

**PENGARUH PENGGUNAAN PUZZLE SUKU KATA TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS 1 SD
MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG**

SKRIPSI



Oleh

**ALIGONDA BARU
NIM. 148620620006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHAS, SOSIAL, DAN OLAAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA)
SORONG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui Tim Pembimbing

Pada : tanggal 8 April 2026

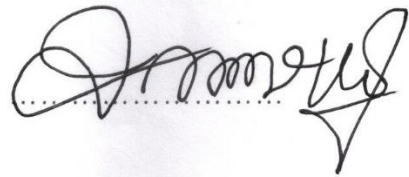
Pembimbing I

Anis Alfian Fitriani, M.Pd.
NIDN. 1421029601

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized, overlapping loops and vertical strokes, positioned above a horizontal dotted line.

Pembimbing II

Selfiani, M.Pd.
NIDN: 1401019301

A handwritten signature in blue ink, featuring a large, flowing 'S' followed by several loops and a final downward stroke, positioned above a horizontal dotted line.

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN PUZZLE SUKU KATA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS 1 SD MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG

Sisusun Oleh :

NAMA : ALIGONDA BARU
NIM : 148620620006

Skripsi ini telah disetujui oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial
dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Pada : *Tanggal 23 Mei 2026*

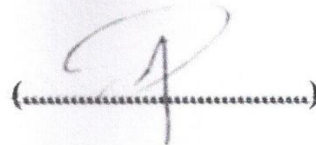
Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga



[Signature]
Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Ketua Penguji

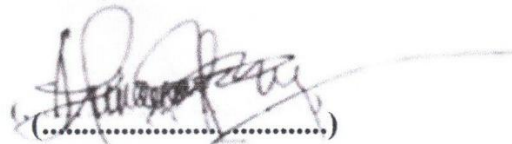
Ahmad Yulianto, M.Pd.
NIDN. 1412019201



(.....)

Penguji I

Dr. Abdul Hafid, M.Pd
NIDN. 1401019001



(.....)

Penguji II

Anis Alfian Fitriani, M.Pd.
NIDN. 1421029601



(.....)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, April 2026

Yang membuat pernyataan

Aligonda Baru
Nim. 148620620006

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu
tidak akan hilang. (Amsal 23:18)

Tiada kesuksesan yang dapat diraih
tanpa adanya usaha, kerja keras dan doa.

PERSEMBAHAN

1. Kepada Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria yang telah menuntun, membimbing dan menopangku, serta memberikan kekuatan bagiku disaat suka dan duka.
2. Teristimewa kedua Orangtua Saya, ayah Martinus Baru dan Ibu Ifoni Bame yang telah memberikan motivasi dukungan dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Kakak serta adik-adikku terkasih yang mana senantiasa selalu memberikan motivasi, semangat dan doa.
4. Seluruh keluarga yang namanya tidak disebutkan satu persatu yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
5. Dosen pembimbing ibu Anis Alfian Fitriani, M.Pd. terimakasih yang mana dengan sabar selalu membimbing sampai menyelesaikan skripsi.
6. Almamater tercinta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong yang saya cintai dan saya banggakan.

ABSTRAK

Aligonda Baru/Nim. 148620620006. **Pengaruh Penggunaan Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong**. Skripsi, Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. November 2025.

Salah satu perubahan yang mendukung proses belajar dan mengajar ialah melalui Puzzle suku kata untuk mendukung siswa dan siswi dalam membaca dan memahami suku kata dari bahasa Indonesia. Puzzle suku kata sekarang sangat berpengaruh di Indonesia hampir semua Sekolah Dasar menggunakannya untuk mendidik siswa dan siswi karena sangat memudahkan siswa dan siswi untuk semangat belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Jenis penelitian ini, merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas I yang beralamatkan di jalan Basuku Rahmat Km. 10 Kota Sorong. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Januari 2026. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas Kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong yang berjumlah 26 siswa. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas I dengan jumlah sampel 26 orang siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling*. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam skripsi ini dan data hasil penelitian serta analisisnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 21 pada di dapatkan perhitungan diatas hasil pretestes memiliki mean 11,69, sedangkan sedangkan hasil *posttes* memiliki mean 17,34. setelah penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan pada 26 siswa, tidak ada responden yang mengalami penurunan hasil tes. Hasil uji statistik non parametric *Wilcoxon Signed Ranks Test* didapatkan nilai sig atau *p value* = 0.00 ($< \alpha = 0.05$) yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

Kata Kunci : Penggunaan Puzzle Suku Kata, Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas 1

ABSTRACT

*Aligonda Baru/Nim. 148620620006. **The Effect of Using Syllable Puzzles on Beginning Reading Skills in Grade 1 of Muhammadiyah 2 Elementary School, Sorong City.** Thesis, Faculty of Language, Social, and Sports Education, Muhammadiyah University of Education, Sorong. November 2025.*

One of the changes that supports the teaching and learning process is through syllable puzzles to support students in reading and understanding Indonesian vocabulary. Syllable puzzles are now very influential in Indonesia, with almost all elementary schools using them to educate students because they greatly facilitate student enthusiasm for learning. The purpose of this study was to determine the effect of using syllable puzzles on beginning reading skills in Grade 1 of Muhammadiyah 2 Elementary School, Sorong City. This type of research is quantitative research using an experimental method. The research design used in this study was a one-group pretest-posttest design. This study was conducted in Grade 1 located on Jalan Basuku Rahmat Km. 10, Sorong City. This research will be conducted in January 2026. The population of this study is all 26 first-grade students at Muhammadiyah 2 Elementary School, Sorong City. The sample used in this study is 26 first-grade students. The sample was taken using a sampling technique. Based on the problem formulation proposed in this thesis and the research data and its analysis, it can be concluded that the calculation results using SPSS 21 obtained the pretest results have a mean of 11.69, while the posttest results have a mean of 17.34. After using the Syllable Puzzle learning media, there was an increase in early reading ability in 26 students, with no respondents experiencing a decrease in test results. The results of the non-parametric Wilcoxon Signed Ranks Test statistical test obtained a sig value or p value = 0.00 ($\alpha = 0.05$), which means H_a is accepted and H_o is rejected. Therefore, there is an effect of the use of the Syllable Puzzle learning media on the early reading ability of first-grade students at Muhammadiyah 2 Elementary School, Sorong City.

Keywords: *Use of Syllable Puzzles, Beginning Reading Ability in Grade 1*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunian-Nya, yang berupa kesehatan dan perlindungan serta hikmah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas 1 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong”**.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dan sumbangsih dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada mereka yang telah memberi banyak bantuan dalam penyusunan skripsi ini, yang terhormat:

1. Dr. Rustamadji, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
2. Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd., selaku Dekan FABIO Universitas Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
3. Desti Rahayu, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan PGSD UNIMUDA Sorong.
4. Anis Alfian Fitriani, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan moril hingga selesainya proposal penelitian ini.
5. Selfiani, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah dengan tulus membimbing dan memberikan dukungan moril hingga selesainya proposal penelitian ini.

6. Para Dosen Program Studi PGSD UNIMUDA Sorong yang telah membimbing dan mendidik.

7. Teman-teman mahasiswa PGSD, yang telah banyak membantu dalam penyelesaian penulisan proposal penelitian ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kalangan akademis, khususnya bagi mahasiswa PGSD, masyarakat pada umumnya dan bagi dunia ilmu pengetahuan.

Aimas, April 2026

Penulis,

Aligonda Baru
Nim. 148620620006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SUB JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	viii
ABSTACK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.5. Definisi Operasional Variabel.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Kemampuan Membaca	9
2.2. Media Pembelajaran	16
2.3. Media Puzzle Suku Kata	18
2.4. Penelitian Terdahulu yang Relevan	23
2.5. Kerangka Pikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1. Jenis dan Desain Penelitian.....	27
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	28
3.4. Variabel Penelitian	28
3.5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	29
3.6. Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1.Hasil	36
4.2.Pembahasan	44
BAB V PENUTUP	47
5.1. Kesimpulan	47
5.2. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	27
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Tes Unjuk Kerja Kemampuan Membaca	30
Tabel 3.3. Rubrik Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Membaca ...	31
Tabel 4.1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	38
Tabel 4.2. Rangkuman Hasil Pretes	40
Tabel 4.2. Rangkuman Distribusi Frekuensi Data Pretest (Sebelum penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata).....	40
Tabel 4.3. Rangkuman Hasil Posttes.....	41
Tabel 4.4. Persentase Kategori Kemampuan Membaca Permulaan setelah (posttest) menggunakan media pembelajaran Puzzle Suku Kata Siswa Kelas I SD Muhannadiyah 2 Kota Sorong	42

DAFTAR TABEL

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir	26
Gambar 4.1. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest	41
Gambar 4.2. Distribusi Frekuensi Hasil Postes	43

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai wujud peradaban bangsa dan negara. Pendidikan mendidikan mencerdaskan manusia dan mengalami perubahan sangat signifikan. Pendidikan merupakan usaha untuk mempengaruhi dan memperoleh ilmu pengetahuan dan pendidikan sedemikian juga merupakan usaha sadar yang digerakan oleh seseorang untuk mendapatkan ilmu melalui pelatihan yang berlangsung di ruang kelas atau diluar ruang kelas (Suryana, 2018:6).

Pendidikan di Sekolah bukanlah hal sesuatu yang sederhana, dikarenakan adanya proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dengan guru proses pembelajaran juga merupakan sesuatu yang rumit karena guru tidak mentransfer informasi dan ilmu pengetahuan saja, tetapi guru juga harus melibatkan peserta didik untuk melakukan berbagai tindakan dan juga praktik sehingga peserta didik memahami materi pembelajaran secara menyeluruh (Suryana, 2018:6).

Selain itu keterampilan membaca yang dimiliki oleh siswa dan siswi karena keterampilan membaca merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh siswa dan siswi yang kelak akan dimanfaatkan untuk memahami berbagai informasi yang dibaca. Kemampuan membaca merupakan bahasa yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan

sesame manusia, maka perkembangannya kemampuan membaca turut mempengaruhi penyesuaian sosial dan pribadi anak.

Kemampuan membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada usia dini. Kemampuan berbahasa memungkinkan manusia untuk dapat saling berkomunikasi, baik itu mengkomunikasikan pikiran, perasaan, maupun sikap. Dengan bahasa pula manusia dapat meningkatkan kemampuan intelektualnya, tanpa bahasa manusia juga tidak akan dapat mengembangkan diri dan lingkungannya. Oleh karena itu, untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak dalam membaca harus dikembangkan semenjak dini (Wahyuni, 2021).

Membaca permulaan merupakan salah satu aspek yang sangat mendasar agar kita dapat menambah pengetahuan pada jenjang selanjutnya. Membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks (Iskandarwassid & Sunendar, 2020). Kemampuan membaca adalah suatu kemampuan untuk menerjemahkan simbol-simbol visual ke dalam suara serta mengubahnya menjadi suatu makna yang melalui proses kognitif berdasarkan pada pengalaman yang telah didapatkan sebelumnya (Pertiwi & Sugiyanto, 2020).

Pembelajaran membaca pemahaman di SD pada saat ini masih dirasakan belum memenuhi tuntutan kurikulum yang berlaku. Pertama, guru dalam mengajarkan membaca pemahaman masih memiliki kecenderungan memusatkan kegiatannya agar siswa dapat membaca dan kurang memanfaatkan membaca untuk belajar lebih lanjut (*reading to learn*).

Akibatnya, sebagian besar siswa kurang memanfaatkan membaca untuk menambah pengetahuan, mengembangkan kepribadian sekaligus menumbuhkan pengertian yang lebih baik dalam mengembangkan dan memperluas wawasannya. Kedua, walaupun para guru sering dibekali tentang berbagai teknik dan strategi tentang pembelajaran membaca yang seharusnya dilakukan secara integratif, tetapi guru dalam mengaplikasikan pembelajaran membaca masih diisolasi dari keterampilan berbahasa lainnya. Akibatnya, guru dalam membina pengetahuan dan wawasan terhadap masalah membaca hampir tidak membuahkan hasil (Farida, 2020).

Kemampuan membaca harus dilestarikan pada peserta didik sejak masuk sekolah dasar. Pernyataan ini diperkuat oleh Rahman & Haryanto (2022) bahwa keterampilan serta kemampuan membaca hendaklah secepatnya dikuasai oleh para peserta didik di sekolah dasar sebab keterampilan ini erat kaitannya dengan semua proses pembelajaran siswa di SD. Pendapat lain disampaikan oleh Rizkiana (2021) bahwa berlandaskan hasil penelitian yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assesment* (PISA) memperlihatkan rata-rata hasil prestasi literasi membaca, matematika serta sains peserta didik di Indonesia berada di bawah rata-rata internasional. Maka dari itu proses belajar membaca siswa ini perlu diterapkan sedini mungkin oleh siswa.

Setelah melihat dan menjabarkan bahwa membaca sangat penting tetapi terlebih harus melihat bahwa di Indonesia konsep mendidik berubah dari yang manual menuju jaman yang modern untuk mendukung proses belajar dan

mengajar. Salah satu perubahan yang mendukung proses belajar dan mengajar ialah melalui Puzzle suku kata untuk mendukung siswa dan siswi dalam membaca dan memahami suku kata dari bahasa Indonesia. Dan memang dari Puzzle suku kata sangat membantu guru dan juga menambah motivasi belajar dari siswa dan siswi. Puzzle suku kata sekarang sangat berpengaruh di Indonesia hampir semua Sekolah Dasar menggunakannya untuk mendidik siswa dan siswi karena sangat memudahkan siswa dan siswi untuk semangat belajar.

Puzzle suku kata juga membuat siswa dan siswi mudah memahami secara deskripsi dan menyeluruh karena kebiasaan manusia semua ketika melihat gambar akan mengerti dan memahami tentang benda tersebut atau tulisannya. Model Puzzle suku kata yang lebih fokus pada tulisan berupa kata-kata yang bias disusun dan membuat siswa-siswa cepat menangkap lebih khusus tentang bahasa Indonesia. Menurut peneliti siswa-siswa sekarang tidak mampu membaca dengan baik karena belum memahami perintah-perintah dalam buku. Padahal keterampilan membaca kosakata, gambar dan grafik dalam bahasa Indonesia sangat penting dimiliki oleh siswa dan siswi.

Terjadi perubahan kurikulum juga mempengaruhi, maka pada muatan bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang SD memiliki kedudukan yang penting. Bahasa Indonesia memegang pengaruh yang sangat penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan khususnya Sekolah Dasar (SD) yaitu mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi karena bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuhkan cabang-cabang berpikir logis, sistematis dan kritis (Khomsoh, 2017:1-11).

Sebagai besar siswa mengalami kesulitan dalam menyusun suku kata menjadi kata. Meteri sekolah pada gambar dan rangkaian huruf. Media tidak digunakan oleh guru, guru lebih menyukai cara pembelajaran klasikal dengan menggunakan spidol dan papa tulis. Pembelajaran yang dilakukan guru membuat siswa kurang efektif hingga menimbulkan kemonotonan dalam pembelajaran, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, pembelajaran hanyalah diterapkan satu arah atau dengan sistem pendidikan gaya Bank. Pembelajaran membuat siswa hanya fokus pada guru (guru sebagai pun pusatnya) tanpa mengembangkan kemampuan pada diri masing-masing siswa, pembelajaran pun terkesan monoton. Dari kenyataan diatas, perlu untuk mengembangkan media lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk menciptakan situasi belajar yang aktif, multi arah dan meningkatkan semangat siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 42 Kota Sorong bersama guru kelas 1, bahwa setengah dari siswa kelas 1 masih ada yang belum bisa membaca serta mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Ini dikarenakan adanya sejumlah faktor, diantaranya faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internalnya adalah siswa kurang motivasi serta kemampuan kognitif yang kurang. Sedangkan faktor eksternalnya adalah sebagian besar siswa tersebut kurang diperhatikan dan mendapatkan dukungan belajar dari orang tua serta kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Dari adanya beberapa faktor yang menyebabkan siswa kesulitan membaca tersebut, guru tidak hanya tinggal

diam, guru sudah berupaya untuk mengatasi hal tersebut diantaranya melakukan koordinasi serta membuat forum sosialisasi dengan wali murid, adanya jam tambahan untuk siswa, adanya buku pengantar orang tua dan lain sebagainya. Untuk penilaian yang digunakan oleh guru terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan membaca yaitu remedial, penugasan serta PR.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah tersebut terlihat bahwa guru SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong dalam proses pembelajaran di Kelas I masih menggunakan pendekatan konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Kenyataan yang ada di lapangan mengungkapkan bahwa berdasarkan kemampuan membaca siswa Kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong masih kurang.

Mencermati adanya permasalahan di atas, perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menjadikan murid lebih aktif dan berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar murid mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar murid adalah media Puzzle suku kata. Media Puzzle suku kata adalah media pembelajaran dengan menggunakan kertas yang berukuran tebal dan berbentuk persegi panjang yang ditulis atau ditandai dengan unsur abjad atau huruf tertentu. Puzzle suku kata merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang termasuk dalam kategori Flash Card. Media pembelajaran ini mengandalkan Puzzle suku kata yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Puzzle suku kata dapat membantu guru mencapai tujuan

intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan murid. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji hal tersebut melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas 1 SD Muhandadiyah 2 Kota Sorong”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pengaruh Penggunaan Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas 1 SD Muhandadiyah 2 Kota Sorong?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas 1 SD Muhandadiyah 2 Kota Sorong.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan memperkaya khasanah dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada Keterampilan Membaca.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, menambah wawasan serta ilmu pengetahuan.
- b. Bagi lembaga pendidikan, untuk membenahi dan mengembangkan kebijakan-kebijakan yang ada di sekolah mengenai penggunaan media Puzzle Suku Kata.
- c. Bagi guru, untuk bahan evaluasi diri dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia dengan memperhatikan kemampuan membaca siswa.
- d. Bagi siswa diharapkan dapat mengoptimalkan pemahaman mengenai pembelajaran yang diberikan oleh guru.

1.5. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, adapun terdapat beberapa hal yang secara operasional akan didefinisikan dengan secara jelas dan sederhana serta memberikan arah mengenai masalah yang akan di teliti. Antara lain :

- 1.5.1. Media puzzle suku kata adalah media pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan membaca dan menulis permulaan. Media ini berupa potongan-potongan suku kata yang disusun menjadi kata-kata bermakna.
- 1.5.2. Kemampuan membaca adalah keterampilan dasar yang memungkinkan seseorang memahami tulisan dan mendapatkan informasi atau pesan yang tertulis. Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dimiliki, karena banyak kegiatan pembelajaran yang melibatkan membaca.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kemampuan Membaca

2.1.1. Hakikat Membaca

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/bahasa tulis. Hakikatnya aktivitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu: membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental, sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca (Puji Santosa dkk, 2018).

Proses membaca sangat kompleks dan rumit karena melibatkan beberapa aktivitas, baik berupa kegiatan fisik maupun mental. Proses membaca terdiri dari beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah: (1) aspek sensori, yaitu kemampuan untuk memahami simbol-simbol tertulis, (2) aspek perceptual, yaitu kemampuan untuk menginterpretasikan apa yang dilihat sebagai simbol, (3) aspek schemata, yaitu kemampuan menghubungkan informasi tertulis dengan struktur pengetahuan yang telah ada, (4) aspek berpikir, yaitu kemampuan membuat inferensi dan evaluasi dari materi yang dipelajari, dan (5) aspek afektif, yaitu aspek yang berkenaan dengan minat pembaca yang berpengaruh terhadap kegiatan membaca. Interaksi antara kelima aspek tersebut secara harmonis akan menghasilkan pemahaman membaca yang baik, yakni terciptanya komunikasi yang baik antara penulis dengan pembaca

(Farida Rahim, 2019).

2.1.2. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca pada anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam perkembangan bahasa. Kegiatan membaca harus ditanamkan pada anak sejak dini, karena mengingat banyak manfaat yang diperoleh dalam kegiatan membaca. Pembelajaran membaca di SD harus dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Salah satu prinsip perkembangan menyatakan bahwa perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar. Proses kematangan adalah terbukanya karakteristik yang secara potensial ada pada individu dan berasal dari warisan genetik. Beberapa proses belajar berasal dari latihan atau pengulangan suatu tindakan yang nantinya menimbulkan perubahan dalam perilaku. Kematangan menentukan siap atau tidaknya seseorang untuk belajar, karena betapapun banyaknya rangsangan yang diterima anak, mereka tidak dapat belajar dan menghasilkan perubahan perilaku sampai mereka dinyatakan siap menurut taraf perkembangannya. Menamakan kondisi kesiapan belajar yang ditentukan oleh kematangan ini sebagai teachable moment, atau saat yang tepat bagi anak untuk “diajar” (Al-busaidi, 2017).

Menurut Montessori (Wahyuni, 2021), masa peka anak untuk belajar membaca dan berhitung berada di usia 4 – 5 tahun, karena di usia ini anak lebih mudah membaca dan mengerti angka. Doman (2019) menyarankan sebaiknya anak mulai belajar membaca di periode usia 1 hingga 5 tahun. Menurutnya, pada masa ini otak anak bagaikan pintu yang terbuka untuk semua informasi,

dan anak bisa belajar membaca dengan mudah dan alamiah. Namun menurut Dardjowidjojo (2018), dari segi neurologis pada usia 1 tahun otak baru berkembang 60% dari otak orang dewasa. Di usia ini anak belum dapat mengidentifikasi letak garis lurus dan setengah lingkaran apalagi kombinasinya, maka anak belum mungkin belajar membaca. Dardjowidjojo (2018) kemudian menyebutkan bahwa membaca hanya dapat dilakukan ketika anak sudah memenuhi prasyarat – prasyarat tertentu untuk berbicara. Prasyarat ini antara lain: menguasai sistem fonologis (bunyi), sintaksis (struktur kalimat), dan kemampuan semantik (kaitan makna antar kata) (Al-busaidi, 2017)

Mengajari anak membaca harus sesuai dengan tahapan, yaitu dimulai dari pengenalan huruf, kemudian mengenalkan suku kata, kata dan yang terakhir kalimat. Suryatin (dalam Susanto, 2019) menyatakan, “proses membaca dimulai dari penguasaan kode-kode bahasa, yang diikuti oleh penguasaan kosakata atau perbendaharaan kata, kemudian pemahaman kalimat, paragraf dan pemahaman teks/wacana”. Kegiatan membaca perlu membutuhkan kesiapan yang matang, artinya memiliki kemampuan yang cukup untuk berkonsentrasi dalam memahami suatu bacaan (Rahmawati, 2016).

Eliaison (dalam Susanto, 2011: 86) menyatakan, “*children who have enjoyed picture, alphabet, nursery, rhyme, and story books from early infancy will have a greater desire to read because they know that reading open new doors, provide information and is enjoyable*. Anak yang menyukai gambar atau huruf sejak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca lebih

besar karena mereka tahu bahwa membaca menambah wawasan dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas memberikan makna bahwa stimulus untuk merangsang masa peka anak dalam belajar membaca harus sering diberikan baik dari orang tua maupun guru. Pemberian stimulus yang menyenangkan kepada anak dapat memberikan perubahan yang baik terhadap kemampuan membaca anak.

2.1.3. Jenis-Jenis Membaca

Ada beberapa jenis membaca yang dapat dilakukan oleh seseorang. Ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca, proses membaca terbagi atas membaca nyaring dan membaca dalam hati. Tarigan (2012), membaca nyaring adalah suatu aktivitas yang merupakan alat bagi guru, murid, atau pun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan pengarang. Membaca dalam hati adalah membaca dengan tidak bersuara. Lebih lanjut, dikatakan bahwa membaca dalam hati dapat dibagi menjadi dua, yaitu (1) membaca ekstensif dan (2) membaca intensif. Kedua jenis membaca ini, memiliki bagian-bagian tersendiri. Pembagian tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Membaca ekstensif adalah membaca sebanyak mungkin teks bacaan dalam waktu sesingkat mungkin (Tarigan, 2018). Tujuan membaca ekstensif untuk memahami isi yang penting dengan cepat secara efisien. Membaca ekstensif meliputi, (1) membaca survai (survey reading), (2) membaca sekilas (skimming), dan (3) membaca dangkal (superficial reading).

b. Membaca intensif (intensive reading) meliputi, membaca telaah isi dan telaah bahasa. Membaca telaah isi terbagi atas, (1) membaca teliti, (2) membaca pemahaman, (3) membaca kritis, dan (4) membaca ide (Tarigan, 2008: 40). Membaca telaah bahasa mencakup, membaca bahasa dan membaca sastra.

2.1.4. Langkah-langkah Membaca

Burns, dkk. (Farida Ramli 2017) mengungkapkan bahwa membaca merupakan proses yang melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental. Proses membaca terdiri dari sembilan aspek, yaitu sensori, perceptual, urutan pengalaman, pikiran, pembelajaran, asosiasi, sikap, dan gagasan. Proses membaca dimulai dengan sensori visual yang diperoleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui indra penglihatannya. Aspek urutan dalam proses membaca merupakan kegiatan mengikuti rangkaian tulisan yang tersusun secara linier. Pengalaman merupakan aspek penting dalam proses membaca. Anak yang memiliki pengalaman yang banyak akan mempunyai kesempatan yang lebih luas dalam mengembangkan pemahaman kosa-kata dalam membaca. Pengalaman konkret dan pengalaman tidak langsung akan meningkatkan perkembangan konseptual anak. Aspek afektif merupakan proses membaca yang berkenaan dengan kegiatan memusatkan perhatian. Dalam belajar membaca anak usia dini terdiri dari beberapa komponen.

Menurut Budihasti yang dikutip oleh Reni Akbar Hawadi (2019) menyebutkan beberapa komponen membaca, yaitu sebagai berikut:

a. Pengenalan

Kata-kata Disini penekanannya pada pengenalan persamaan antara apa yang diucapkan dan apa yang ditulis sebagai simbol.

b. Pengertian

Selain mengenali simbol dan dapat mengucapkan, dalam membaca yang terpenting adalah mengerti apa yang dibaca.

c. Reaksi

Diharapkan ada reaksi terhadap hal yang dibaca.

d. Penggabungan

Asimilasi ide-ide yang dihadapkan dari mereka dengan pengalaman membaca dimasa lalu.

2.1.5. Indikator Membaca Permulaan

Menurut Tarigan menjelaskan bahwa ada beberapa aspek dalam keterampilan membaca permulaan yakni sebagai berikut.

1. Penggunaan ucapan yang tepat. Dalam hal ini ucapan harus sesuai dengan apa yang dibaca dan jelas, sehingga orang lain yang mendengar juga memahami makna bacaan yang telah dibaca.
2. Penggunaan frasa yang tepat. Agar saat membaca isi bacaan dapat tersampaikan dengan baik, maka penggunaan frasa haruslah tepat.
3. Penggunaan intonasi, nada, lafal dan tekanan yang tepat. Ketika membaca sebuah bacaan perlu memperhatikan agar intonasi, nada, lafal dan tekanan tepat agar orang lain yang mendengar bisa mudah mengerti dan faham.

4. Membaca dengan suara yang jelas dalam hal pelafalan, pengucapan kata atau kalimat. Kejelasan suara Ketika membaca diperlukan, agar tidak ada kesalahan dalam penafsiran oleh pendengar.
5. Sikap membaca yang baik, membaca dengan penuh perasaan dan ekspresif. Jika ingin saat membaca dapat tersampaikan dengan baik oleh pendengar maka menghayati bacaan yang dibacanya perlu dilakukan.
6. Menguasai tanda baca. Ketika sedang membaca haruslah memperhatikan tanda baca yang benar, agar tidak terjadi kesalahan.
7. Membaca dengan lancar. Membaca dengan lancar tanpa terbata-bata dimaksudkan agar pendengar memahami yang disampaikan oleh pembaca agar tidak salah dalam penangkapan makna dan isi bacaan.
8. Memperhatikan kecepatan membaca. Ketika membaca tidak boleh terlalu cepat maupun terlalu lambat, karena pembaca harus memperhatikan dengan seksama agar pendengar bisa memahami isi dan makna dari bacaan.
9. Membaca dengan tidak terpaku dalam teks bacaan. Ketika sedang membaca, sesekali pembaca harus melihat ke arah pendengar seakan sedang berinteraksi dengan pendengar.
10. Membaca dengan percaya diri. Hal demikian perlu adanya, karena dengan percaya diri tidak akan memperngaruhi kelancaran dan penampilan saat sedang mambaca.

Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Akhadiyah bahwa aspek membaca permulaan yakni ada empat yaitu : lafal, kelancaran, kejelasan

suara Ketika membaca dan intonasi yang tepat. Berikut merupakan aspek keterampilan membaca permulaan kelas I menurut Dalman (2022).

- a. Mempergunakan ucapan yang tepat
- b. Mempergunakan frasa yang tepat.
- c. Mempergunakan intonasi suara yang wajar agar makna mudah dipahami.
- d. Menguasai tanda baca sederhana, seperti titik, koma, tanda tanya dan tanda seru.

2.2. Media Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran setiap tahun selalu mengalami perkembangan. Sebab masing-masing media itu mempunyai kelebihan dan kelemahan, berdasarkan penggunaannya perlu diadakan penemuanbaru dan pemanfaatan media yang diperbaharui. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medius*" yang artinya tengah, perantara atau penghantar. Menurut Djamarah (2019: 120) dalam bahasa Arab, media dalah wasail atau wasilah yang berarti perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gagne (dalam Sadiman 2018: 6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Selain itu media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang murid untuk belajar. Menurut *Criticos* (dalam Daryanto 2018) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Penggunaan media mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari sehingga memberikan rangsangan belajar baru yang membuat murid aktif dalam pembelajaran. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Sadiman, dkk (2017) mengungkapkan media dalam proses pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Sasaran penggunaan media adalah agar anak didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk digunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Artinya peserta didik dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau saluran komunikasi antara guru dan murid yang bisa merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perasaan, perhatian, dan minat murid. Sehingga meningkatkan proses pembelajaran dalam pencapaian

tujuan pembelajaran menjadi lebih mudah dan mempertinggi hasil belajar murid. Media yang akan digunakan untuk pembelajaran harus memperhatikan beberapa ketentuan dengan pertimbangan bahwa, penggunaan media harus benar-benar berhasil dan berdaya guna untuk meningkatkan dan memperjelas pemahaman murid.

2.3. Media Puzzle Suku Kata

2.3.1. Pengertian Media Puzzle Suku Kata

Media puzzle suku kata merupakan media yang berbentuk kepingan-kepingan puzzle yang berisikan suku kata dan digunakan untuk latihan membaca bagi siswa. Media puzzle dapat memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran dan menggugah minat belajar siswa.

Media *puzzle* suku kata merupakan media visual dua dimensi yang dapat menyampaikan informasi untuk mengembangkan kemampuan belajar siswa (Utami et al., 2023). Dengan adanya media *puzzle* suku kata ini akan memudahkan siswa dalam membaca, menyusun suku kata menjadi kata, dan sebagainya. Menurut pendapat (Nevyanti et al., 2017) *puzzle* suku kata merupakan media pembelajaran yang diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar untuk memudahkan dalam belajar membaca dan menulis.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan media *puzzle* suku kata merupakan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk memudahkan siswa dalam membaca. Selain itu, media puzzle suku kata juga dapat membantu siswa dalam menulis permulaan. Puzzle suku kata ini sangat cocok untuk siswa yang duduk di kelas 2 sekolah dasar.

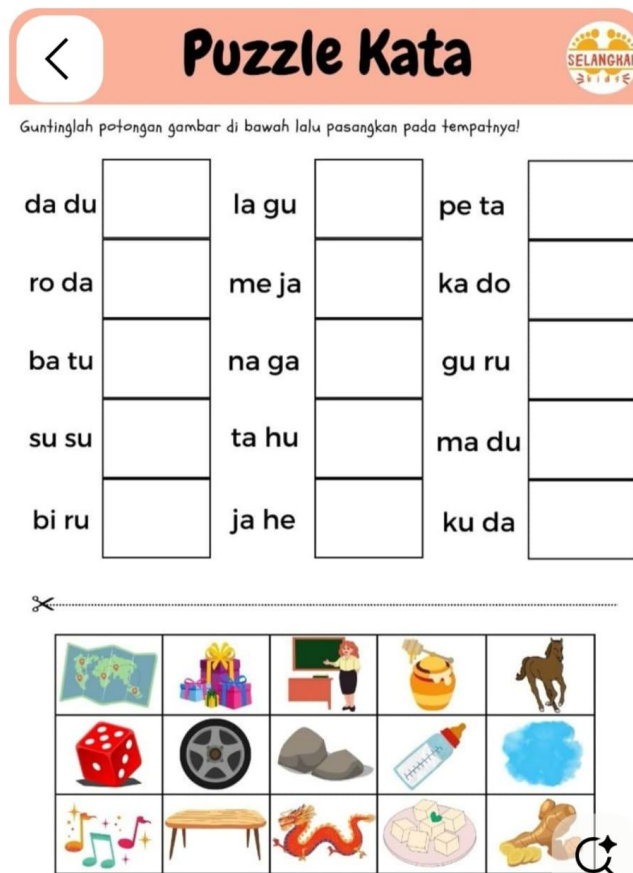
Puzzle suku kata dibuat semenarik mungkin agar siswa juga tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang duduk di kelas 12 sekolah dasar biasanya menyukai hal-hal yang baru dan juga kreatif. Oleh karena itu, media puzzle akan didesain dengan semenarik mungkin agar siswa juga senang mengikuti pembelajaran.

2.3.2. Desain Media Pembelajaran *Puzzle* Suku Kata

Media pembelajaran *puzzle* suku kata merupakan media yang akan digunakan untuk membantu siswa pada pembelajaran membaca permulaan. Puzzle suku kata dibuat menggunakan bahan dari kayu yang berbentuk persegi panjang dan memiliki tempat penyimpanan untuk potongan-potongan puzzle agar tidak berceceran.

Kepingan dari *puzzle* suku kata ini akan didesain dengan sangat menarik. Desain akan dibuat sama untuk semua kepingan dan warna tulisan untuk suku kata yaitu warna hitam dengan warna dasar desain putih. Jenis kayu yang digunakan pada kepingan puzzle berbeda dengan tempat puzzle.

Puzzle suku kata ini akan dihias dengan sticker-sticker yang bermacam-macam warna sesuai karakter agar terlihat menarik dan juga dapat menarik perhatian siswa. Puzzle akan dicat dengan menggunakan cat kayu. Pada potongan puzzle akan berisikan suku kata.



Gambar 2.1. Media Puzzle Suku Kata

2.3.3. Jenis-jenis Media Puzzle

Media puzzle ini memiliki beragam jenis puzzle, antara lain sebagai berikut:

1. *Spelling Puzzle* : jenis puzzle ini terdiri dari gambar dan huruf- huruf acak untuk menjadi kosa kata yang benar.
2. *Jigsaw Puzzle* : jenis puzzle ini berupa pertanyaan untuk dijawab, kemudian jawaban tersebut diambil dari huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan terakhir.
3. *The Think Puzzle* : jenis puzzle ini berupa deskripsi kalimat- kalimat yang

berhubungan dengan gambar-gambar untuk dijodohkan.

4. *The Letter(s) Readness Puzzle* : jenis puzzle ini berupa gambar-gambar yang disertakan dengan huruf-huruf nama gambar, namun huruf tersebut belum lengkap.
5. *Crossword Puzzle* : jenis puzzle ini berupa pertanyaan- pertanyaan dengan cara memasukkan jawaban tersebut kedalam kotak-kotak yang disediakan baik secara horizontal maupun vertikal.

2.3.4. Penggunaan Media Puzzle

Penggunaan media puzzle suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat meningkatkan aktivitas otak secara aktif serta sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran atau media pembelajaran.

Menurut Nisak (2018) penggunaan media puzzle ini memiliki langkah dalam penggunaan sebagai berikut:

1. Guru menerangkan informasi kepada siswa terkait aturan permainan.
2. Sebelum permainan dimulai dilakukan pembagian kelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 orang anggota.
3. Siapkan puzzle dalam amplop untuk setiap kelompok.
4. Permainan ini hanya memiliki waktu 15 menit.
5. Setiap kelompok membuat lingkaran secara berkelompok.
6. Setiap kelompok harus mengerjakan secara berkelompok, tidak boleh mengerjakan sendirian.
7. Guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan tentang puzzle yang telah dirangkai.

2.3.5. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Dari hal yang dikemukakan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD, namun media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

1. Kelebihan media puzzle

- a. Dapat meningkatkan minat membaca siswa dengan menggunakan media permainan puzzle ini, agar siswa lebih giat dalam belajar membaca.
- b. Dapat menjadikan siswa menjadi aktif dan berpikir kritis karena dalam media puzzle ini membutuhkan konsentrasi agar dapat menyelesaikan susunan puzzle.
- c. Dapat membuat siswa senang pada saat proses pembelajaran berlangsung, karena dalam media puzzle ini siswa tidak hanya belajar membaca, tetapi siswa juga ikut serta dalam penyusunan media puzzle.
- d. Dengan menggunakan media puzzle siswa dapat menyelesaikan masalah karena siswa dituntut untuk menyusun puzzle hingga berbentuk puzzle yang sudah ditentukan.

2. Kekurangan media puzzle

- a. Tidak semua materi yang diajarkan dapat diselesaikan dengan menggunakan media puzzle.
- b. Media puzzle menghabiskan waktu yang cukup lama, karena media puzzle ini harus disusun dengan tepat dan benar.
- c. Tidak semua siswa dapat memahami dalam menyelesaikan penyusunan

tabel, sehingga akan mengganggu ketenangan kelas lain.

2.4. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mona Ristiyani (2020) dalam skripsi yang berjudul *“Pengaruh Model Direct Instruction Berbantu Media Puzzle Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan siswa kelas I di Dusun Pakis Kidul”*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Mona Ristiyani menunjukkan terdapat pengaruh bahwa model *direct instruction* berbantu media *puzzle* huruf terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di Dusun Pakis Kidul. Hal ini dinyatakan rata-rata siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 11,47 dari rata-rata 58,23 menjadi 69,70.

Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Mona Ristiyani dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sama-sama menggunakan Media Puzzle Huruf dan berkaitan dengan Keterampilan Membaca Permulaan, namun perbedaannya adalah pada populasi dan sample penelitian, tempat dan waktu penelitian serta metode yang digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah Kumullah dalam Jurnal Pendidikan (2019) yang berjudul *“Peningkatan Membaca Permulaan Melalui Media Flash Card pada siswa SD Negeri 1 Jamblang Kabupaten Cirebon pada Materi Segitiga”*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmah Kumullah menunjukkan adanya peningkatan

dengan baik. Hal ini dipaparkan dari pencapaian pratindakan persentasenya sebesar 41,38%, pada siklus I meningkat menjadi 58,62% dan pada siklus II menjadi 82,76%. Pada siklus I peningkatan banyaknya siswa yang mencapai sebesar 17,24% pada pratindakan. Sedangkan, pada siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 24,14%, Pada peningkatan keterampilan membaca siswa dapat dilihat dari skor aspek ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran dan kejelasan suara.

Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah Kumullah dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sama-sama menggunakan kemampuan membaca permulaan, namun perbedaannya adalah variabel media *Flash Card*, populasi dan sample penelitian, tempat dan waktu penelitian serta metode yang digunakan.

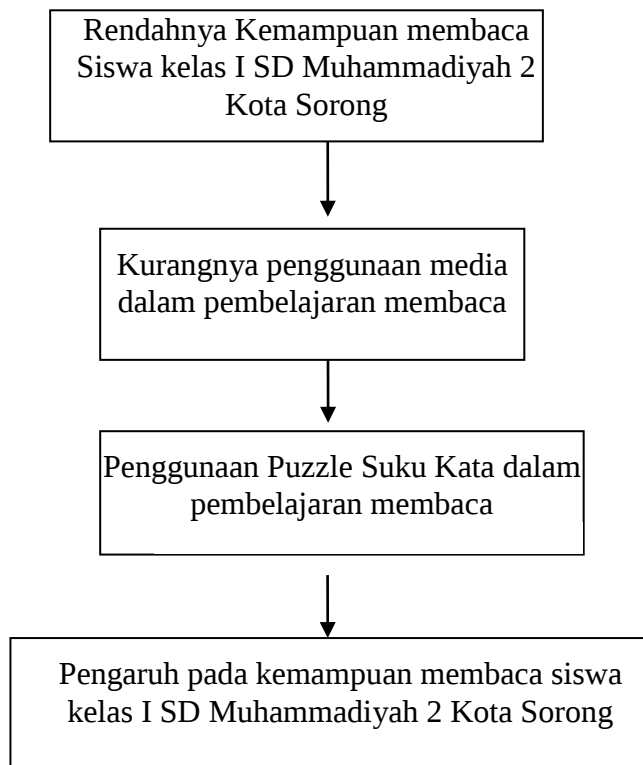
3. Penelitian yang dilakukan oleh Gabriela Rosalia Syatauw dalam Jurnal Papeda (2020) yang Berjudul "*Peningkatan kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar SD Negeri 1 Jamblang Kabupaten Cirebon pada Materi Segitiga Kharisma Bangsa*". Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gabriela Rosalia Syatauw menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa melalui permainan kartu huruf terbagi menjadi III siklus. Dalam siklus I masih terdapat beberapa kekurangan yang mengakibatkan belum tercapainya keberhasilan peneliti. Kondisi awal yaitu 57,76, meningkat pada siklus I menjadi 60,24. Kenaikan tersebut terjadi pada nilai siswa yang sudah mencapai KKM

yaitu meningkat dari 64% menjadi 76%. Pada siklus II terdapat 2 siswa dalam kategori kurang dalam membaca. Namun, 23 siswa (92%) sudah mencapai 64,92. Pada siklus III ini merupakan kegiatan perbaikan dari kekurangan pada siklus sebelumnya, kenaikan ini terjadi pada nilai siswa yang sudah mencapai KKN yaitu meningkat dari 92% menjadi 96%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Inpres 16 Kabupaten Sorong. Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Gabriela Rosalia Syatauw dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sama-sama menggunakan *kemampuan Membaca Permulaan* dan berkaitan dengan Keterampilan Membaca Permulaan, namun perbedaannya adalah pada populasi dan sample penelitian, tempat dan waktu penelitian serta metode yang digunakan.

2.5. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Sugiyono (2015: 91) menyatakan kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Seperti yang telah diungkapkan dalam kajian pustaka, peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah siswa mampu membaca, menyelesaikan model, dan menafsirkan

solusi yang diperoleh. Adapun media kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini, merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Eksperimen merupakan cara praktis untuk mempelajari sesuatu dengan cara mengubah-ubah kondisi dan mengamati pengaruhnya terhadap hal lainnya.

3.1.2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana penelitian dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest posttest design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* (tes awal) dan di akhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (tes akhir). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui kemampuan mengenal huruf peserta didik setelah menggunakan media kartu huruf dalam pembelajaran membaca permulaan. Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest posttest design*.

Tabel 3.1

Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

(Sugiono, 2012:111)

Keterangan:

O_1 : tes awal (pretes) sebelum perlakuan diberikan

O_2 : tes akhir (postes) setelah perlakuan diberikan

X : perlakuan terhadap Penggunaan Puzzle Suku Kata

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas I yang beralamatkan di jalan Basuku Rahmat Km. 10 Kota Sorong.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Januari 2026.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas Kelas I SD Muihammadiyah 2 Kota Sorong yang berjumlah 26 siswa.

3.3.2. Sampel

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas I dengan jumlah sampel 26 orang siswa. Sampel yang di ambil dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling*.

3.4. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2007:91) Variabel adalah objek suatu penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

3.4.1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2012). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media puzzle suku kata.

3.4.2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2012). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kemampuan membaca.

3.5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah “alat yang digunakan untuk mengukur hasil penelitian” (Nursalam dan Suardi, 2016: 4). Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah alat untuk mengukur kegiatan penggunaan media kartu huruf yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung terhadap cara belajar siswa dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.

2. Tes

Tes adalah cara yang digunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yaitu

kemampuan mengenal, yang berbentuk pemberian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan, sehingga atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dapat dihasilkan nilai yang melambangkan hasil belajar seseorang. Adapun bentuk tes yang digunakan adalah tes lisan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat yang digunakan dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi pembelajaran. Dokumentasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

3.5.2. Instrumen Penelitian

1. Tes Lisan Kemampuan Membaca Permulaan

Instrumen yang dibuat dalam penelitian ini berdasarkan indikator yang merujuk pada kriteria keterampilan membaca permulaan. Tes unjuk kerja membaca permulaan berupa membaca kata-kata sederhana menggunakan kartu huruf. Tes unjuk kerja dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media kartu huruf. Dalam penelitian ini, kisi-kisi instrumen yang digunakan seperti berikut.

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Tes Unjuk Kerja Kemampuan Membaca

No	Indikator	Pretes				Posttes			
		Jumlah Kalimat dalam Soal		Jumlah Soal		Jumlah Kalimat dalam Soal		Jumlah Soal	
		P1	P2	P1	P2	P1	P2	P1	P2
1.	Ketepatan	10	10	1	1	10	10	1	1
2.	Lafal								
3.	Intonasi								
4.	Kelancaran								

5.	Kejelasan suara								
Jumlah		2				2			

Sumber : Sri Wahyuni dan Abd. Syukur Ibrahim, 2012: 11

Tabel 3.3. Rubrik Penilaian Tes Unjuk Kerja Kerja Kemampuan Membaca

No	Indikator	Keterangan	Skor
1	Ketepatan	Siswa dapat menyuarakan kata dan kalimat dengan sangat tepat.	4
		Siswa dapat menyuarakan kata dan kalimat dengan tepat	3
		Siswa menyuarakan kata dan kalimat dengan kurang tepat	2
		Siswa menyuarakan kata dan kalimat dengan tidak tepat	1
2	Lafal	Siswa melafalkan kata dan kalimat dengan sangat tepat	4
		Siswa melafalkan kata dan kalimat dengan tepat	3
		Siswa melafalkan kata dan kalimat dengan kurang tepat	2
		Siswa melafalkan kata dan kalimat dengan tidak tepat	1
3.	Intonasi	Siswa membaca kata dan kalimat dengan intonasi sangat tepat	4
		Siswa membaca kata dan kalimat dengan intonasi tepat	3
		Siswa membaca kata dan kalimat dengan intonasi kurang tepat	2
		Siswa membaca kata dan kalimat dengan intonasi yang tidak tepat	1
4	Kelancaran	Siswa membaca kata dan kalimat dengan sangat lancar	4
		Siswa membaca kata dan kalimat dengan lancar	3
		Siswa membaca kata dan kalimat dengan kurang lancar	2
		Siswa membaca kata dan kalimat dengan tidak lancar	1
5	Kejelasan Suara	Siswa membaca kata dan kalimat dengan sangat jelas	4
		Siswa membaca kata dan kalimat dengan jelas	3

5	Siswa membaca kata dan kalimat dengan kurang jelas	2
	Siswa membaca kata dan kalimat dengan tidak jelas	1

Sumber : Sri Wahyuni dan Abd. Syukur Ibrahim, 2012: 11

3.6. Teknik Analisa Data

1.1. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka-angka. Adapun teknik analisis data meliputi:

1. Uji Validitas

Sugiyono (2018:267) menyatakan uji validitas merupakan persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subyek penelitian. Menurut Sugiyono (Slamet & Wahyuningsih, 2022) menjelaskan bahwa validitas adalah menunjukkan seberapa jauh alat ukur mengukur sesuatu yang ingin diukur. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara cepat, tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang dikumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Pengukuran validitas instrumen peneliti menggunakan uji validitas butir instrumen. Instrumen dikatakan memiliki validitas apabila mempunyai dukungan besar terhadap skor total, untuk mengukur validitas instrumen dengan bantuan *expert judgement*.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2016: 75) reliabilitas merupakan tingkat keandalan suatu instrumen penelitian. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini untuk mengukur reliabilitas instrumen yaitu dengan menggunakan KR 20. K- R 20 digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya 1 dan 0 dengan butir pernyataan.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Pada dasarnya, uji normalitas adalah membandingkan antara data yang kita miliki dan data berdistribusi normal yang memiliki mean dan standar deviasi yang sama dengan data kita. Uji normalitas menjadi hal penting karena salah satu syarat parametric-test (uji parametrik) adalah data harus memiliki distribusi normal (atau berdistribusi normal).

Kriteria pengujian

- 1) Data berdistribusi normal jika angka signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov Sig. > 0,05
- 2) Data berdistribusi tidak normal jika angka signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov Sig. < 0,05

3.6.4. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji beda. Apabila data

yang akan di uji berdistribusi normal atau telah memenuhi persyaratan uji parametrik maka menggunakan uji-t. Tapi jika datanya tidak memenuhi persyaratan uji parametrik maka menggunakan uji non-parametrik yaitu uji wilcoxon. Perhitungan pada penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS for Windows versi 20* dengan ketentuan jika nilai sig. lebih dari 0,05 maka H_0 diterima. Jika nilai sig. kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak. Alasan penulis menggunakan alat analisis ini adalah karena dalam penelitian ini digunakan dua sampel yang berpasangan. Sampel berpasangan ini sebagai sebuah subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda, yaitu sebelum dan setelah IPO.

Rumus uji-t adalah sebagai berikut

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

t = Nilai t hitung

$\bar{D}$ = Rata-Rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

N = Jumlah sampel

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau criteria yang Signifikan kaidah pengujian signifikan. Jika t hitung > t tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima,. Jika t hitung < t tabel maka H_0 diterima. Berikut keterangan H_0 dan H_1 :

H_0 : $p = 0$, Tidak ada Pengaruh Penggunaan Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas 1 SD Muhannadiyah 2 Kota Sorong.

Ho : $p \neq 0$, Ada Pengaruh Penggunaan Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas 1 SD Muhannadiyah 2 Kota Sorong.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Deskripsi Lokasi Penelitian

SD Muhammadiyah II Sorong terletak di Jalan Basuki Rahmat Km 10, RT 001/RW 001, Kelurahan Sawagumu, Kecamatan Sorong Utara, Kota Sorong, Provinsi Papua Barat Daya, Indonesia. Lingkungan fisik sekolah berada di kawasan permukiman yang relatif padat dengan aktivitas keseharian masyarakat setempat. Jalan Basuki Rahmat merupakan akses utama menuju lokasi SD Muhammadiyah II Sorong. Kawasan ini termasuk wilayah perkotaan di Sorong Utara, yang memiliki fasilitas dasar dan sejumlah sekolah dasar lain di sekitarnya.

Sekolah memiliki luas lahan sekitar $\pm 2.376 \text{ m}^2$, yang digunakan untuk ruang kelas, kegiatan belajar-mengajar, serta penggunaan fasilitas lain seperti tempat bermain atau kegiatan ekstrakurikuler. Status sekolah adalah swasta dengan akreditasi “A”, yang menunjukkan tingkat mutu pendidikan yang baik sesuai standar laporan akreditasi nasional.

Lingkungan sekolah biasanya mencerminkan keberagaman sosial dan budaya yang ada di Kota Sorong, termasuk latar belakang keluarga siswa yang berasal dari berbagai wilayah Papua dan luar Papua. Secara geografis, lokasi ini mudah diakses oleh peneliti karena berada di kawasan urban Kota Sorong. Lingkungan sosial dan kondisi sekolah dapat menggambarkan karakter pendidikan dasar di kota besar di wilayah timur Indonesia, cocok

untuk berbagai jenis penelitian pendidikan.

4.1.2. Uji Prasyarat

1. Uji validitas

Materi bahasan yang di ajarkan pada penelitian ini Kebersamaan di sekolah. Hasil belajar kelas tersebut dapat diukur setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Kelas tersebut diberikan tes berbentuk esay penyelesaian secara lisan yaitu siswa membaca. Sebelum soal tersebut diberikan, terlebih dahulu dikonsultasikan dengan 1 *Expert Judgement* (uji ahli) dosen literasi bahasa, yaitu dosen literasi bahasa Unimuda Sorong yaitu ibu Desti Rahayu, M.Pd., dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrument tes yang telah disusun. Penggunaan instrument lembar tes dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa, berdasarkan hasil validasi lembar validasi instrument kemampuan membaca siswa oleh *professional judgment* mendapatkan skor 12 dari skor maksimal 20. Dan berdasarkan perhitungan skor maka diperoleh 60% dari skor maksimal. Data tersebut menunjukkan hasil dari analisis peneliti bahwa hasil validasi instrumen dari uji ahli ibu Desti Rahayu, M.Pd., sehingga peneliti dapat menyatakan bahwa soal yang digunakan sudah valid, dan instrumen layak untuk dipergunakan dalam penelitian.

2. Uji Reabilitas

Pengujian reliabilitas instrument akan dilakukan menggunakan metode *Cronboach's Alpha*, untuk mengetahui hasil reliabilitas instrument

data akan diolah menggunakan program SPSS 20.0. Kemudian mencari r_{tabel} jika diketahui taraf signifikansi untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n-2$) dengan kriteria:

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ mengandung arti tes tersebut reliabel, sebaliknya

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ mengandung arti tes tersebut tidak reliabel.

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Reabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	5	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	5	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.769	5

Dari data *out put* di atas menunjukkan bahwa data tersebut Reliabel. Hal ini dapat dilihat dari nilai *Cronboach's Alpha*. Karena nilai *Cronboach's Alpha* $r_{11} > r_{tabel}$ yaitu $0,769 > 0.878$, maka mengandung arti tes tersebut reliable.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dari kelompok *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-smirnov* dimana diketahui bahwa untuk menggunakan rumus ini sampel > 50 . Dari perhitungan menggunakan *sifwer statistic* maka diperoleh *out put* data normalitas sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas
Tests of Normality**

KELOMP OK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan_ Pretes	.269	26	.000	.621	26	.000
Membaca Posttes	.350	26	.000	.736	26	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.5 terlihat bahwa hasil uji normalitas data dengan nilai *p value* 0,000 dan 0,000 yang artinya kurang dari nilai ($\alpha < 0,05$), sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh sebab itu peneliti menggunakan uji nonparametrik untuk menguji hipotesis menggunakan uji *wilcoxon signed ranks test*.

4.1.3. Deskripsi Data hasil Penelitian

Penyaringan subjek mulai dilaksanakan sejak 12 sampai dengan 19 Januari 2026, yaitu sejak peneliti melakukan tahap pertama pengumpulan data melalui *prettes*. Untuk mengukur keterampilan membaca permulaan siswa, aspek-aspek yang diperhatikan dalam tes unjuk kerja membaca permulaan yaitu ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara. Pada setiap pertemuan yaitu pertemuan pertama (*prettes*) keterampilan membaca permulaan sebelum menggunakan media pembelajaran Puzzle Suku Kata. Kata-kata yang sebelumnya kurang tepat, siswa sudah membaca dengan tepat dan lancar. Untuk lafal dan intonasi rata-rata siswa masih belum memperhatikan. Siswa masih terburu-buru dalam membaca. Pada pertemuan awal hasil *prettes* ini siswa masih membaca dengan suara yang kurang jelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhannadiyah 2 Kota Sorong, dengan tujuan untuk mengetahui apakah media media Puzzle Suku Kata berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik, kelas yang di pilih sebagai sampel adalah kelas I SD Muhannadiyah 2 Kota Sorong tahun ajaran 2025/2026. Tahap pertama pengumpulan data dilakukan tanpa menggunakan penerapan Pengaruh Penggunaan Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas 1 SD Muhannadiyah 2 Kota Sorong. Adapun tahapan penerapan pembelajaran sebagai berikut:

4.1.3.1.Data Pretest (Sebelum penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata)

Dari hasil penelitian hasil pretes unjuk kerja pada pembelajaran membaca permulaan sebelum penggunaan media Puzzle Suku Kata belum mengalami peningkatan. Secara statistics data kemampuan membaca sebelum penggunaan media Puzzle Suku Kata (pretes) dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.2. Rangkuman Hasil Pretes

		Statistics	
		Nama	Nama
N	Valid	26	26
	Missing	0	0
Mean			11.692
Median			11.69
Mode			10 ^a
Sum			304
a. Multiple modes exist. The smallestvalue is shown			

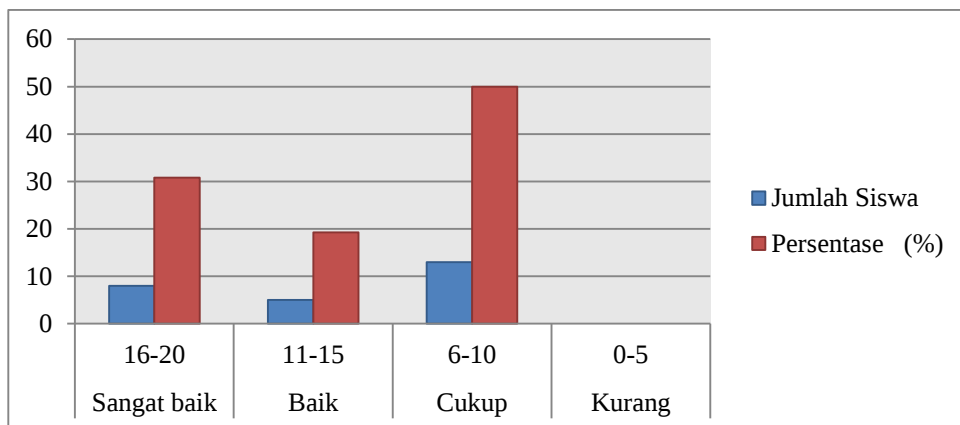
Sumber: SPSS V21.0 statistic for windows

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa pada hasil kemampuan membaca sebelum menggunakan media pembelajaran media Puzzle Suku Kata (pretest) untuk kelas I SD Muhannadiyah 2 Kota Sorong yang jumlah skor seluruh siswa 304 dengan kemampuan membaca rata-rata seluruh siswa 11,692. Adapun presentasi dari kategori kemampuan membaca siswa dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 4.2. Rangkuman Distribusi Frekuensi Data Pretest (Sebelum penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata)

No	Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Sangat baik	16-20	8	30.77
2	Baik	11-15	5	19.23
3	Cukup	6-10	13	50
4	Kurang	0-5	0	0
Jumlah			26	100

Dari tabel di atas, diketahui bahwa 26 siswa memperoleh nilai dalam kategori membaca cukup dengan rentang nilai 6-10 yaitu 13 siswa 50% lebih banyak dari kategori baik dengan rentang nilai 11-16 yaitu 5 siswa 19,23% dan kategori sangat baik dengan rentang nilai 16-20 yaitu 8 siswa 30,77%. Adapun gambaran persentase kategori kemampuan membaca permulaan sebelum (pre test) menggunakan media pembelajaran Puzzle Suku Kata Siswa Kelas I B SD Muhannadiyah 2 Kota Sorong dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4.1. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest

4.1.3.2.Data Posttest (setelah penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata)

Dari hasil penelitian hasil posttest unjuk kerja pada pembelajaran membaca permulaan setelah penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata mengalami peningkatan. Adapun hasil posttes kemampuan membaca permulaan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Rangkuman Hasil Posttes

Statistics			
		Nama	Nama
N	Valid	26	26
	Missing	0	0
Mean			17.356
Median			17.36
Mode			12 ^a
Sum			451
a. Multiple modes exist. The smallestvalue is shown			

Sumber: SPSS V21.0 statistic for windows

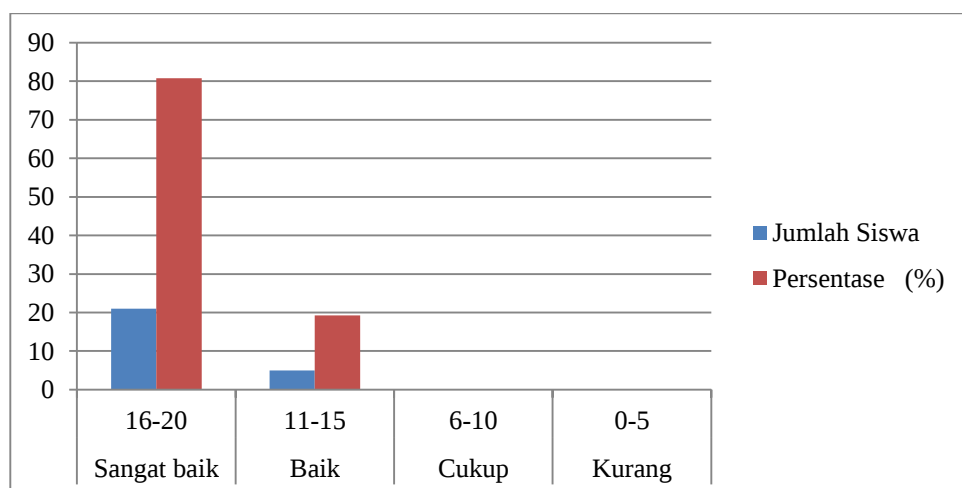
Tabel 4.3 menunjukkan bahwa pada hasil kemampuan membaca setelah penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata (posttest) untuk kelas I B SD Muhannadiyah 2 Kota Sorong yang jumlah skor seluruh siswa 451

dengan kemampuan membaca rata-rata seluruh siswa 17,356. Adapun presentari dari kategori kemampuan membaca siswa dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 4.4.Persentase Kategori Kemampuan Membaca Permulaan setelah (posttest) menggunakan media pembelajaran Puzzle Suku Kata Siswa Kelas I SD Muhannadiyah 2 Kota Sorong

No	Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Sangat baik	16-20	21	80.77
2	Baik	11-15	5	19.23
3	Cukup	6-10	0	0
4	Kurang	0-5	0	0
Jumlah			26	100

Dari tabel di atas, diketahui bahwa 26 siswa memperoleh nilai dalam kategori membaca sangat baik dengan rentan nilai 16-20 yaitu 21 siswa 80,77% dan kategori baik dengan rentan nilai 11-16 yaitu 5 siswa 19,23%. Adapun gambaran persentase kategori kemampuan membaca permulaan setelah (posttes) menggunakan media pembelajaran Puzzle Suku Kata Siswa Kelas I B SD Muhannadiyah 2 Kota Sorong dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 4.2. Distribusi Frekuensi Hasil Postes

4.1.4. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dengan uji reabilitas dan normalitas maka selanjutnya yaitu menggunakan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik nonparametrik yaitu *Wilcoxon Signed Ranks Test* berdasarkan hasil belajar pretes dan postes.

Tabel 4.7. Pengaruh Penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata Terhadap Membaca Permulaan siswa Kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong

Ranks			
	N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTES - Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
PRETES Positive Ranks	25 ^b	10.00	10.00
Ties	1 ^c		
Total	26		

a. POSTTES < PRETES

b. POSTTES > PRETES

c. POSTTES = PRETES

Test Statistics^b

	POSTTES - PRETES
Z	-3.837 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan tabel 4.7 dapat diketahui bahwa setelah penggunaan Penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan pada 26 siswa, tidak ada responden yang mengalami penurunan hasil tes. Hasil uji statistik non parametric *Wilcoxon Signed Ranks Test* didapatkan nilai sig atau *p value* = 0.00 ($< \alpha = 0.05$) yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak maka ada pengaruh Penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media puzzle suku kata memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal huruf, menyusun suku kata, membaca kata sederhana, dan melafalkan kata dengan benar setelah menggunakan media puzzle suku kata dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama kegiatan belajar berlangsung karena media puzzle suku kata memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan..

Sebelum instrumen tes digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan proses validasi melalui konsultasi dengan seorang *expert judgement* atau uji ahli. Uji ahli dilakukan oleh dosen literasi bahasa dari Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, yaitu Desti Rahayu, M.Pd. Proses validasi dilakukan dengan meminta pendapat dan penilaian terhadap instrumen tes kemampuan membaca yang telah disusun oleh peneliti. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui kelayakan instrumen, baik dari segi isi, bahasa, maupun kesesuaian soal dengan indikator kemampuan membaca permulaan siswa. Penggunaan instrumen lembar tes dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa pada pembelajaran membaca permulaan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh *professional judgement*, instrumen memperoleh skor 12 dari skor maksimal 20. Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh persentase sebesar 60% dari skor maksimal.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes yang disusun telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam penelitian, meskipun masih terdapat beberapa saran perbaikan dari validator terkait penyusunan kalimat dan tingkat kesesuaian soal dengan kemampuan siswa kelas I sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap data validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen tes kemampuan membaca yang telah divalidasi oleh Desti Rahayu, M.Pd. dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian tentang pengaruh penggunaan puzzle suku kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong Tahun Ajaran 2025/2026 didapatkan hasil penelitian yaitu nilai peserta didik sebelum dilakukannya penelitian dengan menggunakan pada pretes dan posttes setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf peneliti melihat dari nilai rata-rata dari masing-masing siswa. Hasil pada pretes memiliki rata-rata 11,69 dan posttes memiliki rata-rata 17,34. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari masing-masing kelas hampir sama dalam kategori sangat baik. Setelah penggunaan media pembelajaran pembelajaran Puzzle Suku Kata terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan pada 26 siswa, tidak ada responden yang mengalami penurunan hasil tes. Hasil uji statistik non parametric *Wilcoxon*

Signed Ranks Test didapatkan nilai sig atau *p value* = 0.00 ($< \alpha = 0.05$) yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran puzzle suku kata terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

Kemampuan membaca permulaan dapat ditingkatkan melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran yakni berupa media Puzzle Suku Kata. Penggunaan media Puzzle Suku Kata dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar membaca permulaan. Selama proses pembelajaran siswa memberikan respon yang baik dan siswa semangat saat dibagikan Puzzle Suku Kata. Media Puzzle Suku Kata yakni termasuk dalam jenis media gambar yang dapat dilihat karena media Puzzle Suku Kata berisi suku kata yang penggunaannya hanya menekankan pada indera penglihatan saja. Pada saat siswa melakukan kegiatan, guru juga memberikan penguat positif berupa bagus, benar, dan pintar sehingga siswa termotivasi dan semakin antusias dalam belajar membaca permulaan.

Penggunaan media *puzzle* kata dalam kurikulum merdeka mempunyai potensi yang efektif untuk mengatasi kesulitan membaca pada siswa khususnya di kelas 1 SD. Peserta didik mampu menunjukkan peningkatan keterampilan membaca terutama mengenali kata-kata secara kontekstual melalui permainan puzzle yang menarik. Temuan penelitian ini diperkuat oleh Dorus Padua (2022) bahwa penggunaan media puzzle huruf mampu terlaksana dengan baik, penggunaan media puzzle huruf ini dinilai efektif mengembangkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di UPT SPF SD Inpers

Galangan Kapal II yang mampu dilihat dari peningkatan hasil pretest sebesar 37,8 dan posttest sebesar 78,7 serta media yang digunakan mampu menarik perhatian siswa, membuat siswa aktif untuk berpikir dan mempermudah proses penerimaan materi pelajaran khususnya membaca permulaan. Penelitian lain dilakukan oleh Brawijaya (2023) bahwa media *puzzle* kata memiliki pengaruh yang signifikan dan efektif untuk diterapkan sebagai penunjang hasil belajar siswa. Dan penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Manu Wedham (2022) bahwa media *puzzle* suku kata layak digunakan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1.

Dalam proses pengembangannya, media *puzzle* suku kata disesuaikan dengan materi membaca permulaan yang terdapat dalam kurikulum kelas I SD. Peneliti memilih kata-kata sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti nama benda, hewan, atau anggota keluarga. Selain itu, ukuran huruf dibuat cukup besar dan jelas agar mudah dibaca oleh siswa. Penggunaan warna dan gambar juga ditambahkan untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan media *puzzle* suku kata bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Dengan menggunakan *puzzle*, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam menyusun suku kata menjadi kata yang benar. Aktivitas tersebut dapat melatih kemampuan mengenal huruf, mengeja, membaca, serta meningkatkan daya ingat siswa. Selain itu, penggunaan *puzzle* suku kata dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca karena pembelajaran dilakukan

melalui permainan edukatif yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional.

Hasil penggunaan media puzzle suku kata menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar membaca. Siswa menjadi lebih mudah memahami penggabungan suku kata menjadi kata dan lebih percaya diri saat membaca di depan kelas. Dengan demikian, media puzzle suku kata dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Salah satu penelitian relevan dilakukan oleh Nuraini (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf dan suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah mengenal huruf serta menyusun kata melalui kegiatan bermain sambil belajar. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian ini, di mana penggunaan puzzle suku kata mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Slamet Suyanto (2023) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan edukatif sangat efektif digunakan pada anak usia sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang menyukai aktivitas bermain. Penggunaan puzzle suku kata dalam penelitian ini membantu siswa mengenal bunyi huruf, menggabungkan suku kata, dan membaca kata sederhana dengan lebih mudah. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang

menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa dalam membaca permulaan.

Penelitian lain yang relevan menyatakan bahwa penggunaan media visual dan permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar membaca siswa karena pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak membosankan. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, subjek penelitian, dan jenis media yang digunakan. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah puzzle suku kata dan subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

Berdasarkan hasil penelitian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan puzzle suku kata memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Media puzzle suku kata tidak hanya membantu siswa memahami materi membaca, tetapi juga meningkatkan motivasi, keaktifan, dan rasa percaya diri siswa dalam proses pembelajaran membaca permulaan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam skripsi ini dan data hasil penelitian serta analisisnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 21 pada di dapatkan perhitungan diatas hasil prettes memiliki mean 11,69, sedangkan sedangkan hasil *posttes* memiliki mean 17,34. setelah penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan pada 26 siswa, tidak ada responden yang mengalami penurunan hasil tes. Hasil uji statistik non parametric *Wilcoxon Signed Ranks Test* didapatkan nilai sig atau *p value* = 0.00 ($< \alpha = 0.05$) yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Puzzle Suku Kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Pihak Sekolah

Sekolah hendaknya terus memberikan motivasi kepada siswa untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovasi, mengingat pentingnya media pembelajaran untuk kemampuan membaca permulaan.

2. Kepada Guru Kelas

Hendaknya dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan memperhatikan kondisi psikologis siswa serta mampu mengadakan inovasi media pembelajaran dikelas. Hal ini merupakan faktor penting untuk membina hubungan yang baik dengan siswa maupun antar siswa guna mendukung perkembangan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-busaidi, 2017. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Akhadiah (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azhar Arsyad, 2013. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Anas Sudjiono. 2013. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 1993. *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Budi Rahman Haryanto. 2014. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Media *Flash Card* pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia* 2(II). Hlm 136.
- Darmiyati Zuchdi dan Budiasih. 1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta. Diva Press.
- Dardjowidjojo. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Farida Rahim, 2012. *Pembelajaran, Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Giri Wiarto, 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Garin Diah Palupi. 2013. "Pengaruh Media Flashcard terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK ABA IV Kota Kediri." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(III). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/tag/4089/flashcard-media> (diakses 1 April 2016).
- Henry Guntur Tarigan. 2012. *Teknik Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- _____. 2014. *Membaca: sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

- Hainstock, 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Iskandarwassid & Sunendar, 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja
- Kathy Goouch dan Andrew Lambirt. 2013. *Teaching Early Reading and Phonics: Creative Approaches to Early Literacy*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Wahington DC: SAGE Publication.
- Mentari Nagraha Janter. 2014. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan menggunakan Media *Flash Card* pada Anak Kelompok B di TK Satu Atap Jogoboyo Purwodadi Purworejo." *Jurnal Pendidikan Guru PAUD S-1* 3(IX). <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/8795/16/896> (diakses 24 Maret 2016).
- Mohammadreza Khodareza. 2012. "The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Irian Pre-University Students Vocabulary Knowladge" *International Education Studies* 5(III). Hlm. 137. <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/view/17001/12016> (diakses 24 Maret 2016).
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurbiana Dhieni, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Pertiwi, Sugiyanto. 2015. *Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dikelas rendah dan tinggi sekolah dasar*. Surakarta: UNS Press.
- Puji Santosa dkk, 2013. *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung. Angkasa
- Salaeh Abbas. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Sandra Levey dan Susan Polirstok. 2011. *Language Development: Understanding Language Diversity in the Classroom*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Wahington DC: SAGE Publication.
- Sri Wahyuni dan Abdul Syukur Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Malang: Refika Aditama.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- _____. dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supriyadi,dkk. 1992. *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suyatinah. 2006. "Keefektifan Pembelajaran Membaca dengan Menggunakan Penguatan dan Media Gambar." *Jurnal Kependidikan (Nomor 2 tahun 36)*. Hlm 250.
- _____. 2012. "Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Teknik *Scramble* Siswa Kelas Rendah." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 5(II). Hlm. 46.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/4750/4109> (diakses 5 Februari 2016).
- Teguh Prasetyo. 2014. *Media Pembelajaran Flash Card*.
 Diambil dari <http://teguhmy.blogspot.co.id/2014/11/media-pembelajaran-flash-card-fc.html> (diakses 5 April 2016).
- Wina Sanjaya. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yuliati. 2012. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengasaan Kosa Kata melalui Media Flash Card pada Anak Kelompok B di TK Kuncup Melati I Grogol VIII Parangtritis Bantul." eprints.uny.ac.id/9860/2/BAB20220-20081112410(diakses 5 April 2016).

Lampiran:

TABULASI DATA KEMAMPUAN MEMBACA SISWA PRE TEST

No	Nama	Aspek yang diukur					Jumlah	Keterangan
		Ketepatan	Lafal	Intonasi	Kelancaran	Kejelasan Suara		
1	Abdulla al gifary rumasukum	4	3	3	3	4	17	
2	Arya aji saka	2	2	2	1	3	10	
3	Azel daffa irawan	2	1	1	2	2	8	
4	Bilgis Riski ramadani	2	1	2	1	1	7	
5	Baharudin toriga	2	1	2	1	2	8	
6	DIFA dhaafiyah rumaiza	4	3	3	4	4	18	
7	Fachry abgori Muhammad abdul	4	3	3	3	4	17	
8	Fakhira putri Azzahra	4	3	4	3	4	18	
9	Fathin ibrani hamizan	3	1	2	1	2	9	
10	Halbi nur hakim	2	1	2	1	2	8	
11	Jihan mikayla Azzahra	2	2	2	2	3	11	
12	Khanza adelia syam	3	2	2	1	2	10	
13	Khairah nadhifa	2	1	2	1	1	7	
14	Khalid Abdillah hermawan	3	3	2	2	2	12	
15	La ode zulfikar	2	1	2	1	2	8	
16	Muhammad askar	3	2	2	1	1	9	
17	Muhammad al gibra emka	4	3	4	3	4	18	
18	Muhammad al fatih hakim	3	2	2	1	3	11	
19	Muhammad raffasya	2	1	2	2	1	8	
20	Muhammad yusuf alfikri	2	1	2	1	2	8	
21	Muhammad faizan abgarya	2	1	2	1	1	7	
22	Moza gaya Haryanto	4	3	3	3	4	17	
23	Putih cahaya ratu bijak	4	3	3	4	4	18	
24	Rafania shiza farsana	4	3	3	3	4	17	
25	Syifa ailani	2	2	2	2	3	11	
26	Syifara adreena saila hamd	3	2	2	2	3	12	
JUMLAH							304	
RATA-RATA							11.6923	

Lampiran :

TABULASI DATA KEMAMPUAN MEMBACA SISWA POSTTEST

No	Nama	Aspek yang diukur					Jumlah	Keterangan
		Ketepatan	Lafal	Intonasi	Kelancaran	Kejelasan Suara		
1	Abdulla al gifary rumasukum	4	3	4	4	4	19	
2	Arya aji saka	4	3	3	3	4	17	
3	Azel daffa irawan	3	3	3	3	4	16	
4	Bilgis Riski ramadani	3	3	3	3	3	15	
5	Baharudin toriga	4	3	3	3	4	17	
6	DIFA dhaafiyah rumaiza	4	4	4	4	4	20	
7	Fachry abgori Muhammad Abdul	4	4	3	4	4	19	
8	Fakhira putri Azzahra	4	4	4	4	4	20	
9	Fathin ibrani hamizan	4	3	3	3	4	17	
10	Halbi nur hakim	3	3	3	2	3	14	
11	Jihan mikayla Azzahra	4	3	4	3	4	18	
12	Khanza adelia syam	3	3	2	2	4	14	
13	Khairah nadhifa	4	3	3	3	4	17	
14	Khalid Abdillah hermawan	4	4	3	3	3	17	
15	La ode zulfikar	4	3	3	2	3	15	
16	Muhammad askar	4	3	4	3	4	18	
17	Muhammad al gibra emka	4	4	4	3	4	19	
18	Muhammad al fatih hakim	4	4	3	3	3	17	
19	Muhammad raffasya	3	3	3	3	4	16	
20	Muhammad yusuf alfikri	3	3	2	3	4	15	
21	Muhammad faizan abgarya	4	4	3	3	3	17	
22	Moza gaya Haryanto	4	4	4	4	4	20	
23	Putih cahaya ratu bijak	4	4	4	4	4	20	
24	Rafania shiza farsana	4	4	4	3	4	19	
25	Syifa ailani	4	3	3	3	4	17	
26	Syifara adreena saila hamd	4	3	4	3	4	18	
JUMLAH							451	
RATA-RATA							17.3462	

Lampiran: Dokumentasi



Lampiran: Dokumentasi Pre Tes



Lampiran: Dokumentasi Posttest



