

# Paulince jitmau

*by* UNITRI Press

---

**Submission date:** 12-Jul-2023 10:04AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2012558885

**File name:** Paulince\_jitmau.docx (48.43K)

**Word count:** 1864

**Character count:** 11932

**IMPLEMENTASI MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BACA SISWA DI KELAS II SDN DINOYO 4 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

**OLEH :**

**PAULINCE JITMAU**

**2018720061**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADDEWI**

**MALANG**

**2023**

## RINGKASAN

Kegiatan eksplorasi wali kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas II SDN Dinoyo 4 Kota Malang dengan menggunakan media puzzle. Prasiklus, siklus I, dan siklus II adalah tiga tahapan penelitian tindakan kelas atau PTK singkatnya. Setiap fase terdiri dari dua sesi. Di SDN Dinoyo 4 Kota Malang, sebanyak 28 siswa kelas II dijadikan sebagai partisipan penelitian. Wawancara, observasi, dan tes digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Selain itu, alat pengumpulan informasi seperti daftar pertanyaan dan jawaban, lembar persepsi keterampilan pendidik, dan lembar persepsi kegiatan belajar siswa dan soal ujian diperoleh. Kedua metode kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk memeriksa data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media teka-teki meningkatkan pendapatan membaca sebesar 25% pada pola primer pertemuan utama dengan tingkat dominasi rata-rata 51,4 persen dan sebesar 50% pada pertemuan kedua dengan tingkat dominasi rata-rata 65,3 persen. Pada siklus II terjadi peningkatan dari tingkat pemenuhan pertemuan pertama sebesar 82% dengan normal 75% menjadi pertemuan kedua mencapai tingkat puncak 92% dengan normal 91,7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Puzzle di SDN Dinoyo 4 Kota Malang dapat mendorong minat baca siswa kelas II.

**Kata Kunci:** Media *Puzzle*; Meningkatkan Minat Baca

## PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Membaca adalah cara menginkubasi dan membangun pengetahuan dengan memperoleh dan menyebarkan. Keinginan atau kecenderungan yang kuat untuk membaca adalah minat membaca. Wajar jika minat baca masyarakat Indonesia masih sangat rendah, terutama di kalangan anak-anak muda. Menurut Ani Tri (2010), pendidikan formal menghasilkan modifikasi yang bermanfaat dalam pembelajaran sehingga pada akhirnya akan memiliki keterampilan dan kompetensi. Salah satu upaya dilakukan untuk mencapai tujuan ini dengan berkonsentrasi pada pembelajaran aktif siswa dan permintaan membaca selama proses pembelajaran. Dianata (2017) menegaskan bahwa proses membaca dipengaruhi oleh variabel internal dan eksternal. Menurut (Mia, 2017), terlepas dari minat pembaca dalam membaca, seseorang harus menciptakan lingkungan belajar atau pengalaman pendidikan untuk membantu siswa berhasil mempromosikan kemungkinan titik awal mereka dari pembelajaran siswa aktif dalam pengalaman yang berkembang. Karena minat sangat penting bagi kehidupan siswa dan memiliki dampak yang signifikan terhadap pemikiran dan perilaku mereka, maka minat harus dipupuk sejak usia dini. Orang tua harus memfokuskan upaya mereka untuk meningkatkan minat baca anak-anak mereka. Pembenerannya adalah bahwa keluarga, yaitu keluarga, merupakan lingkungan pembelajaran utama (Gilang, 2015).

Menggunakan paradigma pembelajaran yang menurut siswa menarik adalah salah satu pendekatan untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar, klaim Rosidah (2017). Menurut Mia (2020), kegiatan membaca akan lebih berhasil jika siswa sangat berminat membaca, tetapi keterlibatan masyarakat dalam membaca masih agak rendah. Dalam pengalaman yang

berkembang terlihat bahwa beberapa siswa mengeluh ketika diminta untuk membaca buku pelajaran bahasa Indonesia karena materinya terlalu panjang; pada akhirnya, siswa hanya membalik halaman buku. Hasilnya, siswa lebih suka mengobrol dengan teman mereka daripada membaca. Hal ini disebabkan siswa tidak mengutamakan membaca dalam kesehariannya dan justru memilih bermain dengan teman-temannya saat ada waktu luang (Firmnsyah, 2018). Mereka juga kurang memiliki motivasi untuk membaca buku teks dengan sukarela, yang merupakan masalah lain. Doman (2010) menegaskan bahwa siswa baru umumnya membaca hanya ketika guru mereka menginginkannya.

Menilik penjelasan di atas, hal tersebut sebanding dengan yang dialami oleh siswa kelas II SDN Dinoyo 4 Kota Malang. Pada pretest persepsi yang melandasi dan hasil pertemuan dengan pendidik kelas II di SDN Dinoyo 4 Kota Malang, dari total 28 siswa, masih ada 20 siswa yang belum terbiasa membaca, dengan skor rata-rata 71,42%, sedangkan 8 siswa yang pada saat itu sudah terbiasa membaca memperoleh nilai dengan rata-rata 28,57%. Siswa jarang mempraktekkan membaca karena guru masih menggunakan buku teks dan tidak memasukkan bentuk media lain ke dalam proses pembelajaran. Untuk mempelajari cara membaca, pendidik tidak menggunakan berbagai media atau strategi selama proses pendidikan; sebaliknya, buku pelajaran atau bahan bacaan lebih sering digunakan sebagai media oleh instruktur. Studi tindakan kelas akan dilakukan pada siswa kelas II di SDN Dinoyo 4 Kota Malang dengan memanfaatkan model pembelajaran Puzzle dan media kartu huruf untuk membangkitkan minat baca mereka. Pendekatan ini akan dipilih sebagai salah satu cara sistem pembelajaran yang paling berhasil.

Penelitian ini diperlukan untuk memberikan solusi dan membantu anak-anak yang belum lancar membaca berdasarkan permasalahan tersebut di atas. Model puzzle dengan media kartu huruf akan dijadikan alat bantu oleh para akademisi di masa mendatang. Pemilihan strategi ini

dilakukan dengan pertimbangan bahwa setiap siswa kelas II SD yang minat bacanya meningkat dianggap berada pada tahap pemahaman paling rendah; Akibatnya, model ini menjadi dasar bagi para analis dan sangat cocok untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca.

Profesional menggunakan teka-teki dalam model pilihan untuk menilai seberapa baik siswa belajar melalui membaca dan untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Seiring dengan strategi pengajaran lainnya, media pembelajaran juga digunakan. Suatu metode kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media dianggap bermanfaat bagi setiap siswa yang akan diajar oleh pendidik sebagai alternatif dari penggunaan alat sebagai alat bantu. Sarjana merasa menggunakan media pembelajaran sangat menarik, dan kerangka pembelajaran ini biasanya terlihat bagus untuk penyampaian kerangka pembelajaran yang cerdas, yang dapat dilakukan untuk mencapai kerangka pembelajaran standar. menggunakan model Puzzle sebagai alat untuk membuat siswa bersemangat membaca.

Menurut Zahara (2019), model pembelajaran Puzzle adalah sekumpulan gambar dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, menumbuhkan kesabaran, dan membiasakan kemampuan untuk berbagi. Teka-teki media juga merupakan permainan edukatif karena mengembangkan ketangkasan mental dan koordinasi tangan-mata selain menyenangkan untuk dimainkan. Dengan demikian media Puzzle diprediksi dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap huruf yang diajarkan.

Keuntungan yang dimiliki siswa saat membaca merupakan elemen krusial yang sangat menentukan bagi pengembangan pengalaman belajar. Biasanya minat belajar dianggap sebagai kegiatan pendidikan. Sekalipun pengajar memiliki peran dan kewajiban dalam proses pembelajaran, sudah menjadi tugas siswa untuk berkontribusi secara aktif dalam pengembangan ilmunya selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tingkat tinggi akan melibatkan

siswa dalam pembelajaran aktif dan memaksimalkan potensi mereka untuk belajar. Ketika siswa pasif, semua informasi yang mereka dapatkan berasal dari guru, yang berarti mereka cepat melupakan apa yang telah dikatakan guru kepada mereka. Partisipasi siswa dalam menyelesaikan tugasnya menunjukkan betapa aktifnya belajar mereka. Oleh karena itu, indikasi minat belajar ini terkait dengan partisipasi dalam pemecahan masalah, memeriksa apakah mereka memahami perhatian utama, dan berusaha menemukan berbagai fakta yang diperlukan.

Menurut hasil survei di Asia Timur yang diterbitkan pada tahun 2014<sup>16</sup> oleh International Association for the Evaluation of Education Achievers (IEA), minat baca masyarakat Indonesia masih relatif rendah.<sup>12</sup> Thailand 65,1, Singapura 74,0, Hong Kong 75,5, dan Filipina 52,6. Data dari kajian<sup>8</sup> Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa pada tahun 2006, masyarakat Indonesia tidak membaca sumber-sumber utama mereka. Alih-alih memahami makalah, 85,9% orang harus menonton televisi, sementara 40,3% mendengarkan radio. Untuk meningkatkan minat baca, setiap orang harus menyadari bagaimana kepribadian mereka mempengaruhi keinginan tersebut. Bangsa-bangsa yang telah diciptakan memiliki minat yang besar untuk memahami. Konsekuensinya, semangat membaca sangat penting untuk kemajuan suatu negara. Dibandingkan dengan negara lain dan anggota ASEAN, Indonesia masih memiliki minat baca yang paling rendah. Secara internasional, Indonesia memiliki indeks bacaan sebesar 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa hanya satu dari seribu orang yang memiliki minat baca yang kuat. Dibandingkan dengan indeks bacaan Singapura masing-masing 0,55 dan indeks bacaan Amerika masing-masing 0,45, skenario ini sangat berbeda. Sebuah studi<sup>10</sup> Unesco menempatkan minat baca Indonesia pada urutan ke-38 dari 39 negara yang diteliti.

Rahmawati (2018) berpendapat bahwa, berbeda<sup>17</sup> dengan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, menulis, dan berhitung, yang pada hakikatnya merupakan kejadian terpisah,

minat baca merupakan salah satu kemampuan yang paling krusial. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa menggunakan sumber teka-teki huruf di kelas membantu siswa belajar. Dengan berlatih jujur menggunakan media puzzle, siswa dapat meningkatkan <sup>13</sup> rasa percaya diri dan keberanian untuk maju ke depan kelas. Siswa juga dapat menghafal huruf abjad secara berurutan dan dapat menumbuhkan semangat dalam membaca.

Hasil penelitian <sup>20</sup> diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas III MI Muhajirin Kota Jambi menurut Ayu (2014). Angket aktivitas belajar memiliki skor 70% <sup>11</sup> pada siklus I dan 87% pada siklus II. Dua informasi dari siklus I dan II dapat diandalkan atau signifikan. Temuan review menunjukkan bahwa menggunakan Media Puzzle dapat meningkatkan pembelajaran aktif siswa sepanjang karir akademis mereka. Menurut Kamim (2013), hasil penelitian ini adalah 93,33. Hal ini juga terlihat dari hasil pelaksanaan asesmen perkembangan dari Siklus I, Siklus II, dan hasil praktikum yang dicapai siswa sangat memuaskan. Oleh karena itu peran pengajar mata pelajaran kelas IV sangat menentukan dalam <sup>2</sup> penggunaan media Puzzle untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di MI Negeri Kroya Daerah Panguragan Peraturan Cirebon.

Temuan ini cukup meyakinkan untuk mendukung pengalaman pendidikan berkelanjutan dan tidak diragukan lagi dapat meningkatkan keunggulan siswa dalam membaca karena kesan lapangan awal dan adanya penelitian sebelumnya. Tujuan dari penulis <sup>14</sup> penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi variabel kunci yang mempengaruhi motivasi siswa untuk membaca dan belajar aktif di kelas. Judul penelitian ini yaitu “Implementasi Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Kelas II SDN Dinoyo 4 Kota Malang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan konteks yang peneliti berikan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan media Puzzle untuk meningkatkan minat baca anak di kelas II SDN Dinoyo 4 Kota Malang.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memastikan, berdasarkan tantangan yang telah dipaparkan, bagaimana Media Puzzle dapat meningkatkan minat baca siswa di Kelas II SDN Dinoyo 4 Kota Malang.

### **D. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

Dengan adanya perluasan dan pembatasan isu, pembahasan tidak akan melenceng terlalu jauh dari aspek-aspek penting sehingga memungkinkan dilakukannya inkuiri yang lebih mendalam. Hal ini karena masalah yang telah ditunjukkan memiliki bukti yang jelas mendukungnya. Kekhawatiran terkait ruang lingkup dan batasan pemeriksaan dibahas selanjutnya.

#### **1) Ruang lingkup**

Berikut ini ringkasan ruang lingkup investigasi ini:

1. Untuk meningkatkan minat baca siswa, peneliti merancang penelitian tindakan kelas (PTK) yang diterapkan dalam penelitian ini.
2. Dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II di SDN Dinoyo 4 Kota Malang, penelitian ini disusun dengan memanfaatkan PPKI (Pedoman Penulisan Karya Ilmiah).

#### **2) Batasan Masalah**

Berikut adalah batasan pokok bahasan penelitian ini.

1. Untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II SDN Dinoyo 4 Kota Malang, penelitian ini menggunakan media puzzle.

2. Tujuan penelitian ini adalah untuk membangkitkan minat siswa dalam membaca topik 2, subtema 1, materi pembelajaran 2, dan materi bahasa Indonesia yang memberikan kosa kata dan ide tentang berbagai hal.
3. Siswa Kelas II SDN Dinoyo 4 Kota Malang berjumlah 28 orang.
4. Penelitian ini menggunakan kurikulum K-13.

#### E. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik bagi peneliti maupun pendidik, berkaitan dengan hal-hal berikut

##### 1. **Manfaat teoritis**

Tuliskan ide Anda untuk memperbarui kurikulum sekolah dasar, yang selalu berkembang untuk memenuhi tuntutan masyarakat dan kebutuhan siswa selama tahun-tahun formatif mereka.

##### 2. **Manfaat praktis**

###### a. Sekolah

Dengan media pembelajaran puzzle, sekolah dapat mendorong siswa kelas II SDN Dinoyo 4 Kota Malang untuk lebih banyak membaca.

###### b. Guru

Untuk mengembangkan strategi kegiatan belajar yang dapat memicu minat baca anak, teka-teki dapat digunakan sebagai salah satu media. Hasil studi ini dapat digunakan oleh guru sebagai panduan dan titik referensi ketika membuat kegiatan pembelajaran untuk anak-anak dengan kesulitan yang sama tetapi latar belakang yang berbeda.

###### c. Siswa

Minat siswa dalam membaca dan motivasi untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar dapat dipicu oleh teka-teki yang digunakan sebagai bagian dari proses pendidikan.

d. Peneliti

Baik sebagai sumber ilmu dan pedoman untuk melakukan upaya penelitian sejenis, maupun sebagai bahan pemikiran dan pedoman ilmiah untuk kajian selanjutnya.

# Paulince jitmau

---

## ORIGINALITY REPORT

---

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://rinjani.unitri.ac.id">rinjani.unitri.ac.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://library.um.ac.id">library.um.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://mafiadoc.com">mafiadoc.com</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://harnijuslifah.wordpress.com">harnijuslifah.wordpress.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://acopen.umsida.ac.id">acopen.umsida.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://dokumen.tips">dokumen.tips</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://thesis.umy.ac.id">thesis.umy.ac.id</a> Internet Source	1%

---

10	<a href="http://baliportalnews.com">baliportalnews.com</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://infocs75.blogspot.com">infocs75.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://garuda.ristekdikti.go.id">garuda.ristekdikti.go.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://oeniwahyuni.wordpress.com">oeniwahyuni.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://adoc.tips">adoc.tips</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id">e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://jbasic.org">jbasic.org</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	<1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On

# Paulince jitmau

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---