53.3	0.6	Sedang
28	50	86.7	36.7	50	0.7	Tinggi
29	46.7	83.3	36.6	53.3	0.7	Tinggi
30	60	96.7	36.7	40	0.9	Tinggi

Lampiran 11: Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS PGRI SEMARANG PASCASARJANA

Jl. Lingga Raya No. 6 - Dr. Cipto Semarang 50125 - Indonesia

Telp (024) 841475, 8316377 Email : pasca@upgris.ac.id Homepage : www.upgris.ac.id

Nomor : 157/L.56/PL/2022

8 November 2022

Lampiran : -

Hal : **Izin Penelitian**

Yth.....

.....

.....

di Tempat .

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa Pascasarjana Universitas PGRI Semarang:

Nama : Yustina Gunarti

NPM : 19560034

Program Studi : Pendidikan Dasar

Akan mengadakan uji coba instrumen dan melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian penulisan tesis dengan judul **"Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar"**.

Schubungan dengan hal itu, kami mohon perkenan Bapak/Ibu Memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan penelitian di institusi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perkenan dan kerjasarna yang baik, kami sampaikan terima kasih.

Direktur Pascasarjana .



Dr. Ngasbun Egar, S.Pd., M. Pd.
NPP 956701118

Lampiran 12: Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Gambar 1
Peneliti Menyerahkan Sura Ijin Penelitian



Gambar 2
Pembelajaran sebelum menggunakan produk Media Puzzle



Gambar 3
Pembelajaran sebelum menggunakan produk Media Puzzle



Gambar 4
Pembelajaran menggunakan produk Media Puzzle



Gambar 5
Peneliti Berkordinasi dengan Guru kelas
Untuk Persiapan Praktik Pembelajaran



Gambar 6
Serah Terima Surat Keterangan Telah Menelitian

Lampiran 13: Biografi Peneliti