



**PENGARUH TEKNIK *PUZZLE*
GAMES TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA
KELAS BAWAH DI MI SYUHADA'
BANJARAGUNG PURI
KABUPATEN MOJOKERTO**

Krisny Ekaputri Ramadhanny

Email : krisnyeramadhanny@gmail.com

Didik Supriyanto

E-Mail: didiksupriyanto21@gmail.com

STITNU ALHIKMAH MOJOKERTO

Abstract: *The ability to read is the basis for mastering various fields of science. Mastery of reading from an early age is expected to support reading skills at the next level. But many of the students in the early grades still did not master reading skills. This study aims to (1) Improve the initial reading skills of lower class students through the application of Puzzle media in learning. (2) To find out the effectiveness of learning media by using the Puzzle Games technique on reading skills in lower class students at MI Syuhada, Banjaragung, Puri Mojokerto Regency 2018/2019 academic year totaling 132 students. This research was carried out with a simple random sampling process, the method used was by drawing where the results were obtained as follows, students in grades 1A and 2B as the experimental class and classes 1B and 2A as the control class. This type of research is quantitative research using the quasy experiment method. Data obtained through pretest and posttest in the form of oral tests in the form of interviews and observations, then analyzed using descriptive statistical techniques. The results of the study on students' reading interest showed that (1) there was an increase in the average questionnaire score of 2.4 from the average results of the pretest score of 7.72 to 10.12 at the posttest. (2) there are differences in the average results of the posttest questionnaire score of 1.49 from the experimental class which is 13.5 for the control class, which is 12.93. Based on the results of these studies, it can be concluded that the application of learning models using puzzle media in improving reading skills in lower*

class students at MI Syuhada, Banjaragung, Puri District, Mojokerto Regency.

Keywords: *media, puzzle, reading*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan bangsa.

Lahirnya Undang – Undang No. 20 Tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah membawa dampak positif bagi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini mencerminkan dengan diangkatnya membaca, menulis dan berhitung sebagai kemampuan dasar berbahasa yang secara dini dan berkesinambungan menjadi perhatian dan kegiatan di Sekolah Dasar ataupun Madrasah Ibtidiyah.

Berdasarkan hasil observasi penelitian pendahuluan pada hari Senin, 28 Januari 2019 yang dilakukan dengan mewawancarai peserta didik di MI Syuhada' Banjaragung, diketahui bahwa model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan adalah dengan menggunakan metode ceramah, dimana peserta didik hanya menulis, mendengarkan, serta mengulang apa yang dibicarakan guru. Maka dari itu peneliti mencoba untuk memperbaiki model pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle games*.

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media

kata-kata atau bahasa tulis Hodgson (dalam Tarigan,2008:7). Pendapat tersebut juga dijelaskan oleh Soedarsono (2001 : 4) bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Meliputi pengertian dan khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat. Widyamartaya (1992:137-138) mengemukakan bahwa membaca adalah ikhtisar yang terus-menerus untuk mengembangkan diri. Daya pikir kita didorong untuk selalu berpikir secara lurus dan terang.

Dari keseluruhan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah keterampilan berbahasa yang mempunyai kegiatan melisankan, mempersepsi, memahami, serta memberi makna terhadap simbol-simbol visual.

Kemampuan membaca merupakan salah satu upaya individu dalam memenuhi kebutuhan mengenai suatu informasi karena pada dasarnya setiap individu mempunyai dorongan untuk selalu ingin tahu, dengan rasa ingin tahunya itu individu berusaha memenuhinya melalui kegiatan membaca. Menurut Tampubolon “Kegiatan membaca adalah kegiatan yang melibatkan banyak hal yang berkaitan dengan potensi individu karena membaca melibatkan *to think* (berpikir), *to feel* (merasakan) dan *to act* (bertindak melaksanakan apa yang dianjurkan oleh sebuah buku)

Mengajari siswa membaca pada usia sekolah dasar merupakan hal yang mutlak dilakukan karena kemampuan membaca tersebut menjadi kunci bagi proses belajar anak selanjutnya. Siswa yang tidak bisa membaca atau terlambat mengenal huruf abjad akan mengalami kesulitan dalam proses belajarnya di kelas.

Anak usia sekolah dasar harusnya telah memiliki dasar kemampuan membaca dan menulis. Jamaris menjelaskan bahwa dasar kemampuan membaca yang dimiliki anak usia dini dapat dilihat melalui :

a. Kemampuan dalam melakukan koordinasi gerakan visual dan gerakan motorik. Gerakan ini secara khusus

dapat dilihat pada waktu anak menggerakkan bola matanya bersamaan dengan tangan dalam membalik buku gambar atau buku lainnya.

- b. Kemampuan dasar membaca dapat dilihat dari kemampuan anak tersebut dalam membedakan berbagai bentuk seperti segi tiga, lingkaran, segi empat atau bentuk lainnya. Kemampuan ini merupakan dasar untuk membedakan bentuk-bentuk huruf
- c. Kemampuan dalam kosakata. Anak usia sekolah dasar kelas rendah telah memiliki kosakata yang cukup luas
- d. Kemampuan diskriminasi auditoria atau kemampuan membedakan suara yang didengar. Kemampuan ini berguna untuk membedakan suara atau bunyi huruf. Kemampuan dasar ini merupakan pondasi yang melandasi perkembangan kemampuan membaca.

Membaca merupakan salah satu fungsi yang paling penting dalam proses belajar. Dengan membaca kita belajar untuk melakukan satu tugas atau pekerjaan, dengan banyak membaca kita tahu lebih banyak hal, semakin tahu banyak hal kita semakin pintar, semakin banyak lagi yang kita baca semakin banyak lagi kita membaca, semakin senang kita melakukannya, semakin dini kita terbiasa dengan kegiatan membaca akan semakin mampu kita menikmati aktivitas ini disaat dewasa.”

Media merupakan salah satu bagian yang penting dalam proses penyampaian materi ajar. Penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada beberapa pendapat ahli mengenai pengertian media pembelajaran adalah sebagai berikut, pengertian media yang dikemukakan oleh Makruf (2009: 124-125) adalah sebagai berikut.

Media adalah hal-hal yang dapat membantu menyampaikan pesan dari pemberi pesan (pengajar) kepada penerima pesan (siswa). Media biasanya berupa benda fisik yang didesain secara khusus maupun

digunakan apa adanya dengan tujuan menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk media pembelajaran didesain secara menarik dan mewakili pesan yang ingin disampaikan.

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang bertujuan untuk membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan, menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Menurut Mujib dan Rahmawati (2012: 19) mengemukakan, bahwa "Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan spontan dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan yang sistematis dengan hal di luar bermain (seperti perkembangan kreativitas sebagai kemampuan kognitif) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak melakukan adaptasi dengan lingkungannya itu."

Dalam Kamus Lengkap Inggris-Indonesia (2003: 156), puzzle berarti teka-teki. Dilihat dari asal usul kata, teka-teki yang dimaksud dalam permainan menyusun keping-keping potongan bentuk atau gambar yang tidak utuh menjadi bentuk atau gambar yang utuh. Puzzle adalah permainan yang berupa teka-teki akan tetapi pada prinsipnya menekankan pada keserasian, keindahan, ketersalingan dan kelengkapan atau melengkapi yang konstruktif (Fauzan, 2007:6).

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang membutuhkan kreatifitas dalam memainkannya, berbagai macam puzzle dikembangkan sebagai alat permainan dan sebagai media pelajaran. Puzzle termasuk alat permainan yang penggunaannya secara bertahap, ada puzzle yang mudah dalam penyusunannya, potongannya terdiri dari satu sampai empat bagian. Tetapi untuk puzzle yang digunakan sebagai media sekaligus alat permainan lebih baik digunakan puzzle yang mudah dalam penyusunannya, puzzle yang dimainkan juga

berkembang, dari awalnya berjumlah dua keping kemudian menjadi puzzle berjumlah 4-6 keping bagi anak usia 4-6 tahun untuk anak usia Taman Kanak-Kanak (Crist, 2006: www.ibudananak.com)

Manfaat puzzle games sebagai permainan edukatif adalah meningkatkan keterampilan sosial, yaitu permainan yang dilakukan oleh kelompok. Melalui kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Sedangkan menurut Sri (dalam skripsi Rischa Nur Fitriyana: 2010) manfaat puzzle games sebagai berikut: (a) meningkatkan keterampilan kognitif, (b) meningkatkan keterampilan motorik halus, (c) meningkatkan keterampilan sosial.

Pembelajaran tidak dapat terlepas dari media. "Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan suasana belajar", (Hamzah B. Uno, 2010: 65). Terciptanya suasana yang kondusif dalam pembelajaran akan meningkatkan konsentrasi siswa terhadap mata pelajaran. "Melalui media pembelajaran ini pemahaman siswa akan materi yang diajarkan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Maka adanya media pembelajaran yang menarik akan member pengaruh yang konsisten pada hasil pengajaran". (Hamzah B. Uno, 2010: 88)

Disini dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media pembelajaran *puzzle games*. Berbagai games dapat dibuat secara sengaja agar anak meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar, yang dimaksud disini adalah kemampuan membaca, khususnya kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas bawah.

Puzzle games dipilih karena merupakan suatu permainan yang edukatif dengan sistem bongkar pasang tujuannya menggabungkan beberapa potongan-potongan atau bentuk sehingga akan tercipta sebuah *puzzle* yang utuh, yang

dimaksud disini *puzzle* tersebut akan disusun menjadi sebuah kosa kata sesuai dengan gambar yang tertera. *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan respons siswa. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi melibatkan siswa agar belajar aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan kemampuan siswa dalam belajar membaca permulaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Dalam bagian metode penelitian akan dijelaskan tentang latar tempat dan waktu penelitian. Selain itu yang menjadi sumber data penelitian yaitu populasi dan sampel akan dijelaskan pula pada bagian ini.

Penelitian ini dapat digolongkan ddalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperimen*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok responden, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* dan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle*. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti perbedaan kemampuan membaca peserta didik setelah adanya perlakuan terhadap kelompok yang menggunakan media *puzzle*. Dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif tidaknya penggunaan media *puzzle* dalam pengajaran membaca.

Proses yang diperlukan dalam keseluruhan perencanaan dan pelaksanaan penelitian ini adalah desain penelitian (Hasan, 2002). Desain penelitian ini adalah *control group pre-test and post – test design*. Desain tersebut adalah sebagai berikut :

Kel	Pre-test	Perlakuan (treatment)	Post-test
E	O ¹	X	O ²

K	O ³	-	O ⁴
---	----------------	---	----------------

Keterangan :

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

X : Perlakuan (*treatment*)

O¹ : Kemampuan membaca saat *pre-test* eksperimen

O² : Kemampuan membaca saat *post – test* eksperimen

O³ : Kemampuan membaca saat *pre – test* kontrol

O⁴ : Kemampuan membaca saat *post-test* kontrol

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006 : 130). Sedangkan purwanto (2008 : 85) berpendapat bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang mempunyai satu karakteristik sama. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1A,1B serta 2A,2B MI Syuhada' Banjaragung Puri Mojokerto tahun ajaran 2018 / 2019 yang berjumlah 132 siswa. Adapun kelas 1A berjumlah 35 siswa, kelas 1B berjumlah 32 siswa, kelas 2A berjumlah 30 siswa, dan kelas 2B berjumlah 35 siswa.

Penerapan proses pembelajaran ada penelitian kali ini, dimulai dengan melakukan pengambilan sample yang dilakukan secara *simple random sampling* dengan cara pengundian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana pengundian ini bertujuan untuk menghindari subjektifitas peneliti. Semua kelas memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel penelitian, sehingga setiap sampel yaitu masing – masing kelas diberikan nomor urut (1,2,3 dan 4) kemudian dilakukan pengundian seperti umumnya, dimana diperoleh hasil bahwa kelas 1A dan 2B sebagai kelas eksperimen (sample) dan kelas 1B dan 2A sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk tujuan mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kali ini peneliti melakukan proses pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes. Tes merupakan sebuah instrumen atau prosedur

yang sistematis untuk mengukur suatu sampel tingkah laku (Nurgiyantoro, 2010 : 105). Dari segi pelaksanaannya terdapat tiga jenis test, yaitu tes tertulis (*paper and pencil test*), Tes lisan (*oral test*) dan Tes perbuatan (*performance test*). Dalam penelitian ini, tes yang digunakan oleh peneliti adalah test lisan, yaitu berupa waancara atau observasi dalam membaca menggunakan media *puzzle games*. Terdapat dua kali test yang diberikan kepada siswa penelitian ini, yaitu test kemampuan awal (*pre - test*) dan tes kemampuan akhir (*post - test*). Test yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat penguasaan membaca pada siswa kelas rendah.

Dalam penelitian eksperimen terdapat prosedur atau tahap yang dilakukan. Terdapat tiga tahap penelitian yaitu: **Pra –Eksperimen**, dimana tahap ini merupakan persiapan sebelum eksperimen. Sebelum dilakukan perlakuan terlebih dahulu mempersiapkan hal – hal yang dibutuhkan pada saat kegiatan eksperimen, misalnya 1) Persiapan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, 2) Peneliti menyiapkan materi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan 3) Peneliti melakukan uji coba test dengan menggunakan salah satu kelas dari populasi di luar kelas dari populasi diluar kelas eksperimen dan kelas kontrol. **Tahap eksperimen**, terdapat tiga tahap dalam tahap eksperimen yaitu, tahap pemberian *pre-test*, tahap eksperimen (*treatment*), tahap pemberian *post test*. **Pasca Eksperimen**, merupakan tahap akhir dari penelitian setelah kelompok eksperimen mendapat perlakuan. Dalam tahap ini, data *pre test dan post test* dianalisis dengan menggunakan bantuan komputer dengan program SPSS. Hasil dari perhitungan tersebut berguna untuk menjawab hipotesis maka dapat diketahui apakah hasil tersebut diterima atau ditolak.

Teknik analisis data yang dipakai adalah analisis data uji-t atau t-test. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan

tingkat pencapaian hasil antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan rumus *Kolmogrov smirnov* yakni uji yang dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran data yang digunakan dalam penelitian ini.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Dalam menghitung statistik penelitian ini dilakukan dengan menghitung *mean* dan *standar deviasi*. Standar variasi dilakukan untuk mengetahui tingkat variasi kelompok (Sugiyono, 2007: 57). Perhitungan data dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS versi 25.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca pada siswa kelas rendah yang menggunakan media puzzle dan yang tanpa menggunakan media puzzle. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan design *control group pretest-posttest*.

Sebelum kedua kelompok diberi pelajaran membaca permulaan, terlebih dahulu kedua kelompok diberi tes awal (*pre - test*) kemampuan membaca permulaan. *Pre-test* dilaksanakan pada hari Senin 28 Januari 2019, pada kelompok kontrol dilakukan pada jam pelajaran ke – 3 dan 4, sedangkan untuk kelas eksperimen dilaksanakan pada jam pelajaran ke – 6 dan 7. Subjek kedua kelompok masing – masing berjumlah 60 siswa. Rangkuman hasil uji normalitas data *pre-test* kedua kelompok dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil analisis data *pretest* kelompok kontrol dan eksperimen

	M ea n	Me dia n	Mo du s	Std. De vias	Nilai Terti nggi	Nilai Tere ndah

				i		
Kontr ol (1A dan 2B)	7, 52	11,9 3	6,3	14,4 0	10,0	5,0
Ekspe rimen (1B dan 2A)	7,7 2	11,0	7,0	10,4 0	10,0	5,5

Dari tabel di atas diperoleh data selisih rata-rata kedua kelompok tersebut yaitu 0,2. Selisih nilai tersebut mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama. Dengan ketentuan kriteria hasil *pretest* untuk interval 81-100 adalah tinggi sekali, 61-80 adalah tinggi, dan 41-60 adalah cukup. Maka hasil *pretest* kelompok eksperimen yaitu 7,72 bila dikonversikan terhadap kriteria minat belajar berada pada kategori minat cukup, dan hasil *pretest* kelompok kontrol yaitu 7,52 bila dikonversikan terhadap kriteria minat belajar berada pada kategori yang sama yaitu minat cukup.

Berdasarkan hasil *pretest*, peneliti kemudian melaksanakan tahap kedua yaitu *treatment* yakni melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen (1A dan 2B) dan kelas kontrol (1B dan 2A) dengan memberikan materi yang sama dari mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu membaca permulaan. Perbedaan perlakuan dilakukan terhadap siswa di kelas 1A dan 2B yang mana merupakan kelompok eksperimen, berupa penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Sedangkan siswa kelas 1B dan 2A tidak mendapat perlakuan serupa. Pembelajaran berlangsung sebanyak 5 kali pertemuan, porsi yang sama di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah itu, peneliti melaksanakan tahap ketiga yaitu *posttest* dengan memberikan wawancara atau observasi yang disini dilakukan dengan tes lisan yang sama

pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tentang kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tahap ini dilaksanakan pada tanggal 10 Pebruari 2019.

Dari hasil analisis data, maka dapat diketahui hasil *posttest* terhadap kemampuan membaca siswa yaitu.

Tabel 2. Data *posttest* kelomok kontrol dan eksperimen

	N	M ea n	Me dia n	M od us	Std . De via si	Nila i Tert ingg i	Nila i Tere nda h
Kont rol	6 0	9,0 1	12, 93	6,3	13, 94	8,0	5,0
Eksp erime n	6 0	10, 12	13, 5	11, 9	10, 03	9,5	6,0

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil skala minat belajar kelompok eksperimen kini pada angka 10,12 bila dibandingkan dengan hasil *pretest* yaitu 7,72 diperoleh selisih angka sebesar 2,4. Sedangkan hasil skala motivasi belajar kelompok kontrol kini pada angka 9,01 bila dibandingkan dengan hasil *pretest* yaitu 7,52 diperoleh selisih angka sebesar 1,49. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas rendah MI Syuhada' Banjaragung, Kecamatan Puri, Kabupaten Mojokerto.

PEMBAHASAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik pada kelas bawah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di MI Syuhada', kemampuan membaca permulaan pada kelas bawah khususnya kelas 1 sangatlah

kurang, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, terutama media pembelajaran.

Media merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses penyampaian materi. Penggunaan media yang tepat dapat membangkitkan keaktifan serta keingintahuan baru terhadap peserta didik. Media pembelajaran *puzzle* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk melatih kemampuan membaca permulaan dalam Bahasa Indonesia. Media *Puzzle* merupakan permainan menyusun keping – keping potongan bentuk gambar maupun tulisan menjadi suatu bagian yang utuh. Penyusunan media *puzzle* yang sederhana yaitu pengenalan kosa –kata hingga menyusun potongan kata.

Untuk membandingkan keefektifitasan dalam penggunaan media *puzzle* kelas dibagi menjadi dua, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media *puzzle*.

Langkah pembelajaran secara umum ada tiga. **Pertama**, Guru menjelaskan materi secara singkat, **Kedua**, guru meminta siswa berkelompok dan menyusun *puzzle* secara berkelompok, dan **Ketiga**, siswa diminta untuk membaca berdasarkan *puzzle* yang disusun. Sedangkan, *puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran kelas eksperimen ada dua. Deskripsi penggunaan *puzzle* pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Puzzle pertama bertujuan untuk melatih pemahaman siswa berkaitan dengan kosa kata dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada *puzzle* pertama ini, siswa diminta untuk menyusun *Puzzle* abjad menjadi sebuah kata sesuai dengan gambar yang tersedia di papan. Selanjutnya, siswa ditugaskan untuk membaca berdasarkan *puzzle* yang telah mereka susun. **Puzzle kedua**, bertujuan untuk lebih pengenalan kosa kata, apabila dalam media *puzzle* pertama para siswa diberikan *puzzle* berupa abjad, maka pada *puzzle* kedua peserta didik diberikan *puzzle* berupa rangkaian kata yang akan disusun menjadi kalimat.

Sedangkan pada kelas kontrol yakni kelas yang tidak menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran. Secara garis besar proses pembelajaran membaca permulaan pada kelas kontrol ada 2 yaitu, guru menjelaskan materi mengenai abjad dalam Bahasa Indonesia, selanjutnya siswa diminta untuk membaca ulang kata yang telah dituliskan serta diterangkan oleh guru.

Peningkatan nilai siswa pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa lebih memberikan respon yang positif ketika guru menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena, (1) penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan suasana kelas yang menyenangkan, dan siswa merasa tidak tertekan, (2) penyusunan media *puzzle* yang dilakukan secara berkelompok dapat menimbulkan suasana yang kompetitif, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar membaca, (3) penggunaan media *puzzle* melatih siswa dalam memahami susunan huruf yang benar sesuai dengan gambar dan (4) penggunaan media *puzzle* dapat menambah kosa kata siswa, yang mendukung dalam keterampilan membaca.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap prestasi belajar kemampuan membaca permulaan di MI Syuhada' Banjaragung Puri Kecamatan Mojokerto antara belajar dengan menggunakan media "Puzzle games" dan belajar dengan menggunakan metode konvensional.
2. Penggunaan media "Puzzle games" dalam pembelajaran membaca permulaan di MI Syuhada' Banjaragung Puri Kabupaten Mojokerto lebih efektif daripada

pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 2009
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2011
- Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif; Teori & Praktik dalam Pengembangan Profesionalisme bagi Guru*. Jakarta: Av Publisher. 2009
- Purwanto. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2008
- Sujarweni, V Wiratna, *Statistik untuk bisnis dan Ekonomi*, Yogyakarta : Pustaka Baru Press. 2015
- Tarigan, Henry Guntur, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 1994
- Mulyati, Yeti, dkk. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka. 1997
- Muhsinin, Muhsinin, and Ilimin Navi. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA* 3, no. 2 (July 25, 2017): 107-124.
- Muhsinin, Muhsinin. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 2, no. 1 (March 28, 2015): 95-105.
- Supriyanto, Didik. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 2, no. 1 (March 21, 2015): 70-84.
<http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/48>.
- Farida, Rahim. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar (Edisi Kedua)*. Jakarta : Bumi Aksara. 2007