

**PENGGUNAAN METODE PERMAINAN DENGAN MEDIA PUZZLE
DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN
DI KELAS I SDN 2 TAMANWINANGUN
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Dwi Nur Laeli¹, Harun Setyo Budi², Imam Suyanto³

PGSD FKIP Universitas Negeri Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer Kebumen
e-mail: lie.sten2kyu@gmail.com

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: THE APPLICATION OF GAME METHOD USING PUZZLE MEDIA IN IMPROVING PRE-READING SKILLS FOR THE FIRST GRADE OF SDN 2 TAMANWINANGUN IN ACADEMIC YEAR 2014/2015. The objectives of this research are to improve pre-reading skills for the first grade, to describe of use game method with media puzzle in order to enhance the beginning reading skills, and to describe the challenge and solution of the application of game method using puzzle media in improving pre-reading skills in class 1 SDN 2 Tamanwinangun 2014/2015 academic year. The research results show that using game with media puzzle can improve the beginning reading skills. The percentage of completeness students are the first cycle as much as 57,7%, second cycle 75,01%, and third cycle 90,38%. The conclusion of this research is using game with media puzzle can improve the beginning reading skills in class 1 SDN Tamanwinangun 2014/2015 academic year.

Keywords: Game Method, Puzzle Media, Pre-reading Skills

Abstrak: Penggunaan Metode Permainan dengan Media Puzzle dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I SDN 2 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2014/2015. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan, mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan metode permainan dengan media *puzzle*, serta mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan metode permainan dengan media *puzzle*. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebanyak 57,7%, siklus II 75,01%, dan siklus III 90,38%. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2014/2015.

Kata Kunci: Metode Permainan, Media *Puzzle*, Keterampilan Membaca Permulaan

PENDAHULUAN

Pada pembelajaran di sekolah dasar, membaca adalah kunci untuk keberhasilan pada kelas berikutnya. Oleh karena itu, siswa harus menguasai keterampilan membaca. Keterampilan membaca di kelas I SD masih berorientasi pada membaca tingkat dasar atau biasa disebut membaca permulaan. Membaca per-

mulaan dilakukan sebagai pengantar siswa agar terampil membaca. Owens (Darmiyati Zuchdi, 2001: 7) menyatakan bahwa pada fase ke-I, anak memusatkan pada kata-kata lepas dalam cerita sederhana. Pada tahap ini anak diberi bekal untuk mengetahui sistem tulisan, cara mencapai kelancaran membaca, serta terbebas dari kesalahan membaca.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, pada kegiatan belajar mengajar di kelas I SDN 2 Tamanwinangun masih mengalami kesulitan dalam membaca. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai siswa dari 26 siswa belum semuanya mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Terdapat 15 siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal atau sekitar 57,69%. Rata-rata nilai siswa kelas I SDN 2 Tamanwinangun yaitu 66,35.

Berdasarkan data tersebut dapat digali permasalahan yang menyebabkan rendahnya nilai membaca permulaan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun. Permasalahan yang terjadi dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan belum mampu mengaktifkan siswa. Guru lebih sering mengandalkan buku sebagai sumber pembelajaran dan jarang menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dapat merangsang minat baca siswa.

Guru harus dapat mengajarkan keterampilan membaca permulaan dengan efisien, efektif, menarik dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan metode maupun penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sehingga dapat merangsang perkembangan berpikir siswa dan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Berdasarkan paparan di atas diperlukan adanya pendekatan yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran. Pendekatan tersebut salah satunya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu metode permainan dengan media *puzzle*.

Arisnawati (2009) mengemukakan bahwa metode permainan adalah cara yang digunakan oleh

guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tetapi santai, tanpa mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai (Saefudin, 2012: 2-3).

Langkah-langkah penggunaan metode permainan menurut Subagio (Khasanah, 2012: 3) antara lain: (1) guru menjelaskan tujuan dan proses permainan, (2) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, (3) guru membagi alat dan bahan permainan, (4) siswa melakukan permainan, (5) siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari, dan (6) siswa melaporkan hasil diskusi.

Media pembelajaran diperlukan supaya kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menjadikan siswa mudah dalam menerima informasi dari guru. Rokhmat menyatakan, *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu (Situmorang, 2008: 5-6).

Penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu merangsang minat membaca siswa dan memberikan kesan mendalam pada siswa dalam memahami konsep tertentu. Langkah-langkah penggunaan media gambar dalam membaca permulaan yaitu dengan cara: (1) guru mempersiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan media *puzzle*, (2) guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, (3) guru membagi kerangka *puzzle* pada siswa, (4) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyusun *puzzle*, (5) siswa bersama guru membahas hasil kerja siswa, dan (6) guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu: (1) apakah penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dalam peningkatan keterampilan membaca permulaan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2014/2015 dapat meningkatkan pembelajaran?; (2) bagaimanakah penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dalam peningkatan keterampilan membaca permulaan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2014/2015 dapat digunakan dalam peningkatan pembelajaran?; (3) bagaimanakah kendala dan solusi penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dalam peningkatan keterampilan membaca permulaan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2014/2015?.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2014/2015 dengan menggunakan metode permainan dengan media *puzzle*; (2) mendeskripsikan penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dalam peningkatan keterampilan membaca permulaan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2014/2015; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dalam peningkatan keterampilan membaca permulaan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN 2 Tamanwinangun yang berjumlah 26 siswa yang

terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa lembar soal evaluasi, sedangkan instrumen non tes terdiri dari lembar observasi dan catatan harian. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam menentukan tindakan. Pelaksana tindakan ialah guru kelas I. Observer dalam penelitian ini yaitu dua orang teman sejawat. Data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa pada membaca permulaan. Data kualitatif berupa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan dengan media *puzzle* yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.

Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data yang akan dianalisis bersumber dari siswa, observer dan peneliti. Teknik triangulasi pada penelitian yaitu dengan menggunakan teknik tes, observasi, dan catatan harian yang didukung dengan dokumentasi.

Analisis data menggunakan model Miles dan Hiberman yang meliputi 3 alur yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan (Sugiyono, 2012: 337). Prosedur penelitian ini merupakan siklus kegiatan yang dilaksanakan selama 3 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arikunto yang menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahap yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (2012: 16).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian terhadap keterampilan membaca permulaan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun dilaksanakan dengan menggunakan metode permainan dengan media *puzzle* berjalan sesuai dengan langkah-langkah pembelajarannya.

Data hasil membaca permulaan siswa pada siklus I, II, dan III sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Membaca Permulaan Siklus I s.d. III

Siklus	Rata-rata Nilai	Persentase Ketuntasan
Siklus I	70,79	57,7%
Siklus II	78,5	75,01%
Siklus III	86,2	90,38%

Berdasarkan tabel 1 diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata membaca permulaan pada siklus I adalah 70,79; siklus II adalah 78,5 dan nilai rata-rata pada siklus III adalah 86,2 pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I dapat disimpulkan persentase ketuntasan siswa dalam mengikuti pembelajaran baru mencapai 57,7%, kemudian pada siklus II mencapai 75,01%, dan pada siklus III persentase ketuntasan siswa mencapai 90,38%.

Data hasil observasi dari 2 observer terkait penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* pada pembelajaran membaca permulaan oleh guru pada siklus I, II, dan III sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Penggunaan Metode Permainan dengan Media *Puzzle* oleh Guru

Siklus	Persentase	Kategori
Siklus I	78,11%	Baik
Siklus II	86,2%	Sangat Baik
Siklus III	95%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* yang dilakukan oleh guru mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I indikator capaian penelitian yang pertama yaitu guru dalam mengajar mencapai 78,11%, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,2%, dan pada siklus III mengalami peningkatan lagi menjadi 95%.

Adapun hasil observasi penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* terhadap siswa pada siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Penggunaan Metode Permainan dengan Media *Puzzle* terhadap Siswa

Siklus	Persentase	Kategori
Siklus I	81,35%	Baik
Siklus II	88,04%	Sangat Baik
Siklus III	96,25%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3, penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* terhadap siswa secara umum mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I dapat disimpulkan bahwa indikator capaian penelitian yang pertama yaitu siswa dalam mengikuti pembelajaran baru mencapai 81,35%, kemudian pada siklus II mencapai 88,04%, dan pada siklus III indikatornya mencapai 96,25%.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan berperan terhadap perkembangan kognisi anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Padmono yang menjelaskan bahwa metode permainan

dapat memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipahami serta mengembangkan motivasi intrinsik (Saefudin, 2012: 2-3). Begitu juga pendapat Vygotsky yang menyatakan bahwa bermain memiliki peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak (Rifa, 2012: 12).

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas I SDN 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2014/2015.

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan karena penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran, yaitu: (a) guru menjelaskan tujuan dan proses permainan sambil menyiapkan media *puzzle*; (b) guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang; (c) guru membagikan lembar kerja dan 2 amplop pada setiap kelompok, amplop pertama berisi *puzzle* huruf dan amplop ke dua berisi *puzzle* kata; (d) guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyusun *puzzle* dalam waktu \pm 15-20 menit; (e) guru bersama siswa membahas hasil kerja sehingga diketahui jawaban yang benar ataupun keliru; (f) guru bersama siswa merayakan permainan dengan gembira kemudian melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.

Secara umum kendala yang muncul dalam penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* da-

lam pembelajaran antara lain: (a) siswa kurang fokus ketika memerhatikan penjelasan guru tentang tujuan dan proses permainan; (b) siswa kurang memanfaatkan kesempatan dengan baik untuk bertanya pada guru mengenai hal-hal yang belum dimengerti; (c) guru kurang maksimal dalam mengondisikan kelas, hal ini disebabkan karena beberapa siswa terlihat berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Solusi dari kendala tersebut yaitu: (a) membimbing dan memotivasi siswa agar fokus memerhatikan penjelasan guru; (b) mendorong siswa agar memanfaatkan kesempatan dengan baik untuk bertanya pada guru tentang hal-hal yang belum dipahami/dimengerti; dan (3) guru lebih komunikatif lagi dalam melakukan interaksi dengan siswa. Lakukan tanya jawab secara intens sehingga perhatian siswa terfokus pada guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmiyati Z. & Budiasih. (2001). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Yogyakarta: PAS.
- Khasanah, M. (2012). Penggunaan Metode Permainan dalam Peningkatan Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N 2 Jatimulyo, Kecamatan Petanahan, Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Kalam Cendekia*, 1 (1), 1-6. Diperoleh pada tanggal 3 Januari 2015, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/251>

- Saefudin, A. (2012). Penerapan Metode Permainan menggunakan kartu kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas V SD. *Jurnal Ka-lam Cendekia*, 1(2). Diper-oleh pada tanggal 3 Januari 2015, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/284/166/>
- Situmorang, M. A. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle*. Diper-oleh tanggal 3 Januari 2015, dari [http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/search/author/s/view?firstName=Mulkan&middleName=Andika&lastNa me=Situmorang&affiliation=&country=](http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/search/author/s/view?firstName=Mulkan&middleName=Andika&lastName=Situmorang&affiliation=&country=)
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flash Books.