



JWW XVII (1) (2022)

WIDYA WACANA: JURNAL ILMIAH



<http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/widyawacana/article/view/8101>

Diterima Jul 2022, Disetujui : Agust 2022, Dipublikasikan: Agust 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN CARA MEMBACA LAMBANG SIMBUL/GAMBAR DENGAN METODE *KNOW WANT LEARNED* GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN

Sugeng Santosa¹, Nunuk Suryani², Juhana³

Program Pasca Sarjana Universitas Terbuka

Email: sugenksantosa80212@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to (1) develop puzzle media in learning how to read symbols/images with the Know Want Learned method to improve reading comprehension skills in fourth grade students, (2) describe the quality and feasibility of learning media products in the form of puzzles using the know want learned method. in improving the reading comprehension ability of fourth grade students. This study uses research and development procedures (Research and Development). The media puzzle development procedure consists of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Product trials are carried out on a small and large scale. The population is 10 elementary schools in Cluster I Ki Hajar Dewantoro, Ngargoyoso district, sample 3 public elementary schools. Data collection techniques using tests, observations, journals, and questionnaires. The data analysis technique is in the form of data analysis of puzzle media products, prerequisite test, and discriminatory test. The results showed that the puzzle learning media that the researcher developed referred to the needs of students and teachers needs, with the aim of improving students reading comprehension skills. The puzzle media that the researcher developed is an educational learning media in the form of a rectangle with a size of 20 cm x 30 cm made of staff so that it is safe for students to use as learning media. The puzzle media that the researcher developed included symbol puzzles, symbol puzzles, and symbol/image puzzles. This Puzzle Learning Media is effectively used in learning how to read symbols/pictures because it can improve reading comprehension skills for fourth grade elementary school students in Cluster I Ki Hajar Dewantoro.
Keywords: development, puzzle, ability to read symbols.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media puzzle dalam pembelajaran membaca simbol/gambar dengan metode Know Want Learned untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV, (2) mendeskripsikan kualitas dan kelayakan produk media pembelajaran berupa teka-teki menggunakan metode tahu ingin dipelajari. dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development). Prosedur pengembangan media puzzle terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba produk dilakukan dalam skala kecil dan besar. Populasi dalam penelitian ini adalah 10 SD di Gugus I Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Ngargoyoso, sampel 3 SD Negeri. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, jurnal, dan angket. Teknik analisis data berupa analisis data produk media puzzle, uji prasyarat, dan uji diskriminatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle yang peneliti kembangkan mengacu pada kebutuhan siswa dan kebutuhan guru, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa. Media puzzle yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran edukatif berbentuk persegi panjang dengan ukuran 20 cm x 30 cm yang terbuat dari bahan tongkat sehingga aman untuk digunakan siswa sebagai media pembelajaran. Media teka-teki yang peneliti kembangkan meliputi teka-teki simbol, teka-teki simbol, dan teka-teki simbol/gambar. Media Pembelajaran Puzzle ini efektif digunakan dalam pembelajaran membaca lambang/gambar karena dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD di Gugus I Ki Hajar Dewantoro.

Kata kunci: pengembangan, puzzle, kemampuan membaca simbol.

PENDAHULUAN

Pemahaman membaca dapat dipahami sebagai kegiatan membuat koneksi untuk memahami membaca yang berkaitan dengan aspek kognitif yang merupakan bagian dari kajian isi bacaan. Ada beberapa prinsip pemahaman bacaan yang membantu guru melakukan kegiatan membaca. Untuk mengukur pemahaman membaca siswa, faktor pemahaman membaca harus dipertimbangkan.

Menurut Pamuji (2017: 11) tujuan membaca adalah mencari dan memperoleh informasi, dan memahami pesan yang disampaikan penulis. Sementara tujuan membaca menurut Anderson dalam (Tarigan, 2013: 9-10) yaitu: 1) membaca guna memperoleh fakta dan perincian; 2) membaca guna memperoleh ide-ide utama; 3) membaca guna mengetahui urutan/susunan struktur karangan; 4) membaca untuk menyimpulkan; 5) membaca untuk mengelompokkan; 6) membaca untuk menilai maupun mengevaluasi; dan 7) membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan). Dalam kegiatan pembelajaran, selain dituntut untuk memahami kurikulum yaitu memahami dan menguasai materi pembelajaran, guru juga harus mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Akhirnya saat pelaksanaan pembelajaran membaca, guru tidak sekedar menugasi peserta didik membaca (dalam hati) kemudian mengerjakan tugas atau soal sesuai yang ada dalam wacana tersebut. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan di dalam dunia pendidikan terciptalah berbagai model, pendekatan dan metode yang inovatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penulis

diketahui fakta yang terjadi situasi pembelajaran membaca di Sekolah Dasar Gugus I Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Ngargoyoso, terutama di SD Negeri 04 Kemuning; SD Negeri 03 Girimulyo, dan SD Negeri 01 Berjo, bahwa banyak peserta didik yang kemampuan dalam membaca pemahaman masih rendah. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam membaca pemahaman ditandai dengan kondisi: 1) Peserta didik tidak terlibat secara optimal dalam pembelajaran membaca, akan tetapi hanya pasif mendengarkan penjelasan dan tugas yang disampaikan oleh guru; 2) Rendahnya minat baca peserta didik sehingga kurang memiliki semangat untuk menjawab pertanyaan dari guru atau ujian dan cenderung mengharap jawaban yang berasal dari temannya; 3) Peserta didik belum mampu memprediksi isi bacaan berdasarkan gambar dan judul bacaan; 4) Rendahnya respon peserta didik terhadap penjelasan guru; 5) Peserta didik kurang mampu menentukan unsur-unsur berita 5 W + 1 H (*What, who, where, why dan how*).

Penyebab timbulnya permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam memahami isi bacaan dan minat baca disebabkan oleh, 1) Model pembelajaran membaca selama ini masih konvensional yang berarti bahwa guru kurang membangkitkan skemata peserta didik sebelum membaca sehingga pada saat disajikan suatu bahan bacaan peserta didik tidak dapat memahami dengan baik; 2) Guru kurang dekat dengan peserta didik dan tidak melibatkan peserta didik dalam memilih atau menentukan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik; 3) Guru kurang memberdayakan atau menggunakan lingkungan dan sumber

belajar yang berpusat pada peserta didik; dan 4) Keluhan guru tentang fasilitas dan sarana belajar terutama buku-buku rujukan perpustakaan di sekolah.

Fakta rendahnya kemampuan dan minat baca peserta didik memahami isi bacaan, maka guru dituntut untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran membaca pemahaman. Guru perlu melakukan tindak pembelajaran yang memungkinkan peserta didik meningkatkan kemampuan membaca dan memahami isi bacaan. Salah satu strategi pembelajaran membaca yang dapat mengatasi rendahnya kemampuan dan minat baca peserta didik dalam memahami isi bacaan adalah metode *Know, Want dan Learned* (KWL).

Penerapan pendekatan saintifik dengan menggunakan metode KWL dapat efektif secara optimal jika didukung dengan materi pembelajaran yang sesuai. Menurut Arsyad (2011:), bahan ajar adalah “media yang menyampaikan informasi untuk tujuan pendidikan atau mengandung tujuan pendidikan. Salah satu sarana penunjang pembelajaran menurut strategi KWL adalah kuis. Kuis dipilih untuk mendukung keberhasilan belajar, merangsang siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Media puzzle, khususnya media visual, sejalan dengan pandangan Levie dan Levie (dalam Arsyad, 2011:7) bahwa belajar melalui rangsangan visual meningkatkan hasil belajar yang lebih baik, antara lain meliputi: mengingat, mengenali, mengingat, dan menghubungkan fakta dan konsep. Di sisi lain, rangsangan verbal akan mendorong hasil belajar yang lebih tinggi jika pembelajaran melibatkan ingatan yang berurutan.

Metode *Know Want Learned* (KWL) disertai dengan media *puzzle* pernah dilakukan penelitian oleh Riska Esti Ningrum (2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode KWL bisa menjadikan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V-A SD N Sekaran 01 lebih baik. Hal ini bisa dilihat dari meningkatnya keterampilan guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.

Media *puzzle* dianggap menjadi media manual yang relevan digunakan dalam pembelajaran membaca lambang simbol/gambar. Mengingat dengan menggunakan media *puzzle* peserta didik akan lebih mudah memahami bagian-bagian dari struktur lambang simbol/gambar melalui potongan gambar yang dipasang-pasangkan secara langsung. Media *puzzle* juga dapat menarik perhatian peserta didik, karena mereka dilibatkan secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Disamping itu, media *puzzle* dapat melatih ketelitian, kreativitas, dan daya ingat peserta didik tersebut, apalagi media *puzzle* tersebut dibuat sendiri. Media *puzzle* yang dibuat sendiri dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau keinginan peserta didik, seperti ukurannya, desainnya, bentuknya, dan bahan yang sukainya. Lain halnya dengan *puzzle-puzzle* yang sudah ada di pasaran, yang tidak sesuai dengan harapan peserta didik. Seperti: jenis, bentuk, ukuran, dan desain lambang simbol/gambar *puzzle*.

Penelitian ini Bertujuan: 1) Mengembangkan media *puzzle* dalam pembelajaran cara membaca lambang simbol/gambar dengan metode *Know*

Want Learned untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik kelas IV; dan 2) Mendeskripsikan kualitas dan kelayakan produk media pembelajaran berupa *puzzle* dengan metode *know want learned* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV.

Menurut Abdin (2012: 59) membaca pemahaman yaitu jenis membaca guna memahami standar-standar atau norma kesastraan, resensi kritis, drama tulis, dan pola-pola fiksi sebagai usaha untuk mendapatkan pemahaman pada teks, dengan menggunakan suatu strategi. Somadaya (2011: 59) menjelaskan, membaca pemahaman yaitu suatu proses intelektual yang kompleks mencakup dua kemampuan utama, yaitu penguasaan makna kata dan kemampuan berpikir tentang konsep verbal.

Johnson dan Person dalam Zuchdi (2012: 21) menyebutkan, faktor-faktor yang mempengaruhi komprehesi membaca dibedakan menjadi dua jenis yaitu yang ada dalam diri pembaca dan yang ada di luar pembaca. Faktor-faktor yang berada di dalam diri pembaca, antara lain: kemampuan linguistik (kebahasaan), minat (seberapa kepedulian pembaca terhadap bacaan yang dihadapinya), motivasi (seberapa besar kepedulian pembaca terhadap tugas membaca atau perasaan umum mengenai membaca dan sekolah), dan kumpulan kemampuan membaca (seberapa baik pembaca dapat membaca .

Rahim (2011: 1) menjelaskan bahwa metode KWL yang dikembangkan oleh Ogle (1986) membantu guru untuk mengkonsolidasikan kembali pengetahuan dasar dan minat siswa pada

mata pelajaran. Menurut Ogle (dalam Riswanto, et al., 201), metode KWL merupakan strategi membaca instruksional yang digunakan untuk membimbing siswa melalui teks. Siswa mulai dengan memikirkan segala sesuatu yang mereka ketahui tentang topik tersebut. Secara sederhana, strategi KWL adalah strategi membaca instruksional yang digunakan untuk membimbing siswa melalui teks bacaan. Siswa mengumpulkan semua yang mereka ketahui tentang teks.

Salah satu permainan edukatif bagi siswa adalah kuis. Cahyo dalam Ernawati (2016:3) menyebutkan bahwa teka-teki merupakan media pembelajaran berupa permainan yang melatih otak dengan mencari dan menghafal kata-kata yang sesuai dengan jawaban pada kotak yang disediakan. "Bus gambar menawarkan banyak kesempatan belajar, selain menarik minat siswa dan menumbuhkan semangat belajar melalui bermain." Permainan puzzle yang bisa dilakukan di rumah dan di sekolah diberikan oleh guru.

Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode KWL dan materi kuis dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan saintifik, dijelaskan oleh Rizqiyah (2015:61) sebagai berikut: 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran siswa lahir; 2) Guru menjelaskan tata letak teka-teki secara acak kepada siswa sesuai dengan topik bacaan (pengamatan); 3) Guru mendorong siswa untuk mencoba kompetisi dengan menyusun kuis membaca untuk setiap kelompok; 4) Guru mencari pengetahuan awal siswa dengan mengajukan pertanyaan terkait topik bacaan (pengetahuan) (ask); 5) Siswa "menemukan pengetahuannya dengan

cara bertanya (Knowing?) bertema kegiatan (bertanya); 6) Guru meminta siswa untuk menemukan tujuan bacaan berdasarkan pertanyaan yang diajukan (kemauan) (argumen); 7) Guru meminta siswa membaca bacaan yang diberikan guru terkait dengan teka-teki yang disajikan guru di depan kelas (alasan); 8) Guru memberikan kesempatan untuk meminta siswa menemukan informasi dalam teks; 9) Guru membimbing siswa untuk menuliskan informasi yang diperoleh dari teks (belajar); 10) Instruktur kelompok mengisi formulir KWL yang telah disediakan; 11) Guru meminta setiap kelompok untuk maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya; 12) Guru dan siswa mengevaluasi materi yang diteliti dan menarik kesimpulan; 12) Guru memuji atau memberi penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan teka-teki paling cepat dan benar.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan (*Research and Development*), yaitu mengembangkan produk media pembelajaran berupa *puzzle*, dalam pembelajaran cara membaca lambang simbol/gambar dengan metode KWL. Model pengembangan media *puzzle* menggunakan model ADDIE yang terdiri lima tahap, yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

“Uji coba skala kecil dilakukan di sekolah dengan 7 siswa”, yaitu di SDN 01 Segorogunung, Kecamatan Ngargoyoso. Tujuh siswa diberikan kuis, diuji dengan kuis, dan diisi angket tentang minat

akademik mereka. Guru juga harus mengisi angket tanggapan guru tentang materi pembelajaran dalam bentuk kuis. Setelah itu dilakukan uji skala penuh yaitu uji produk. Tes dilaksanakan dengan menerapkan sarana teka-teki yang dikembangkan dalam membaca simbol/gambar, kemudian menilai hasil belajar siswa (membaca pemahaman).

Subjeknya adalah peserta didik kelas IV SDN Gugus I Ki Hajar Dewantoro, guru, dan dosen ahli. Populasinya semua peserta didik kelas IV SDN di Gugus I Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Ngargoyoso Tahun Pelajaran 2020/2021, yang berjumlah 10 SDN dengan jumlah peserta didik sebanyak 177 peserta didik. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu peserta didik kelas IV SDN Gugus I Ki Hajar Dewantoro yang kemampuan membaca pemahaman rata-rata masih rendah (belum lulus KKM 70), yaitu SD Negeri 04 Kemuning berjumlah 5 peserta didik; SD Negeri 01 Girimulyo berjumlah 26 peserta didik, dan SD Negeri 01 Berjo berjumlah 33 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, jurnal, observasi.

Instrumen yang digunakan, yaitu: 1) data tentang kebutuhan media untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, 2) data mengenai pengujian atau penilaian prototipe media pembelajaran, dan 3) data hasil uji prototipe media *puzzle* pada peserta didik kelas IV SDN Gugus I Ki Hajar Dewantoro. Validitas lembar observasi diuji dengan validitas isi dan konsultasi dengan pakar. Pakar dalam penelitian ini terdapat 2, yaitu pakar media dan pakar

materi. Tahapan yang dilakukan peneliti dalam validitas dengan pakar yaitu pembuatan kisi-kisi instrument, penyusunan intrumen dan memperlihatkan kepada pakar. Selanjutnya pakar memberikan masukan dan saran terhadap beberapa kesalahan dan perbaikan pada instrumen. Validitas angket diuji dengan menggunakan validitas isi dan konsultasi dengan pakar.

Produk *puzzle* yang dikembangkan dengan kriteria sebagai berikut: 1) *Puzzle* yang dikembangkan menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu rata-rata persentase lebih besar atau sama dengan (\geq) 70% dari jumlah peserta didik; 2) *Puzzle* yang dikembangkan mencapai kevalidan, baik dari ahli media maupun ahli materi. Rata-rata skor dari para ahli mencapai minimal 61%; 3) *Puzzle* yang dikembangkan mencapai keefektifan. Media pembelajaran *puzzle* efektif apabila memenuhi indikator, rata-rata skor tes kemampuan membaca pemahaman peserta didik memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 60% dari seluruh peserta didik mendapat nilai lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum (70). Ketuntasan tiap peserta didik dapat tercapai jika hasil kemampuan membaca pemahaman peserta didik mencapai ≥ 70 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal bisa dicapai jika 60% dari jumlah peserta didik di kelas telah mencapai skor ≥ 70 .

Analisis data pertama dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis diskriptif kualitatif. Analisis data kedua digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk *puzzle*. Model yang digunakan adalah model eksperimental *before-after* dimana model

ini membandingkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik antara sebelum dan setelah penggunaan produk *puzzle*. Rumus *t-test* yang menggunakan satu kelompok *pretest* dan *posttest* dengan 2 desain adalah :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}} \quad (\text{Arikunto, 2013: 223})$$

Keterangan:

t = t-Test

MD = Mean differences atau perbedaan dua mean.

Σd^2 = Deviasi individual dari MD

MD

N = Jumlah subjek

Produk media pembelajaran berupa *puzzle* dikatakan efektif apabila menunjukkan ada perbedaan yang signifikan peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik antara *pretest* dan *posttest*.

Temuan

1. Prosedur Pengembangan Media *Puzzle*

Proses pengembangan media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cara Membaca Lambang Simbul/Gambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, berdasarkan model ADDIE meliputi: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap Analisis

Dari analisis masalah ditemukan beberapa perihal, diantaranya: 1) selama ini guru kelas IV SDN di Gugus I Ki Hajar Dewantoro Kecamatan Ngargoyoso, terutama di SD Negeri 04 Kemuning; SD Negeri 01 Girimulyo, dan SD Negeri 01

Berjo dalam kegiatan belajar mengajar Cara Membaca Lambang Simbol/Gambar hanya mengandalkan buku panduan guru dan LKS saja, sehingga peserta didik menjadi jenuh saat mengikuti pembelajaran; 2) Masih banyaknya peserta didik IV yang tidak lulus KKM (70), yaitu SDN 01 Girimulyo berjumlah 19 peserta didik atau 73,1% dari 26 peserta didik. SDN 01 Berjo peserta didik yang tidak lulus KKM berjumlah 24 peserta didik atau 72,7% dari 33 peserta didik. Sementara untuk SDN 04 Kemuning dari 5 peserta didik yang belum lulus KKM berjumlah 3 peserta didik.

Analisis kebutuhan terhadap media Puzzle, bahwa karakteristik media puzzle yang dibutuhkan peserta didik dan guru kelas IV SDN Gugus I Ki Hajar Dewantoro adalah media puzzle dengan karakteristik mempunyai bentuk dan isi yang menarik bagi peserta didik. Disamping itu, media tersebut harus dapat menjadikan pembelajaran lebih baik dan menyenangkan.

Tahap Desain (*Design*)Puzzle

Media pembelajaran Teka-teki gambar atau Puzzle dibagi menjadi 1 denah, 1 ikon dan 1 gambar, masing-masing potongan berukuran 20cm x 30cm, potongannya sendiri berjumlah 15 buah. Dengan membuat desain gambar puzzle menggunakan aplikasi Corel Draw. Media pembelajaran puzzle terbuat dari bahan polystyrene sehingga sangat aman digunakan oleh siswa.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk puzzle yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran membaca simbol/gambar

untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas IV. Hasil dari tahap pengembangan ini meliputi penilaian ahli. Baik spesialis media, spesialis materi, maupun spesialis pembelajaran. Hasil penilaian ahli media menunjukkan tingkat validitas “sangat valid”. Hal ini ditunjukkan oleh jumlah poin dari pernyataan numerik. 1–15 memiliki persentase yang valid sebesar 85,3%. Profesional komunikasi, selain memberikan penilaian sebagai data kuantitatif, juga memberikan penilaian sebagai data kualitatif yaitu media pembelajaran puzzle yang dikembangkan baik dan dapat ditindaklanjuti.

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk puzzle yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran membaca simbol/gambar untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas IV. Hasil dari tahap pengembangan ini meliputi penilaian ahli. Baik spesialis media, spesialis materi, maupun spesialis pembelajaran. Hasil penilaian ahli media menunjukkan tingkat validitas “sangat valid”. Hal ini ditunjukkan oleh jumlah poin dari pernyataan numerik. 1–15 memiliki persentase yang valid sebesar 85,3%. Profesional komunikasi, selain memberikan penilaian sebagai data kuantitatif, juga memberikan penilaian sebagai data kualitatif yaitu media pembelajaran puzzle yang dikembangkan baik dan dapat ditindaklanjuti.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Hasil observasi pada peserta didik kelas IV SDN 03 Girimulyo yang berjumlah 26 peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Peserta didik Kelas IV SDN 03 Girimulyo

Keterangan	Peserta didik mendengarkan penjelasan Guru	Peserta didik aktif mengajukan pertanyaan	Peserta didik aktif menjawab pertanyaan	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan aktif	Peserta didik merespon positif media <i>puzzle</i>
Jumlah	95	80	75	92	93
Persentase	91%	77%	72%	88%	89%
Rerata	84%				

Tabel 2. Hasil Observasi Peserta didik Kelas IV SDN 01 Berjo

Keterangan	Peserta didik mendengarkan penjelasan Guru	Peserta didik aktif mengajukan pertanyaan	Peserta didik aktif menjawab pertanyaan	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan aktif	Peserta didik merespon positif media <i>puzzle</i>
Jumlah	118	110	108	117	122
Persentase	89%	83%	82%	88%	92%
Rerata	87%				

Tabel 3. Hasil Observasi Peserta didik Kelas IV SDN 04 Kemuning

Keterangan	Peserta didik mendengarkan penjelasan Guru	Peserta didik aktif mengajukan pertanyaan	Peserta didik aktif menjawab pertanyaan	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan aktif	Peserta didik merespon positif media <i>puzzle</i>
Jumlah	17	14	16	15	20
Persentase	85%	70%	80%	75%	100%
Rerata	82%				

Media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan peneliti adalah menarik bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menunjukkan peserta didik lebih mendengarkan penjelasan guru, peserta didik menjadi lebih aktif mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan, peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti, dan peserta didik menjadi lebih merespon positif media *puzzle*.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini evaluasi formatif, dimana evaluasi formatif digunakan dalam menilai kelayakan media *puzzle* yang dinilai oleh beberapa ahli, yaitu ahli

materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran. Hasil dari revisi terakhir dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran terkait dengan produk media *puzzle*, menunjukkan dari ahli media terdiri 15 item pernyataan penilaian prototipe rata-rata persentasenya sebesar 85,3%. Ahli materi memberikan penilaian rerata persentase sebesar 86,7%. Ahli pembelajaran memberikan penilaian rerata persentase sebesar 84,2%. Dengan demikian rerata persentase penilaian angket dari ketiga validator adalah 85,4% > 61% (Kriteria yang ditetapkan), hasil perhitungan terlampir. Perolehan persentase sebesar 85,4% menunjukkan produk medi pembelajaran *Puzzle* yang dikembangkan peneliti untuk meningkatkan kemampuan membaca

pemahaman, masuk dalam kriteria Baik atau Layak digunakan.

2. Kualitas dan Kelayakan Produk *Puzzle* dengan Metode *Know Want Learned* .

Tabel 4. Kemampuan Membaca Pemahaman SD Negeri 03 Girimulyo

	Nilai Rata-rata	Selisih	Persentase Peningkatan
<i>Pretest</i>	54,54	20,88	38,3%
<i>Posttest</i>	75,42		

Tabel 5. Nilai Kemampuan Membaca Pemahaman SD Negeri 01 Berjo

	Nilai Rata-rata	Selisih	Persentase Peningkatan
<i>Pretest</i>	59,09	19,12	32,4%
<i>Posttest</i>	78,21		

Tabel 6. Nilai Kemampuan Membaca Pemahaman SD Negeri 04 Kemuning

	Nilai Rata-rata	Selisih	Persentase Peningkatan
<i>Pretest</i>	71,80	13,2	18,4%
<i>Posttest</i>	85,00		

Tabel 7. Nilai Rata-rata Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta didik

Nama Sekolah	Nilai Sebelum Pemberlakuan	Nilai Setelah Pemberlakuan	Persentase Peningkatan
SDN 03 Girimulyo	54,54	75,42	38,3%
SDN 01 Berjo	59,09	78,21	32,4%
SDN 04 Kemuning	71,80	85	18,4%

Kualitas media *puzzle* yang dikembangkan dalam pembelajaran cara membaca lambang simbol/gambar dengan metode *Know Want Learned* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik kelas IV SDN Gugus 1 Ki Hajar Dewantoro

Kecamatan Ngargoyoso Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021, dapat dianalisis dengan uji t (uji beda). Media *puzzle* dikatakan berkualitas apabila dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik secara signifikan.

Tabel 8. Hasil Uji t Kemampuan Membaca Peserta didik Kelas IV SDN 03 Girimulyo

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Sebelum-Sesudah	20.885	9.726	1.907	16.956	24.813	10.950	25	.000

Sumber: Data primer diolah.

Nilai t_{hitung} 10,950, p-value 0,000 dan $<0,05$. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test dalam pemahaman membaca siswa kelas IV SD Negeri 03 Girimulyo. Nilai t_{hitung} positif menunjukkan efek satu arah.

Dengan kata lain, peningkatan penggunaan media puzzle meningkatkan pemahaman membaca siswa. Sebaliknya, ketika penggunaan pemegang teka-teki menurun, pemahaman membaca siswa juga menurun.

Tabel 9. Hasil Uji t Kemampuan Membaca Peserta didik Kelas IV SDN 01 Berjo

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Sebelum - Sesudah	19.121	6.494	1.130	16.819	21.424	16.914	32	.000

Sumber: Data primer diolah.

Nilai t_{hitung} adalah 16,91 dan nilai p adalah 0,000 $<0,05$. Artinya, pemahaman membaca kelas IV SD Negeri 01 Berjo bervariasi secara signifikan antara pretest dan posttest. Nilai t_{hitung} positif menunjukkan efek satu arah.

Dengan kata lain, peningkatan penggunaan media puzzle meningkatkan pemahaman membaca siswa. Sebaliknya, ketika penggunaan pemegang teka-teki menurun, pemahaman membaca siswa juga menurun.

Tabel 10 Hasil Uji t Kemampuan Membaca Peserta didik Kelas IV SDN 04 Kemuning

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Sebelum - Sesudah	13.200	7.396	3.308	4.017	22.383	3.991	4	.016

Sumber: Data primer diolah.

Nilai t_{hitung} nya adalah 3,991 dengan nilai $p < 0,05$. Artinya ada perbedaan yang signifikan dalam pemahaman membaca siswa kelas 4 SD Negeri 04 Kemuning antara yang tercantik dan yang poster. Nilai t_{hitung} yang positif menunjukkan efek satu arah, yaitu jika

penggunaan materi kuis ditingkatkan maka pemahaman membaca siswa akan meningkat. Sebaliknya, jika penggunaan puzzle holder berkurang maka pemahaman membaca siswa juga akan menurun.

Tabel 11. Hasil Uji Beda Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta didik

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Sebelum - Sesudah	19.375	8.150	1.019	17.339	21.411	19.018	63	.000

Sumber: Data primer diolah.

Nilai t_{hitung} 19,018 dengan $p-value$ 0,000 lebih kecil dari taraf sig. (0,05) ($0,000 < 0,05$), artinya ada perbedaan yang signifikan kemampuan membaca pemahaman peserta didik antara posttest dan pretest. Nilai t_{hitung} positif menunjukkan pengaruh yang searah, artinya apabila pembelajaran cara membaca lambang simbol/gambar dengan media puzzle ditingkatkan maka kemampuan membaca pemahaman peserta didik juga meningkat. Sebaliknya jika pembelajaran dengan media puzzle diturunkan maka kemampuan membaca pemahaman peserta didik juga akan menurun.

KESIMPULAN

1. Prosedur pengembangan media *puzzle* dalam pembelajaran cara membaca lambang simbol/gambar dengan metode *Know Want Learned* Media pembelajaran *puzzle*

yang peneliti kembangkan mengacu pada kebutuhan peserta didik dan kebutuhan guru, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik. Media *puzzle* yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran edukatif yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 20 cm x 30 cm yang terbuat dari stafilon sehingga aman digunakan peserta didik untuk media pembelajaran. Media *puzzle* yang peneliti kembangkan meliputi *puzzle* lambang, *puzzle* simbol, dan *puzzle* lambang/ gambar.

2. Kualitas media *puzzle* dalam pembelajaran cara membaca lambang simbol/gambar dengan metode *Know Want Learned* guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik kelas IV

Media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik dalam

kategori tinggi, yaitu berdasarkan perbandingan nilai kemampuan membaca pemahaman awal dan akhir yang dianalisis menggunakan *paired simple t test* dimana menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest. Pada tahap ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* ini efektif digunakan dalam pembelajaran cara membaca lambang simbol/gambar karena dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik kelas IV SDN di Gugus I Ki Hajar Dewantoro.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ayssyah, Dian Ayu. (2019). Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta didik Dalam Membaca Peta di MTsN 6 Boyolali. *Artikel Skripsi Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Arikunti, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ernawati,dkk. (2016). "Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik". *Jurnal Studi Sosial*. Vol 4 No 1.
- Media *Woody Puzzle* pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria. *Skripsi. Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Ningrum, Esti, Riska. (2013) Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman melalui Strategi KWL pada Peserta didik Kelas V-A SDN Sekaran 01. *Skripsi PGSD Universitas Negeri Semarang*.
- Nurhayati. (2016). Penggunaan Media *Crossword Puzzle* dalam Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Peserta didik Kelas II SDN 2 Jurang Jaler Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Skripsi*. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.
- Pamuji, Deni Setyo. (2017). Kemampuan Membaca Cepat Dengan Metode Skimming Peserta didik Kelas Xi Ips Sma Negeri 3 Merlung Tahun Ajaran 2016/2017. *Pena*, Vol.7 No.1, hlm. 70 - 83.
- Rahim, Farida. (2011). *Pengajaran Membaca di SD*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Raisatun, Nisak. (2011). *Seabrek Games Asyik Edukatif Untuk Mengajar PAUD / TK*. Yogyakarta : Diva Press.
- Rizqiah, Hamilatur. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi *Know Want Learned* Dengan Media *Puzzle* pada Peserta didik Kelas IV SDN Purwoyos0 06 Semarang. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu

Pendidikan, Universitas Negeri
Semarang.

Zuchdi, Darmiyati. (2012). *Strategi
Meningkatkan Kemampuan Membaca*.
Yogyakarta : UNY Press.