

---

# PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MEMPERCEPAT KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI SD NEGERI 1 BABAKAN

Suanah<sup>1)</sup>, Sirojudin<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa S2 Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka

<sup>2)</sup> Kepala Sekolah SD Negeri 1 Babakan, Kecamatan Parungkuda, Kabupaten Sukabumi

---

## Abstrak

Kemampuan siswa dalam membaca dan memaknai bacaan masih sangat minim, padahal hal ini merupakan kemampuan dasar dalam mengakses informasi yang berguna untuk hidup dalam bermasyarakat. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mempercepat kemampuan membaca pemahaman pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *puzzle* agar dapat meningkatkan prestasi siswa untuk memperoleh nilai diatas 70 sehingga dapat meningkatkan persentase keberhasilan penguasaan materi pembelajaran. Metodologi untuk memecahkan permasalahan menggunakan media gambar yang dimodifikasi dalam bentuk *puzzle* yang sangat sederhana berisi kalimat yang komunikatif sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa kelas V. Media *Puzzle* yang berbentuk gambar dipotong-potong dengan aneka bentuk potongan yang memerlukan pemikiran siswa untuk menyusun menjadi gambar seperti bentuk semula, penggunaan media gambar dapat memberikan ilustrasi visual yang menarik. Hasil penelitian jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas 70 pada pra siklus sebanyak 10 orang, dengan penggunaan media *puzzle* pada siklus I meningkat sebanyak 23 orang dan siklus II sebanyak 29 orang. Tingkat keberhasilan penguasaan materi pembelajaran pada pra siklus sebesar 34,48% setelah melakukan perbaikan maka tingkat keberhasilan pembelajaran pada siklus I meningkat sebesar 79,31% dan siklus II sebesar 100%.

**Kata kunci : Kemampuan Membaca, Media *Puzzle*, Ilustrasi Visual.**

---

## Abstract

*Students' ability to read and interpret reading is still very minimal, even though this is a basic ability to access information that is useful for living in a community. The purpose of this study was to accelerate the ability to read comprehension in Indonesian language learning by using puzzle media in order to increase student achievement to obtain a score above 70 so as to increase the percentage of successful mastery of learning material. Methodology for solving problems using modified image media in the form of very simple puzzles containing communicative sentences in accordance with the language skills of class V students. Media Puzzles in the form of images are cut into pieces with various shapes that require students' thinking to arrange into pictures like the original shape, the use of picture media can provide interesting visual illustrations. The results of the study number of students who scored above 70 in the pre cycle as many as 10 people, with the use of media puzzles in the first cycle increased by 23 people and the second cycle as many as 29 people. The success rate of mastering learning material in the pre cycle was 34.48% after making improvements, the success rate of learning in the first cycle increased by 79.31% and the second cycle by 100%.*

**Keywords: Reading Ability, Puzzle Media, Visual Illustration**

---

## PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa memang tidak lepas dari budaya positif yang berkembang seperti kebiasaan membaca. Tingkat keaksaraan pendidikan suatu negara sangat mempengaruhi tingkat kesehatan, gizi, kematian ibu dan anak, kesejahteraan dan angka harapan hidup. Tingkat keaksaraan menentukan peringkat indeks pembangunan manusia (IPM) suatu negara, sedangkan cara yang paling cepat dan murah adalah dengan cara menurunkan jumlah buta aksara secara signifikan. Berdasarkan data hasil riset *Internasional Educational Achievement* (IEA) yang menempatkan kemampuan membaca siswa SD Indonesia di urutan ke-38 dari 39 negara. Hal ini merupakan rekor terendah diantara negara ASEAN. Dari segi melek huruf (*Literacyrate*) Indonesia baru mencapai 88%, sementara Jepang telah mencapai 99%, angka melek huruf ini sebagai salah satu indikator penentuan kualitas bangsa Indonesia.

Berdasarkan data perpustakaan nasional dari sekitar 300.000 SD sampai SLTA baru 5% yang memiliki perpustakaan dan hanya 1% dari 260.000 SD, kondisi tersebut sangat diperlukan suatu bangsa untuk merefleksikan tingkat kebudayaan dan peradaban yang dicapainya. Untuk mencapai masyarakat yang menjunjung tinggi norma dan penguasaan teknologi pada masyarakat yang berpendidikan indikatornya adalah kemampuan membaca dan memaknai yang dibaca. Darmiyati Zuchdi (2007: 19) mendefinisikan membaca sebagai penafsiran yang bermakna terhadap bahasa tulis. Hal ini berarti membaca bukan hanya menyuarakan simbol-simbol tetapi juga mengambil makna atau berusaha memahami simbol tersebut.

Kemampuan siswa dalam membaca dan memaknai bacaan yang dibacanya masih sangat minim, padahal hal ini merupakan kemampuan dasar untuk bekal dalam mengakses informasi yang berguna sebagai kemampuan persiapan mereka untuk hidup dalam bermasyarakat. Menurut

Farida Rahim (2009) minat baca ialah keinginan yang kuat disertai usaha seseorang untuk membaca. Maksudnya orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapatkan bahan bacaan, kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri.

Sekolah merupakan wadah untuk mencetak siswa agar mereka siap untuk hidup bermasyarakat melalui kurikulum dan pembelajaran. Untuk efektifitas dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Cecep. K, 2011). Membaca merupakan proses berfikir untuk memahami isi teks yang dibaca, oleh sebab itu membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah terbentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf dan wacana saja, melainkan lebih dari itu membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang atau tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima pembaca (Dalman, 2014).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan media *puzzle* untuk mempercepat kemampuan membaca pemahaman pada pelajaran Bahasa Indonesia agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa untuk dapat memperoleh nilai diatas 70 sehingga dapat meningkatkan persentase keberhasilan penguasaan materi dalam kegiatan pembelajaran.

Pemahaman bacaan merupakan komponen penting dalam suatu aktivitas membaca, oleh karena itu pada hakikatnya pemahaman atas bacaan untuk dapat meningkatkan keterampilan membaca dengan tujuan tertentu. Goodman, et al. dalam Slamet (2003) mengungkapkan bahwa membaca pemahaman merupakan suatu proses merekonstruksi pesan yang

terdapat dalam teks yang dibaca yang mana proses merekonstruksi pesan itu berlapis, interaktif, dan terjadi proses-proses pembentukan dan pengujian hipotesis. Wainwright (2006) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas pemahaman mencakup kecepatan membaca, tujuan membaca, sifat materi bacaan, tata letak materi bacaan dan lingkungan tempat membaca.

Media dapat diartikan sebagai medium atau perantara. Dalam pembelajaran media diartikan sebagai wahana penyalur pesan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu sarana untuk berkomunikasi baik dalam bentuk cetak maupun pandang termasuk perangkat kerasnya. Secara umum definisi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pandangan lain mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai teknologi pembawa pesan yang dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Media menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah alat (sarana) untuk komunikasi. Jadi secara harfiah bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi dari guru kepada siswa atau sebaliknya, jenis media itu diantaranya papan tulis, gambar, poster dan peta.

Penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik anak didik mampu memberikan suatu pengalaman baru yang bisa mengubah perilaku baik yang menyangkut aspek pengetahuan, nilai-nilai suatu kecakapan atau keterampilan yang dapat dilakukan melalui aktivitas kejiwaan sendiri. Selain itu fungsi lain dari penggunaan media mampu mengoptimalkan panca indra anak dalam belajar. Penggunaan media *puzzle* dapat dirancang untuk mengajarkan beberapa jenis keterampilan seperti mengenali bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan dan perbedaan dalam suatu media itu sendiri (Dianne, M.N, 2009).

Kegiatan permainan edukatif dengan media *puzzle* dapat merancang kecerdasan anak dalam aspek matematis logis, visual, intra personal dan interpersonal (Suyadi, 2009). *Puzzle* menjadi stimulus pada peserta didik untuk lebih meluangkan konsentrasi aktivitas otak kanan yang dalam kehidupan nyata salah satunya termasuk tulis menulis (Raisatun Nisak, 2011). Dalam proses belajar mengajar, panca indera dan seluruh kesanggupan anak didik perlu dirangsang, digunakan dan dilibatkan, sehingga mereka tidak hanya mampu mengetahui, melainkan juga dapat memahami, mengingat, menganalisis dan melakukan kembali setiap peragaan yang dilakukan guru dengan baik dan benar serta kemampuan lainnya yang bersifat kognisi, afeksi maupun psikomotor. Dengan demikian media sangat penting untuk menarik perhatian, memudahkan pemahaman, dan membantu daya ingat siswa dalam belajar.

Media sebagai bagian atau komponen proses komunikasi diyakini oleh banyak ahli sebagai jawaban atas sejumlah masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Alat peraga memiliki beberapa manfaat, diantaranya pengajaran lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, metode mengajar lebih bervariasi tidak hanya komunikasi verbal sehingga siswa tidak merasa bosan dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan. Demontrasi adalah melakukan kegiatan yang bermanfaat contohnya anak didorong untuk maju kedepan kelas untuk mengerjakan soal latihan. Motivasi adalah suatu kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Teori humanisme mengatakan bahwa motivasi belajar harus datang dari dalam diri individu. Proses belajar bermakna adalah belajar yang melibatkan pengalaman langsung, berfikir dan merasakan atas kehendak sendiri dan melibatkan seluruh pribadi peserta didik.

Pada penelitian ini menggunakan media gambar yang dimodifikasi dalam bentuk *puzzle* yang sangat sederhana berisi kalimat yang komunikatif sesuai dengan kemampuan berbahasa siswa kelas V SD. Media *puzzle* yang dibuat dalam bentuk gambar tertentu disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari, kemudian yang dipotong-potong dengan aneka bentuk potongan yang memerlukan pemikiran siswa untuk menyusun menjadi gambar seperti bentuk semula, hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan dapat membangun ide kreatif dan positif. Selain itu fungsi lain penggunaan media gambar juga dapat memberikan ilustrasi visual yang menarik pada anak didik, sehingga belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan, dapat melatih kesabaran dan menumbuhkan pengetahuan yang lebih bervariasi sebagai salah satu dampak positif dari media *puzzle*, karena dalam pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* peserta didik akan diberikan gambar untuk kemudian dinarasikan dalam bentuk tulisan (Suciati Al-Azizy, 2011).

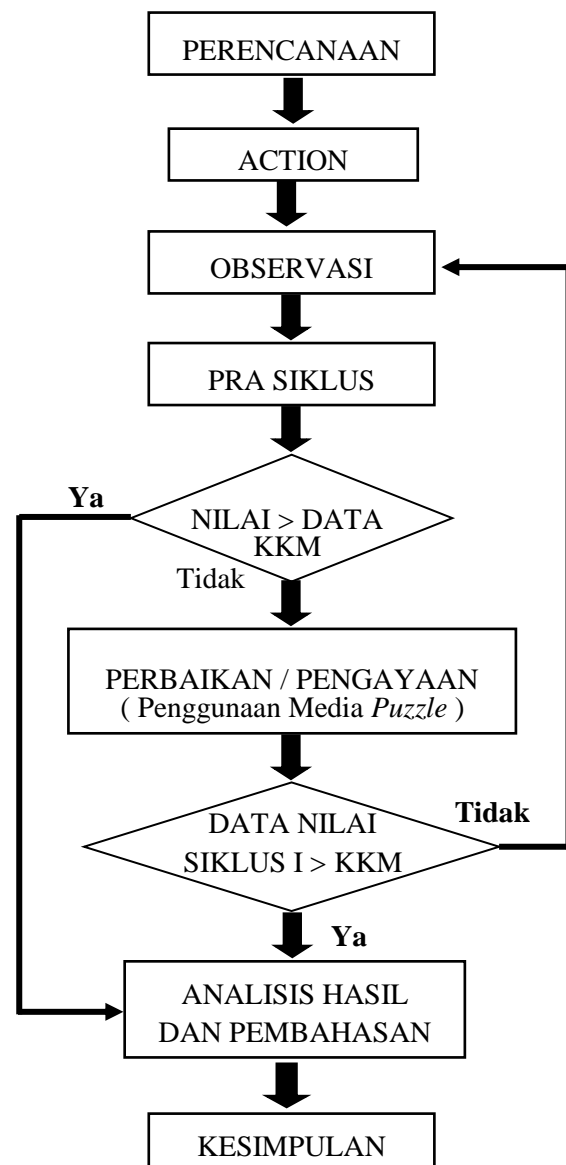
### METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif yaitu penelitian yang memiliki definisi masalah yang jelas, hipotesis yang spesifik dan informasi yang rinci untuk membantu pembuatan keputusan dalam menentukan, mengevaluasi dan memilih alternatif terbaik dalam memecahkan masalah proses pembelajaran membaca pemahaman dengan menggunakan media *puzzle* untuk mempercepat kemampuan membaca pemahaman pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk dapat meningkatkan prestasi siswa.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2012) “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya”. Sifat penelitian

pada penelitian ini adalah bersifat kaboratif. Pada penelitian tindakan kelas diperlukan adanya kolaborasi (kerja sama) antar paktisi (guru, kepala sekolah dan siwa) tentang permasalahan dan alternatif solusi untuk pengambilan keputusan.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di SD Negeri 1 Babakan kecamatan Parungkuda kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Sedangkan sampel penelitiannya adalah siswa kelas V yang berjumlah 29 orang. Instrumen penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas sebagai berikut :



Gambar 1. Alur langkah Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik siswa kelas V yang menjadi sampel penelitian dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman pada pelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

Tabel 1. Data Jumlah Siswa

No	Jenis kelamin	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Laki-laki	15	51,72
2	Perempuan	14	48,28
Jumlah		29	

Tabel 2. Data Tingkat Kecerdasan IQ Siswa

No	Jenis kelamin	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	IQ rendah	9	31,03
2	IQ sedang	12	41,38
3	IQ tinggi	8	27,59
Jumlah		29	

### Pra siklus

Langkah kegiatan penelitian yang dilakukan pada pra siklus meliputi:

- Perencanaan dengan menentukan subyek penelitian, menyiapkan rencana pembelajaran, instrumen penelitian dan menerapkan kriteria keberhasilan.
- Pelaksanaan kegiatan penelitian dengan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran. Siswa diberikan soal latihan dalam bentuk tertulis dan praktek untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- Pengamatan terhadap kegiatan siswa, baik tentang sikap maupun tingkah laku selama kegiatan pembelajaran.
- Melakukan test dalam bentuk tertulis dan praktek untuk mengetahui keadaan awal kemampuan membaca pemahaman, hasilnya pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Pra siklus

No	Kriteria Keberhasilan	Jumlah Siswa	Persen (%)	Hasil
1	Nilai dibawah 70	19	65,52	Belum tuntas
2	Nilai diatas 70	10	34,48	Tuntas
Jumlah		29		

### Refleksi Pra siklus

Berdasarkan kegiatan pada pra siklus berdasarkan hasil refleksi guru dan diskusi dengan teman sejawat maupun kepala sekolah terhadap proses pembelajaran, ditemukan beberapa kondisi pembelajaran yang kurang kondusif yaitu:

- Selama proses KBM berlangsung siswa tampak kurang antusias.
- Siswa kurang memahami maksud dari pertanyaan Bahasa Indonesia.
- Siswa tidak cakap berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia.
- Siswa merasa bingung apabila diberi kesempatan untuk bertanya.
- Siswa yang menjawab pertanyaan dengan jawaban yang asal dan kalimat yang diucapkan tidak jelas maknanya.

### Perbaikan / Pengayaan Pra siklus

Berdasarkan hasil kegiatan refleksi yang sudah dilakukan pada pra siklus maka rencana tindakan perbaikan meliputi :

- Memperbaiki penampilan dan kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran.
- Mengimplementasikan peran guru dalam memotivasi siswa.

Sistematika dalam rencana tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, adalah :

- Membuat rencana pembelajaran dan skenario langkah-langkah perbaikan kegiatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dari siswa.
- Mempersiapkan sarana pembelajaran, dan alat peraga yang mendukung materi pembelajaran, lembar kerja siswa, sumber belajar dan menciptakan iklim kelas yang sehat dan kondusif.
- Meningkatkan keterampilan guru dalam teknik bertanya dengan cara membuat daftar pertanyaan terlebih dahulu.
- Membiasakan diri untuk selalu memberikan penguatan baik yang bersifat positif maupun negatif.
- Mengaitkan materi dalam kegiatan belajar dengan minat siswa.
- Memberikan pertanyaan atau tugas yang membuat siswa tidak hanya sekedar menghafal tetapi dapat memahami.

Untuk memudahkan kegiatan penelitian tindakan kelas, maka menggunakan media *puzzle* untuk kegiatan pembelajaran secara optimal dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### Siklus I

Kegiatan penelitian tindakan kelas pada siklus I yaitu dengan penggunaan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD. Nilai pada siklus I sebagai berikut :

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Siklus I

No	Kriteria Keberhasilan	Jumlah Siswa	Persen (%)	Hasil
1	Nilai dibawah 70	6	20,69	Belum tuntas
2	Nilai diatas 70	23	79,31	Tuntas
Jumlah		29		

### Refleksi Siklus I

Berdasarkan pengamatan perilaku siswa selama proses belajar mengajar dan hasil observasi maka teridentifikasi penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya motivasi, meliputi :

- Kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia masih rendah.
- Kurangnya konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung.
- Contoh kalimat yang diberikan oleh guru masih kurang konkret.
- Pembelajaran tidak dapat memberikan tantangan siswa untuk berfikir kritis.
- Proses pembelajaran monoton.

### Perbaikan / Pengayaan Siklus I

Perbaikan teknik dan strategi dalam pembelajaran, sebagai berikut :

- Mengkondisikan siswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- Melakukan apersepsi.
- Menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan matrik yang lebih sistematis dan bervariasi.
- Melakukan tanya jawab, penugasan, latihan dan contoh konkretnya.

Tabel 5. Perbandingan Tingkat Keberhasilan antara Prasiklus dan Siklus I

No	Siklus Kegiatan	Jumlah siswa nilainya diatas 70	Persen (%)	Tingkat Keberhasilan (%)
1	Pra siklus	10	34,48	
2	Siklus I	23	79,31	Naik 44,83

Berdasarkan analisa data hasil pencapaian pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan perbaikan pembelajaran menggunakan media *puzzle* maka tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I meningkat menjadi 23 orang (79,31%). Maka diperlukan perbaikan pada siklus ke-2.

### Siklus II

Untuk menguji kevalidan data hasil penelitian tindakan kelas dengan penggunaan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran secara optimal, maka dilakukan post test untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Data nilai pada siklus II hasilnya sebagai berikut :

Tabel 6. Rekapitulasi Nilai Siklus II

No	Kriteria Keberhasilan	Jumlah Siswa	Persen (%)	Hasil
1	Nilai dibawah 70	0	0	Belum tuntas
2	Nilai diatas 70	29	100	Tuntas
Jumlah		29		

### Refleksi Siklus II

Berdasarkan analisis dari data yang diperoleh, kegiatan perbaikan pembelajaran dilakukan dengan cara mengubah teknik dan strategi pembelajaran dengan cara :

- Peningkatan motivasi terhadap siswa.
- Menggunakan dan melengkapi alat peraga dalam kegiatan pembelajaran.
- Memanfaatkan media alat peraga untuk memotivasi minat dan konsentrasi siswa.
- Penggunaan metoda pembelajaran yang lebih bervariasi.

## Perbaikan / Pengayaan Siklus II

Rendahnya hasil belajar dan tingkat penguasaan materi bagi siswa hendaknya menjadi tolak ukur bagi guru untuk mengubah dan meningkatkan motivasi belajar siswa, untuk dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya perubahan tingkat penguasaan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, setelah melakukan perbaikan pada siklus II, diperoleh peningkatan tingkat keberhasilan pembelajaran yaitu 29 siswa (100%) dapat memperoleh nilai diatas 70, dengan demikian maka tingkat keberhasilan pembelajaran naik sebesar 20,69 %, data hasil perbandingan pada tabel 7.

Tabel 7. Perbandingan Tingkat Keberhasilan antara Siklus I dan Siklus II

No	Siklus Kegiatan	Jumlah siswa nilainya diatas 70	Persen (%)	Tingkat Keberhasilan (%)
1	Siklus I	23	79,31	
2	Siklus II	29	100	Naik 20,69

Tingkat keberhasilan penguasaan materi pembelajaran sudah dapat mencapai 100%, maka dengan demikian data hasil penelitian perbaikan kegiatan pembelajaran pemahaman dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD, dianggap cukup valid dan tidak perlu melakukan perbaikan pembelajaran pada tahap berikutnya.

## Pembahasan

Penggunaan media alat peraga dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton dan lebih bermakna bagi siswa. Dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas, maka guru menjadi peran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif dan interaksi antara guru dengan siswa. Untuk menciptakan proses belajar mengajar seperti itu tentunya menuntut

upaya guru untuk mengaktualisasikan kompetensinya secara profesional, baik dari segi penguasaan materi, aspek metodologisnya maupun dari media pembelajaran pendukung materi. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Rendahnya hasil belajar dan tingkat penguasaan materi bagi siswa hendaknya menjadi tolak ukur bagi guru untuk mengubah dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan analisa data hasil pencapaian pelaksanaan pembelajaran dengan melakukan perbaikan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat mempercepat kemampuan membaca pemahaman pada pelajaran Bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan prestasi siswa memperoleh nilai diatas 70, sehingga dapat meningkatkan persentase keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dalam pengevaluasian sebanyak dua kali pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian melalui observasi dan pengamatan secara langsung dilapangan serta dengan bantuan teman sejawat, maka terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran, proses belajar kurang menarik perhatian dan konsentrasi siswa, penjelasan guru terlalu abstrak dan tidak adanya media pembelajaran. Melalui perbaikan kegiatan pembelajaran, maka guru dapat melakukan teknik dan strategi dalam pembelajaran, sebagai berikut :

- Mengkondisikan siswa sebelum pelajaran dimulai untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.
- Melakukan apersepsi
- Menjelaskan tujuan pembelajaran.
- Menjelaskan materi pelajaran secara sistematis dengan menggunakan matrik yang sesuai dan lebih bervariasi.
- Melakukan tanya jawab, penugasan, latihan dan contoh konkretnya.



## KESIMPULAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan :

1. Nilai hasil pembelajaran siswa yang memperoleh nilai diatas 70 pada pra siklus sebanyak 10 orang, dengan penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada siklus I sebanyak 23 orang dan siklus II sebanyak 29 orang.
2. Tingkat keberhasilan penguasaan materi pembelajaran pada pra siklus sebesar 34,48% setelah melakukan perbaikan dengan penggunaan media *puzzle* tingkat keberhasilan pembelajaran pada siklus I meningkat sebesar 79,31% dan siklus II sebesar 100%.

## SARAN

Dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi, hal-hal yang harus diperhatikan, yaitu :

- Menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan kondusif.
- Penggunaan alat peraga yang sesuai dengan materi pelajaran.
- Mengembangkan proses pembelajaran yang menyenangkan.
- Pemberian contoh-contoh materi pembelajaran disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cecep, Kustandi. 2011. Media pembelajaran. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Dalma. 2014. Keterampilan membaca. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Darmiyati, Zuchdi. 2007. Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca : Peningkatan Komprehensi. Yogyakarta: UNY Press
- Dianne, Miller Nielsen. 2009. Mengelola Kelas untuk Guru TK. Jakarta : PT. Indeks.
- Farida, Rahim. 2009. Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta : BumiAksara.
- Hasan. 1988. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hera Lestari Mikarsa, Agus Taufik, Puji Lestari Priyanto. 2007. Pendidikan Anak di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyani Sumantri, Nana Syaodih. 2007. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Raisatun Nisak, 2011. Lebih dari 50 *Game* Kreatif Untuk Aktifitas Belajar Mengajar. Yogyakarta : Diva Press.
- Rimm Sylvia. DR. 2000. Mendidik dengan Bijak. Jakarta: PT. Grasindo.
- Santosa Puji, dkk. 2009. Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slamet. 2003. Kemampuan Membaca Pemahaman Mahasiswa Ditinjau dari Penguasaan Struktur Kalimat dan Pengetahuan Derivasi: Survei di PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, Paedogogia (Jurnal Penelitian Pendidikan), Jilid 6 no. 1: 73 – 87.
- Suciaty Al-Azizy. 2010. Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya. Yogyakarta : Diva Press.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. 2009. Permainan Edukatif yang mencerdaskan. Yogyakarta : *Power Books*.
- Wainwright, Gordon. 2006. *Speed Reading Better Recalling*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wardani, I. GAK Wihardy, K. Nasution. 2003. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- W. Anitah Sri, dkk. 2009. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.



**Pertanyaan dan Jawaban pada sesi parallel**

1. Berapa kali siklus penelitian PTK yang telah dilakukan untuk mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah?

Jawaban:

Yang dilakukan peneliti 1) memaparkan materi melalui media puzzle dan siklus PTK yang telah dilakukan sebanyak 2 siklus.

2. Bagaimana dengan kriteria penilaiannya (membaca pemahaman) ?

Jawaban:

Kriterianya meliputi: kecepatan membaca, menyesuaikan gambar, dan membuat kalimat.