

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION*
BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* HURUF TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN
(Penelitian pada Siswa Kelas 1 Dusun Pakis Kidul)**

SKRIPSI



Oleh :

Mona Ristiyani
16.0305.0150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION*
BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* HURUF TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN
(Penelitian pada Siswa Kelas 1 Dusun Pakis Kidul)**

SKRIPSI



Oleh:

Mona Ristiyani
16.0305.0150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION*
BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* HURUF TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN
(Penelitian Pada Siswa Kelas 1 Dusun Pakis Kidul)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Mona Ristiyani
16.0305.0150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* BERBANTUAN
MEDIA PUZZLE HURUF TERHADAP KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN
(Penelitian Pada Siswa Kelas 1 Dusun Pakis Kidul)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Mona Ristiyani
16.0305.0150

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 195809121985031006

Magelang, 30 Juli 2020
Dosen Pembimbing II

Arif Wiyat Purnanto, M.Pd
NIK.168808157

PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* BERBANTUAN
MEDIA *PUZZLE* HURUF TERHADAP KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN
(Penelitian pada Siswa Kelas 1 Dusun Pakis Kidul)**

Oleh:
Mona Ristiyani
16.0305.0150

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Jum'at
Tanggal : 07 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof. Dr. Muhammad Japar, M. Si., Kons (Ketua/ Anggota)
2. Arif Wiyat Purnanto, M. Pd (Sekretaris/ Anggota)
3. Prof. Dr. Purwati, MS., Kons (Anggota)
4. Agrissto Bintang Aji Pradana, M. Pd (Anggota)



Mengesahkan,

Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons
NIP. 195809121985031006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Mona Ristiyani
NPM : 16.0305.0150
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Direct Instruction* Berbantuan
Media *Puzzle* Huruf Terhadap Keterampilan
Membaca Permulaan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 30 Juli 2020

Yang membuat Pernyataan



Mona Ristiyani
16.0305.0150

MOTTO

Dan walau berkumpul seluruh manusia untuk mendatangkan suatu kemudharatan kepadamu, tiadalah mereka dapat berbuat apa-apa, melainkan hanya sekadar yang

Allah telah tetapkan jua. Telah diangkat kalam telah kering segala lembaran tulisan. Ketahuilah, pertolongan Allah hanya diberikan kepada orang yang sabar, dan bahwa kelapangan diberikan kepada orang yang kesusahan.

(HR Tirmidzi)

PERSEMBAHAN

Dengan Segenap Rasa Syukur
Kehadirat Allah SWT, Skripsi ini
kupersembahkan :

1. Muslikah beserta Jumari selaku orang tua, dan keluargaku yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayang untuku sehingga diberikan kelancaran dalam skripsi ini
2. Almamater tercinta progrm Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* BERBANTUAN MEDIA
PUZZLE HURUF TERHADAP KETERAMILAN MEMBACA
PERMULAAN
(Penelitian pada siswa kelas 1 di Dusun Pakis Kidul)**

Mona Ristiyani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle huruf* terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 di Dusun Pakis Kidul.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *pre experimental* dengan menggunakan model *one grup pretest – posttes design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Variabel didalam penelitian ini ada dua yaitu variabel terikat berupa keterampilan membaca siswa dan variabel bebas berupa model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle huruf*. Sampel yang digunakan sebanyak 17. Teknik pengambilan data yaitu menggunakan tes unjuk kerja membaca. Uji hipotesis menggunakan uji *Paired Samples T test* dengan bantuan *IMB SPSS Versi 25.00*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf dapat berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan. Peningkatan keterampilan membaca permulaan ini terlihat dari analisis *Uji Paired sampels T Test* dengan nilai signifikansi sebesar $0,02 < 0,05$ dengan hasil nilai rata-rata pre-test 58,23 dan skor rata-rata post-test 69,7. Berdasarkan analisis dan pembahasan terdapat peningkatan 11,47 dari skor rata-rata *pre-test* unjuk kerja membaca permulaan dan rata-rata *post-test* unjuk kerja membaca permulaan.

Kata kunci : Keterampilan membaca permulaan, model *direct instruction*, media *Puzzle* huruf

***THE INFLUENCE OF DIRECT INSTRUCTIONMODEL AIDED BY
PUZZLE LETTERS MEDIA TO THE READINESS OF READING THE
BEGINNING***

(Research on grade 1 students in Dusun Pakis Kidul)

Mona Ristiyani

ABSTRAC

This study aims to determine the effect of the Direct Instructionmodel assisted by letter Puzzle media on the beginning reading skills of grade 1 students in Pakis Kidul Hamlet.

This study used a pre experimental research design using one group pretest - posttest design model. The sampling technique used was saturated samples. There are two variables in this study, namely the dependent variable in the form of students' reading skills and the independent variable in the form of a Direct Instructionmodel assisted by letter Puzzle media. The sample used was 17. The data collection technique used reading performance tests. Hypothesis testing used the Paired Samples T test with the help of IMB SPSS Version 25.00

The results showed that the Direct Instructionmodel assisted by letter Puzzle media could affect the pre-reading skills. This improvement in reading skills can be seen from the analysis of the Paired Samples T Test with a significance value of $0.02 < 0.05$ with an average pre-test score of 58.23 and an average post-test score of 69.7. Based on the analysis and discussion, there was an increase of 11.47 from the mean score of pre-test performance of pre-reading and post-test average of pre-reading performance .

Keywords : Beginning reading skills, Direct Instructionmodel, letter Puzzle media

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, berkah serta hidayah-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “ Pengaruh Model *Direct Instruction* Berbantuan Media *Puzzle* Huruf terhadap Keterampilan Membaca Permulaan.

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung atau tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan untuk peneliti
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M. Si., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan ijin penelitian serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan ijin penelitian serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini
4. Ari Suryawan, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu

5. Sirat selaku Kepala Dusun Pakis Kidul yang telah memberikan ijin untuk penelitian di Dusun Pakis Kidul
6. Segenap Dosen dan Staf Tata Usaha Universitas Muhammadiyah Magelang, seluruh keluarga yang selalu memberikan semangat dan doa dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat berjalan lancar, dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik maupun saran yang membangun sebagai bekal untuk melangkah ke arah yang lebih baik dalam menulis skripsi ini

Magelang, 30 juli 2020

Mona Ristiyani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRAC</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Keterampilan Membaca Permulaan.....	7
1. Pengertian membaca permulaan	7
2. Jenis-Jenis Membaca Permulaan	8
3. Tujuan Membaca Permulaan	9
4. Cara Mengukur Keterampilan Membaca permulaan.....	10
B. Model <i>Direct Instruction</i> Berbantuan Media <i>Puzzle Huruf</i>	11
1. Model <i>Direct Instruction</i>	11

2.	Kelebihan Model <i>Direct Instruction</i>	12
3.	Kekurangan Model <i>Direct Instruction</i>	13
4.	Media <i>Puzzle</i> Huruf	14
5.	Manfaat Bermain <i>Puzzle</i> Huruf	14
6.	Kelebihan <i>Puzzle</i> Huruf	15
7.	Kekurangan Media <i>Puzzle</i> huruf.....	16
C.	Pengaruh Model <i>Direct Instruction</i> Berbantuan Media <i>Puzzle Huruf</i> Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan	17
D.	Penelitian yang Relevan	18
E.	Kerangka Pemikiran	20
F.	Hipotesis Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN.....		23
A.	Metode Penelitian	23
B.	Identifikasi Variabel Penelitian	23
C.	Definisi Operasional Variabel Penelitian	24
D.	Subyek Penelitian	25
E.	Setting Penelitian.....	26
F.	Metode Pengumpulan Data	26
G.	Instrumen Penelitian.....	26
H.	Validitas.....	27
I.	Prosedur Penelitian	28
J.	Metode Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		33
A.	Hasil Penelitian.....	33
1.	Pengujian Prasyarat Analisis Data.....	37
B.	Pembahasan	39
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		44
A.	SIMPULAN.....	44
B.	SARAN.....	44
DAFTAR PUSTAKA		46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan model Direct Instruction dengan model Direct Instruction berbantuan media Puzzle huruf.....	17
Tabel 2. Kisi-kisi keterampilan membaca permulaan.....	27
Tabel 3 Hasil Pretest.....	33
Tabel 4 Hasil Posttest.....	35
Tabel 5 Hasil Pretest dan Posttest.....	36
Tabel 6 Uji Normalitas Pretest dan Posttest	38
Tabel 7 Uji Hipotesis Keterampilan Membaca Permulaan	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pemikiran	22
Gambar 2 Grafik Hasil Pretest Keterampilan Membaca Permulaan	34
Gambar 3 Grafik Hasil Posttest Keterampilan Membaca Permulaan	36
Gambar 4 Grafik Hasil Pretet Posttest Keterampilan Membaca Permulaan.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	50
Lampiran 2 Bukti Penelitian	51
Lampiran 3 Hasil Pretest	53
Lampiran 4 Hasil Posttest	54
Lampiran 5 Hasil Uji Normalitas.....	55
Lampiran 6 Uji Hipotesis.....	56
Lampiran 7 Validasi Instrumen Penelitian.....	57
Lampiran 8 Validasi Silabus	58
Lampiran 9 Validasi RPP.....	60
Lampiran 10 Validasi Media Pembelajaran.....	63
Lampiran 11 Validasi Materi Ajar	65
Lampiran 12 Validasi LKS.....	67
Lampiran 13 Soal Pretest	69
Lampiran 14 Soal Posttest	70
Lampiran 15 Instrumen Penelitian	71
Lampiran 16 Silabus.....	73
Lampiran 17 RPP	79
Lampiran 18 Materi Ajar.....	120
Lampiran 19 LKS.....	128
Lampiran 20 Foto Kegiatan.....	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan membaca sejak dini sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran peserta didik. Sebab keterampilan membaca awal nantinya akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam menggali informasi. Keterampilan membaca awal atau lebih dikenal keterampilan membaca permulaan dimulai dari kelas 1. Membaca permulaan sebagai kemampuan awal siswa yang digunakan untuk memahami berbagai bidang studi. Semakin cepat siswa mampu membaca maka peluang dalam memahami materi juga semakin besar.

Namun, disaat wabah covid 19 ini keterampilan membaca permulaan tidak dapat dilakukan di sekolah untuk itu alternatifnya dilakukan di rumah. Keterampilan membaca permulaan dirumah tidak lepas dari peran orang tua . Orang sebagai pemimbing dan fasilitator dalam siswa belajar dirumah. Membimbing siswa berarti mengarahkan dan membina siswa sehingga kemampuan membaca permulaan dapat maksimal. Membimbing siswa dalam belajar membaca permulaan tidak bisa lepas dari penggunaan model dan media. Model dan media membuat siswa memiliki gambaran konkret tentang materi yang akan dipelajari. Penggunaan model dan media pembelajaran juga akan menjadikan siswa termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Pakis dan walimurid di dusun pakis kidul ditemukan bahwa siswa belum terampil dalam membaca permulaan. Hal ini dibuktikan 13 siswa belum lancar membaca bahkan

3 siswa masih perlu bimbingan dalam menghafal abjad. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi sebelum covid di SDN Pakis, saat pembelajaran siswa seringkali menanyakan apa bunyi kata tertentu. Saat dilakukan dikte, siswa juga bingung dengan kata yang dilafalkan guru saat pembelajaran sebelum covid. Hal ini disebabkan penggunaan model dan media jarang diterapkan oleh guru. Ketika pembelajaran guru lebih sering menggunakan papan tulis dan buku bacaan sebagai media dalam pembelajaran membaca permulaan. Saat guru melafalkan kata, siswa hanya menirukan apa yang disurakan guru tanpa memperhatikan tulisan di papan tulis. Kegiatan itu terus menerus dilakukan tanpa inovasi sehingga dianggap membosankan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. Faktor lain yang menyebabkan kurang optimalnya pengajaran membaca disebabkan oleh keterbatasan jam belajar yang ditetapkan oleh pihak sekolah serta tidak ada jam tambahan diluar jam sekolah. Siswa belum mempunyai bekal membaca juga memicu terjadinya kesulitan dalam membaca permulaan. Maka dari itu, kegiatan belajar membaca perlu ditingkatkan sebagai bekal siswa dalam memahami materi. Kondisi yang sama juga dialami beberapa sekolah di wilayah Magelang dan sekitarnya seperti SD Petung 2 Pakis, SD Japan Tegalorejo, MI Daseh Pakis, SD Muhammadiyah Gunungpring, SD Sutopati 1 dan 2 Kalingkrik, SD Manding Temanggung, dan SD Ngipik Pringsurat.

Rendahnya keterampilan membaca permulaan di kelas 1 merupakan permasalahan serius yang harus diatasi. Ketika siswa belum mampu membaca akan berdampak pada pemahaman materi di kelas selanjutnya. Siswa juga akan tertinggal dengan teman-teman yang sudah lancar membaca. Untuk itu perlu

adanya inovasi model dan media agar siswa dapat belajar sesuai usianya. Model dan media juga akan menjadikan siswa bersemangat dan termotivasi dalam membaca permulaan. Orang tuapun juga perlu mengetahui model dan media pembelajaran agar dapat mengajari anak membaca permulaan tanpa menimbulkan kebosanan yang berarti. Sehingga tujuan membaca permulaan tercapai.

Dari berbagai model pembelajaran, model yang cocok untuk masalah diatas adalah model direct instruction. Model ini sesuai karakteristik siswa kelas 1 yang masih perlu pendampingan guru dalam belajar. Guru menjadi fasilitator secara langsung, sehingga pembelajaran lebih terarah. Model pembelajaran tidak dapat berjalan maksimal tanpa penggunaan media yang optimal. Media *Puzzle* huruf sangat cocok digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan. Dengan menggunakan *Puzzle* huruf siswa dapat mengembangkan keterampilannya dalam menyusun huruf-huruf menjadi kata yang padu, sehingga dengan kegiatan tersebut siswa terbiasa menyusun huruf-huruf dan secara tidak langsung siswa dapat menghafal abjad dengan pengalaman mereka sendiri. Media *Puzzle* huruf ini juga sudah diinovasi dengan variasi gambar, tulisan yang besar dan warna yang menarik sehingga ketika menggunakan media tersebut, menjadikan siswa lebih mudah dalam belajar. Penggunaan media ini juga memiliki keuntungan diantaranya, siswa lebih terfokus pada tulisan yang mereka susun di papan *Puzzle* sehingga, dalam menghafal abjad dapat bertahan lebih bertahan lama dan dapat mempercepat dalam proses keterampilan membaca permulaan, media *Puzzle* huruf ini juga dilengkapi dengan variasi warna serta dilengkapi gambar

yang menarik sehingga menjadikan belajar membaca permulaan siswa menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Direct Instruction* berbantuan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kerampilan Membaca Permulaan”

B. Identifikasi Masalah

Agar penelitian yang akan dilakukan terarah, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan orang sehingga kemampuan membaca awal siswa masih rendah .
2. Media kurang inovasi sehingga pembelajaran terkesan monoton.
3. Keterampilan membaca siswa kelas 1 di Dusun Pakis Kidul
4. Belum adanya bekal membaca

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di kemukakan diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan guru sehingga kemampuan membaca awal siswa masih rendah .
2. Media kurang inovasi sehingga pembelajaran terkesan monoton.
3. Keterampilan membaca siswa kelas 1 Di Dusun Pakis Kidul

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Model *Direct Instruction* Berbantuan Media *Puzzle* Huruf Berpengaruh Terhadap Kerampilan Membaca Permulaan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji Pengaruh Model *Direct Instruction* Berbantuan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kerampilan Membaca Permulaan.

F. Manfaat Penelitian

Dengan diketahuinya pengaruh media *Puzzle* huruf terhadap kerampilan membaca permulaan maka penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai upaya menambah keilmuan dibidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf terhadap kerampilan membaca permulaan.
 - b. Memberikan masukan sekaligus menambah pengetahuan serta wawasan mengenai bentuk permasalahan yang ada di sekolah khususnya permasalahan mengenai keterampilan membaca permulaan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan-masukan pada pihak yang berkepentingan antara lain sebagai berikut:

a. Manfaat kepala sekolah

- 1) Menambah reverensi untuk pembelajaran di Sekolah

b. Manfaat bagi guru

- 1) Menambah reverensi dalam mengatasi membaca permulaan
- 2) Menambah reverensi model dan media

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Membaca Permulaan

1. Pengertian membaca permulaan

Keterampilan membaca adalah keterampilan dalam memahami suatu bacaan yang difokuskan pada kata dan kalimat yang yang dibaca. Membaca pada hakekatnya adalah pengembangan keterampilan, mulai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf-paragraf dalam bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluatif seluruh isi bacaan (Hasma, 2013). Melalui membaca seseorang dapat memperoleh informasi, memperoleh ilmu pengetahuan serta mendapatkan pengalaman baru (Arsyad, 2016).

Keterampilan membaca untuk anak kelas satu adalah keterampilan membaca permulaan Thachir (Admaja, 2012) Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik (Mustikawati, 2014). Pada tingkatan membaca permulaan, pembaca belum memiliki keterampilan kemampuan membaca yang sesungguhnya, tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh keterampilan membaca. Membaca permulaan bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membaca. Melalui membaca permulaan juga dapat mengenalkan huruf-huruf dalam abjad sebagai bunyi, melatih menyuarakan huruf menjadi suara, menguasai pengetahuan tentang huruf

dan terampil menyuarakan untuk dapat dipraktikkan dalam membaca Soejono (Haryanto, 2014)

Sehingga keterampilan membaca permulaan yaitu keterampilan awal dalam memahami huruf sebagai pondasi awal untuk tahap membaca selanjutnya.

2. Jenis-Jenis Membaca Permulaan

Pada umumnya siswa yang duduk di kelas I, II, III dan IV proses membaca yang dilakukan adalah:

a. Membaca bersuara (membaca nyaring). Yaitu membaca yang dilakukan dengan bersuara, biasanya dilakukan oleh kelas tinggi / besar. Pelaksanaan membaca keras bagi siswa Sekolah Dasar dilakukan seperti berikut:

1. Membaca Klasikal yaitu membaca yang dilakukan secara bersama-sama dalam satu kelas.
2. Membaca berkelompok yaitu membaca yang dilakukan oleh sekelompok siswa dalam satu kelas.
3. Membaca Perorangan yaitu membaca yang dilakukan secara individu.
4. Membaca perorangan diperlukan keberanian siswa dan mudah dikontrol oleh guru. Biasa dilaksanakan untuk mengadakan penilaian.

b. Membaca dalam hati Membaca dalam hati yaitu membaca dengan tidak mengeluarkan kata-kata atau suara.

- c. Membaca teknik Membaca teknik hampir sama dengan membaca keras. Membaca teknik ialah cara membaca yang mencakup sikap, dan intonasi bahasa. Latihan-latihan yang diperlukan diantaranya :
1. Latihan membaca di tempat duduk.
 2. Latihan membaca di depan kelas.
 3. Latihan membaca di mimbar. d. Latihan membacakan.

3. Tujuan Membaca Permulaan

Pembelajaran membaca permulaan disekolah dasar bertujuan siswa mengenai dan menguasai sistem tulisan sehingga mereka dapat membaca dengan menggunakan sistem tersebut. Adapun tujuan lain dari membaca permulaan adalah untuk membangkitkan, membina dan memupuk minat anak untuk membaca. Siswa sekolah dasar harus mampu membaca dengan tepat. Ketepatan membaca permulaan sangat dipengaruhi oleh keaktifan dan kreatifitas guru yang mengajar dikelas I SD. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka. Banyak pakar pendidikan mencari solusi bagaimana cara memperbaiki pembelajaran kemampuan membaca permulaan. Pembelajaran membaca permulaan diberikan di kelas I. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut Akhadiah (Irdawati, 2017)

4. Cara Mengukur Keterampilan Membaca permulaan

Menurut (Slamet, 2014:64) evaluasi dalam pembelajaran membaca permulaan ditekankan pada membaca teknik yaitu terbatas pada kewajaran lafal dan intonasi. Dapat diuraikan bahwa dalam mengevaluasi pembelajaran membaca permulaan harus mencakup 1) ketepatan menyuarakan tulisan, 2) kewajaran lafal, 3) kewajaran intonasi, 4) kelancaran, 5) kejelasan suara, dan 6) pemahaman makna kata. Menggunakan media *Puzzle huruf* ini siswa diajak bermain dengan menebak gambar yang sudah di bawa oleh guru agar siswa termotivasi untuk belajar membaca. Siswa bersama-sama dengan guru mencari dan mengurutkan huruf a-z. Kemudian siswa menirukan huruf yang dilafalkan guru. Huruf itu selanjutnya diuraikan menjadi suku kata dan kembali membacanya. Setelah itu suku kata dikembangkan menjadi kata dan siswa kembali membacanya bersama-sama guru. Siswa kemudian diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakan media. Pertama siswa mencari gambar dengan mata terpejam, kedua dengan mata terbuka siswa menyebutkan gambar apa yang ia ambil. Ketiga siswa menempel gambar di tempat yang sudah tersedia. Selanjutnya siswa mencari huruf dan memadukan sehingga menjadi kata sesuai dengan gambar yang sudah dia ambil. Siswa yang benar mendapatkan penghargaan berupa pin prestasi dari guru.

Melalui model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle huruf* ini akan memudahkan siswa dalam belajar membaca permulaan, media

ini terdapat berbagai macam gambar dan warna yang menarik yang akan menjadikan siswa antusias jika belajar dengan menggunakan media ini. Siswa juga akan lebih semangat belajar lagi karena dengan menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf jika siswa benar akan mendapatkan pin prestasi yang unik bentuknya.

B. Model *Direct Instruction* Berbantuan Media *Puzzle Huruf*

1. Model *Direct Instruction*

Model pembelajaran langsung atau *Direct Instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah Arends (Al-Tabany, 2014 : 93). Model pembelajaran ini digunakan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah, seperti dalam keterampilan membaca permulaan. Adapun ciri-ciri model pengajaran langsung adalah sebagai berikut: 1). Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada peserta didik termasuk prosedur penilaian belajar, 2). Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran, 3). Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Model *Direct Instruction* terdapat lima fase yang sangat penting

terdapat dalam sintak sebagai berikut Shoimin (Pritandhari, 2017) : 1). Fase orientasi atau menyampaikan tujuan, 2). Fase presentasi atau demonstrasi, 3). Fase latihan terbimbing, 4). Fase memberikan umpan balik, 5). Fase latihan mandiri. Tahap-tahap pada model pembelajaran *Direct Instruction* disusun berdasarkan tahap pendahuluan yaitu pada fase orientasi atau menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya adalah tahap memberikan materi dengan presentasi/demonstrasi, dan latihan terbimbing. Sebagai tahap penutup yaitu dengan memberikan kesempatan siswa untuk melakukan pelatihan dan pemberian umpan balik terhadap siswa.

2. Kelebihan Model *Direct Instruction*

Model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan adapun kelebihan dari model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) yaitu sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) guru bisa mengontrol muatan dan keluasan materi pembelajaran, dengan demikian dia dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan.
- b. Model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.

- c. Model pembelajaran *Direct Instruction*(DI) selain siswa dapat mendengar melalui penyampaian materi tentang suatu pelajaran, juga sekaligus siswa dapat melihat (melalui pelaksanaan demonstrasi).
- d. Keuntungan lain adalah model pembelajaran *Direct Instruction*(DI) bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas besar Sanjaya (Sidik, 2016).

3. Kekurangan Model *Direct Instruction*

Model *Direct Instruction* selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan adapun kekurangan dari model *direct instruction* (DI) yaitu sebagai berikut:

- a. Hanya untuk kemampuan mendengar dan menyimak yang baik, tidak dapat melayani perbedaan kemampuan siswa. Menekankan pada komunikasi satu arah (*one-way communication*).
- b. Model pembelajaran langsung hanya dapat berlangsung dengan baik apabila siswa memiliki kemampuan menyimak dan mendengar yang baik, namun tidak dapat melayani perbedaan kemampuan, perbedaan pengetahuan, minat, bakat serta perbedaan gaya belajar.
- c. Kesempatan untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pembelajaran sangat terbatas pula disamping itu. Komunikasi satu arah bisa mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki siswa akan terbatas pada apa yang diberikan. Sanjaya (Sidik, 2016).

4. Media *Puzzle* Huruf

Media adalah beberapa sarana yang dipakai dalam saluran komunikasi Tuluminah (Chandra, 2019) “*Puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi” Soebachman (Sari, 2018) sedangkan media *Puzzle* huruf adalah sarana yang dapat digunakan siswa untuk bermain dan belajar mengenal serta menyusun huruf sebagai langkah awal dalam proses belajar membaca. *Puzzle* merupakan media yang menarik dengan warna dan bentuk yang menarik sehingga dapat menarik perhatian anak untuk mengikuti pelajaran (Pratiwi, 2013). Sebab pada dasarnya, anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Pada tahap awal mengenal *Puzzle*, anak mungkin mencoba menyusun gambar *Puzzle* dengan cara memasang bagian-bagian *Puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, warna, atau logika (Nur, 2019).

5. Manfaat Bermain *Puzzle* Huruf

Media *Puzzle* juga bermanfaat dalam membantu siswa dalam belajar membaca diantara manfaat *Puzzle* tersebut yaitu (Chandra, 2019):

- 1) Mengasah otak. Dengan bermain *Puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih. Karena permainan ini melatih otak untuk memecahkan masalah,
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Karena anak harus mencocokkan

kepingan-kepingan *Puzzle* dan menyusunnya menjadi bentuk yang utuh,

3) Meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir dan belajar berkonsentrasi. Saat bermain *Puzzle*, anak bisa melatih sel otaknya, mengembangkan kemampuan berpikirnya, dan berkonsentrasi menyelesaikan potongan-potongan atau kepingan gambar *Puzzle*,

4) Melatih membaca. Membantu mengenal bentuk dan langkah penting, menuju pengembangan keterampilan membaca,

5) Melatih kesabaran. Dengan bermain *Puzzle*, kesabaran akan terlatih. Karena saat bermain *Puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permainan,

6) Belajar bersosialisasi. Permainan *Puzzle* yang dilakukan oleh anak-anak secara berkelompok bisa meningkatkan interaksi sosial. Mereka dapat belajar menghargai dan saling membantu satu sama lain.

6. Kelebihan *Puzzle* Huruf

Selain manfaat penggunaan media *Puzzle* huruf ada juga kelebihan diantaranya yaitu:

- a. Huruf bersifat konkret, karena melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu,
- b. Huruf dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tidak semua objek, benda dapat di bawa ke dalam kelas,
- c. Huruf dapat menarik minat atau perhatian siswa.

7. Kekurangan Media *Puzzle* huruf

Namun menggunakan media *Puzzle* huruf juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan media yaitu:

- a. Media *Puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual),
- b. Jika huruf yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.

Tabel perbedaan penggunaan model *Direct Instruction* dan *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf sebagai berikut:

Tabel 1. Perbedaan model *Direct Instruction* dengan model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf

Model Direct Instruction	Model <i>Direct Instruction</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i> Huruf
Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa Memperkenalkan media yang akan digunakan
Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
Membimbing pelatihan	menunjukkan cara menggunakan media mengajak siswa untuk bersama-sama menggunakan media
Mencek pemahaman dan memberikan balikan (umpan balik)	Mencek pemahaman dan memberikan balikan (umpan balik)
Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan Mempersilahkan siswa untuk mencoba menggunakan media sendiri dengan membaca apa beda apa yan ditempel oleh guru Siswa secara bergantian mencocokkan <i>Puzzle</i>

C. Pengaruh Model *Direct Instruction* Berbantuan Media *Puzzle* Huruf

Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan

Model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf dapat berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca permulaan. Model *Direct*

Instruction berbantuan *Puzzle* huruf ini menyajikan langkah dimana siswa diberikan media *Puzzle* huruf yang dibuat sedemikian rupa sehingga mampu dilihat dan digunakan oleh semua siswa di kelas tersebut. Siswa juga disajikan huruf-huruf abjad dan gambar-gambar yang menarik. Kemudian dari huruf-huruf tersebut disusun satu persatu menjadi kata sesuai gambar yang disajikan.

Model *direct learning* selain menarik juga sangat efektif dengan model pembelajaran selangkah demi selangkah sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tepat sasaran. Selain itu penggunaan media *Puzzle* huruf dalam pembelajaran keterampilan membaca permulaan juga menjadi daya tarik tersendiri untuk siswa kelas 1. Media *Puzzle* huruf ini menarik karena dipadukan dengan warna warna dan bentuk yang disukai anak-anak sehingga mereka antusias untuk mengikuti pelajaran (Pratiwi, 2013). Media *Puzzle* huruf ini juga dapat menjadi motivasi yang kuat anak untuk belajar mengucap kata, mengenal lebih banyak huruf, mengenal bentuk –bentuk yang tersaji dalam media, serta menamba kosa kata.

Dengan demikian, model *direct learning* berbantuan media *Puzzle* huruf merupakan alat bantu untuk keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Peneliti yang pertama dilakukan oleh Marzuwqi Arsyad pada tahun 2016. Penelitian ini menguji metode SAS terhadap keterampilan membaca

permulaan. Penelitian bahwa pada siklus I meningkat sebesar 5 siswa atau 21,74% yang kondisi awal 9 siswa atau sebesar 39,13 % meningkat menjadi 14 siswa atau 60,87 % dan pada siklus ke II yaitu 1 siswa kurang dengan prosentase 4,35 , 9 siswa cukup dengan prosentase 39,13% dan 4 siswa sangat baik dengan prosentase 17,39% dan keberhasilan mencapai kurang lebih 70%. Dari penelitian tersebut masih perlu peningkatan dalam membaca permulaan. Peneliti hanya menggunakan metode saja perlu adanya media agar penelitian bisa signifikan.

Peneliti yang kedua dilakukan oleh Bima Admaja pada tahun 2012 keterampilan membaca permulaan menggunakan metode SAS. Hasil penelitian menunjukkan data yang diperoleh, nilai siklus I 67%, dan siklus II naik menjadi 74,6%. Dari penelitian yang dilakukan peneliti dalam menguji metode SAS untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan masih memerlukan peningkatan. Penelitian tersebut hanya menggunakan metode masih perlu diinovasi dengan media sehingga keterampilan membaca permulaan bisa meningkat secara signifikan

Penelitian yang ketiga dilakukan dengan menguji model *Direct Instruction* menggunakan media gambar dengan hasil. Ada peningkatan hasil pada indikator Berkembang Sangat Baik (BSB) di mulai dari Pra tindakan ke siklus I ada peningkatan 1 % , kemudian 65 % , sedangkan pada indikator Berkembang sesuai Harapan (BSH) di mulai dari pra tindakan ke siklus I ada peningkatan 1% dari Siklus I ke Siklus II ada peningkatan 5%. Berdasarkan Gambar 2 grafik peningkatan kemampuan membaca permulaan, dapat dilihat

bahwa ada peningkatan dari pra tindakan ke Siklus I sampai dengan Siklus II.

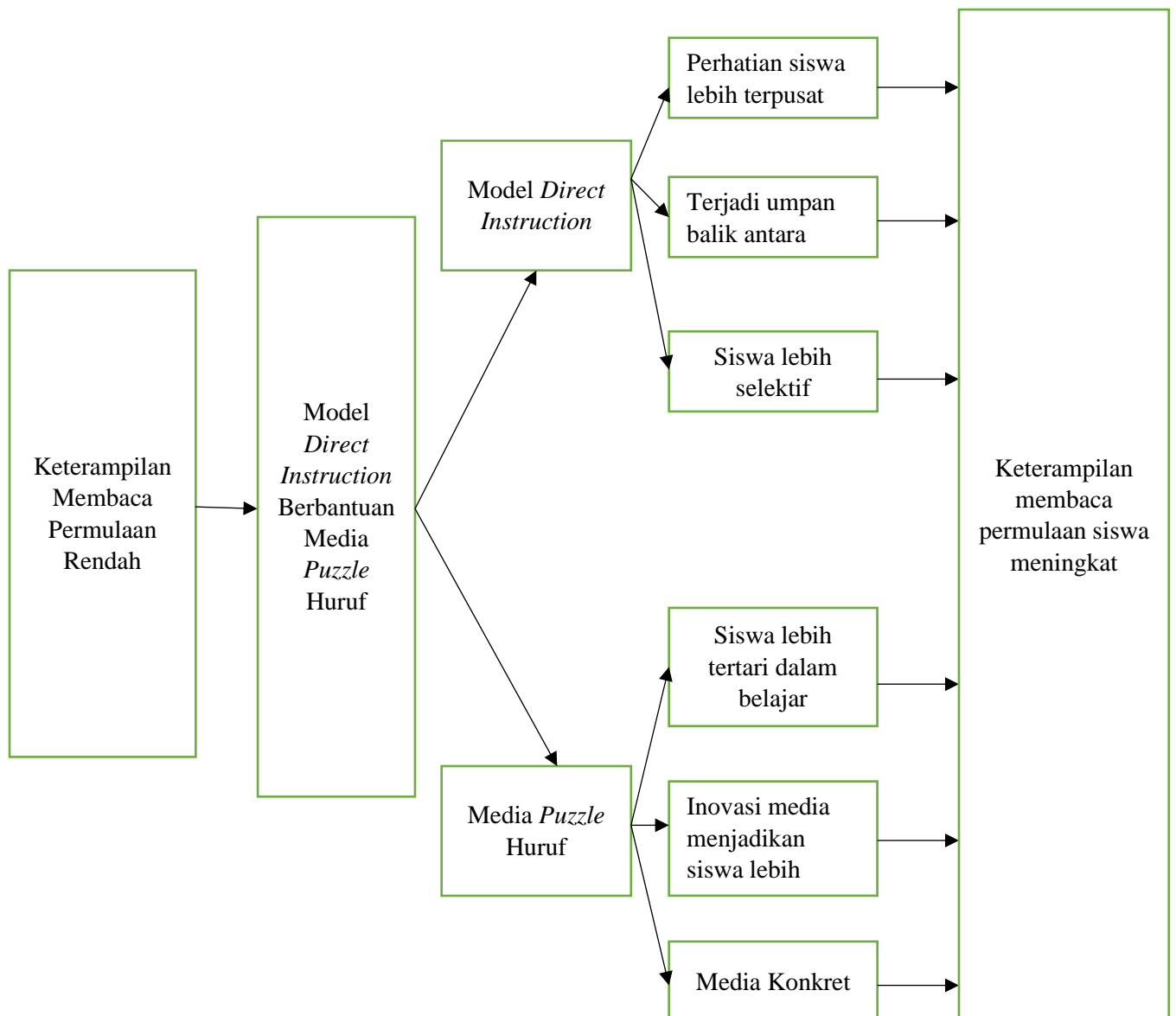
Pada akhir penelitian tindakan siklus II, Masih ada 8% yang baru mulai berkembang (Radif). Hal ini disebabkan keberanian anak baru muncul dan kesiapan membaca mulai kelihatan, bukan karena faktor umur. Usia anak ini sudah mencapai 6 tahunan atau sudah cukup umur. Anak ini biasanya pendiam tanpa respon apa 2, dan tiap dia melakukan apapun harus di dampingi di beri pengertian pelan pelan.

Dari penelitian diatas, banyak penelitian yang sudah mencoba meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Namun, belum ada model yang efektif untuk meningkatkan membaca permulaan tersebut. Maka perlu adanya penelitiab lebih lanjut tentang pengaruh model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf terhadap ketrampilan membaca permulaan

E. Kerangka Pemikiran

Tingkat keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 di Dusun Pakis masih rendah, walaupun sebagian dari mereka sudah mengenal huruf namun dalam kelancaran membaca masih kurang. Beberapa dari siswa tersebut masih sulit untuk membedakan huruf yang hampir sama. Pengajaran untuk melancarkan membaca yang di lakukan di kelas masih monoton dan dianggap membosankan. Untuk itu upaya yang bisa dilakukan yaitu bervariasi model dan media pembelajaran agar siswa tertarik untuk belajar huruf sehingga keterampilan membaca permulaan dapat maksimal.

Keterampilan membaca yang disajikan dengan model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf diawali dengan mempersiapkan siswa kemudian siswa di arahkan dengan mengenalkan media bernama puzzel huruf. *Puzzle* huruf yang digunakan disini yaitu *Puzzle* huruf yang sudah di modifikasi, berbentuk persegi panjang dan besar sehingga dapat terlihat oleh siswa dari tempat duduknya. Dengan adanya *Puzzle* huruf yang besar dan berwarna warni siswa kan lebih tertarik untuk belajar Sehingga ketika siswa tertarik belajar kemungkinan ujuan dari pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Media tersebut dapat digunakan dengan menggunakan Model direct intruction. Model direct istruction adalah model pembelajaran langsung yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran dilakukan dengan susunan selangkah demi selangkah. Model *Direct Instruction* ini dilakukan secara verbal oleh guru kepada peserta didik (Zahriani, 2014). Model *Direct Instruction* ini sangat efektif jika digunakan dengan media *Puzzle* huruf sebab dengan *Puzzle* huruf siswa lebih tertarik dengan warna dan variasi media dan juga diimbangi dengan model *Direct Instruction* yang pada prinsipnya pembelajaran tingkah laku, seperti mendapatkan perhatian siswa, memperkuat respon yang benar, memberikan umpan balik dan korektif siswa , serta mempraktekan pengetahuan yang diperoleh dengan benar Burden dan Byard (Zahriani, 2014) Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dipahami gambar dibawah ini:



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian hipotesis dalam penelitian ini adalah model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre Experimen*. Menggunakan rancangan penelitian *One-Grup Pretest-Posttest* desain. Penelitian ini dilakukan dengan *pretest* kemudian perlakuan setelah itu *posttest*, Hasil perlakuan dibandingkan dengan kkeadaan sbeelum dilakukan perlakuan (Riani, 2015) . Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. *One-Grup Pretest-Posttest Design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

X : Perlakuan yang diberikan

O₁ : Pretest sebelum perlakuan

O₂ : Posttes kelas diberikan perlakuan

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ekperimen ini Variabel yang digunakan penelitian ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (X)

Penelitian ini menggunakan variabel bebas yaitu model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca permulaan

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional yang digunakan oleh peneliti yaitu media *Puzzle* huruf berbantuan model *Direct Instruction* dan keterampilan membaca permulaan.

1. Keterampilan membaca permulaan

Keterampilan membaca permulaan yaitu keterampilan awal dalam memahami huruf sebagai pondasi awal untuk tahap membaca selanjutnya. Keterampilan membaca permulaan dimulai dari usia kelas satu sekolah dasar.

2. Media *Puzzle* huruf berbantuan model direct learning

Media *Puzzle* huruf adalah sarana yang dapat digunakan siswa untuk bermain dan belajar mengenal serta menyusun huruf sebagai langkah awal dalam proses belajar membaca. Model pembelajaran langsung atau *Direct Instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur

dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah.

D. Subyek Penelitian

Subyek penelitian yaitu kelompok yang menjadi sasaran penelitian.

Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian adalah sebagai berikut:

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014: 80). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 1 di Dusun Pakis Kidul yang berjumlah 17 Anak.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014:81). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 di Dusun Pakis Kidul, Kabupaten Magelang dengan jumlah 17 anak

3. Teknik Sampling

Teknik Sampling yang dilakukan oleh peneliti yaitu total sampling (sampling jenuh). Sampel jenuh digunakan bila jumlah populasi relatif kecil, atau kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah sampel jenuh

aalah sensus, dimana anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2014:85). Teknik menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti mengambil kelas I di Dusun Pakis Kidul, Kabupaten Magelang.

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Dusun Pakis Kidul. Tempat penelitian dipilih karena pertimbangan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 masih rendah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah melalui tahapan penyusunan proposal dan pengajuan proposal. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester I tahun ajaran 2020/2021.

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang agar tujuan dari peneliti tercapai. Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan membaca permulaan siswa baik sebelum tritmen maupun setelah tritmen. Siswa diuji secara individu di depan kelas untuk membaca menggunakan media *Puzzle huruf*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibuat dalam penelitian ini berdasarkan indikator yang merujuk pada kriteria keterampilan membaca permulaan. Instrumen

penelitian yang digunakan berupa perangkat tes. Perangkat tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes praktek membaca dapat di lihat di lampiran 14.

Tabel 2. Kisi-kisi keterampilan membaca permulaan

Konsep/ Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Nomor
Ketrampilan membaca	Keterampilan membaca Permulaan	Ketepatan menyuarakan tulisan	4	1
		Kewajaran lafal	4	2
		Kewajaran intonasi	4	3
		Kelancaran	4	4
		Kejelasan suara	4	5

H. Validitas

1. Validitas konstruk

Uji Validitas yang digunakan peneliti yaitu validitas konstruk. Validitas ahli dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli yaitu dosen PGSD Bapak Rasidi, M.Pd pada instrumen yang akan dilakukan untuk penelitian. Hasil dari uji validitas tersebut bahwa instrumen layak untuk digunakan dalam penelitian

2. Validitas Isi

Uji Validitas yang digunakan peneliti yaitu validitas Isi. Validitas ahli dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli pada perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, materi ajar, LKS serta soal

pretest dan posttest. Validator dalam validasi ahli adalah dosen mata kuliah Bahasa Indonesia yaitu Bapak Rasidi, M.Pd dengan hasil bahwa perangkat pembelajaran dan soal pretest serta posttest layak digunakan untuk melakukan penelitian

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu serangkaian proses yang dilakukan dalam penelitian. Dengan adanya prosedur penelitian maka akan ada patokan perbaikan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru, maka penelitian perbaikan pembelajaran akan berjalan efektif. Prosedur penelitian yang digunakan peneliti ada tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

Penelitian ini dibagi menjadi 6 pertemuan yaitu melakukan pretest, pelaksanaan 4 kali *treatment* pembelajaran dengan model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf dalam 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, dan melakukan posttest. Adapun Tahapan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1) Pelaksanaan pengukuran pretest

Pelaksanaan pretest dilakukan pada tanggal 21 Juli 2020 pada pukul 09.00-10.30 WIB. Pada pertemuan ini peneliti bertindak sebagai guru. Kegiatan diawali dengan doa dan dilanjutkan melaksanakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya lembar tes unjuk

kerja siswa membaca yang diberikan kepada siswa sesuai dengan materi membaca dan menulis permulaan yang sudah dipelajari oleh siswa. Siswa maju secara bergantian untuk melakukan tes ujuk kerja

2) Pemberian Perilaku (*Treatment*)

Pemberian perlakuan (*treatment*) dengan model direct instruction berbantuan media *Puzzle* huruf oleh peneliti dalam membantu siswa memahami tema 1 Diriku. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat oleh peneliti dan telah melalui tahap validasi dengan penilaian layak untuk penelitian.

Pemberian perlakuan (*Treatment*) dilakukan pada kelas 1 di Dusun Pakis Kidul sebanyak 4 kali yang dilaksanakan pada tanggal 22, 23, 24,25 Juli 2020. Dimana pada pertemuan pertama pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle huruf*.

a) *Treatment* 1

Perlakuan (*treatment*) pertama dilakukan pada hari Rabu, 22 Juli 2020. Perlakuan (*treatment*) pertama mempelajari tema 1 Diriku sub tema aku dan teman baru selama 2x 35 menit (satu kali pertemuan). *Treatment* 1 guru mengenalkan media kepada siswa kemudian siswa mengenal huruf-huruf dengan model *direct intruction* berbantuan media *Puzzle huruf*.

b) *Treatment* 2

Perlakuan (*treatment*) kedua dilakukan pada hari Kamis, 23 Juli 2020. Perlakuan (*treatment*) pertama mempelajari tema 1 Diriku sub

tema aku dan teman baru selama 2x 35 menit (satu kali pertemuan).
Treatment 2 guru membacakan huruf-huruf abjad dan simulasi menggunakan media dengan model *direct intruction* berbantuan media *Puzzle huruf*.

c) *Treatment 3*

Perlakuan (*treatment*) pertama dilakukan dalam mata pelajaran bahasa indonesia pada hari Jum'at, 24 Juli 2020. Perlakuan (*treatment*) pertama mempelajari tema 1 Diriku sub tema aku dan teman baru selama 2x 35 menit (satu kali pertemuan). *Treatment 4* guru siswa berkesempatan bermain dengan media *puzle huruf* dengan pendampingan guru dengan model *direct intruction* berbantuan media *Puzzle huruf*.

d) *Treatment 4*

Perlakuan (*treatment*) pertama dilakukan dalam mata pelajaran bahasa indonesia pada hari Sabtu, 26 Juli 2020. Perlakuan (*treatment*) pertama mempelajari tema 1 Diriku sub tema aku dan teman baru selama 2x 35 menit (satu kali pertemuan). *Treatment 4* siswa secara berpasangan dengan teman lain kemudian belajar membaca tanpa pendampingan guru dengan model *direct intruction* berbantuan media *Puzzle huruf*.

3) Pengukuran Posttest

Posttest diberikan kepada siswa kelas 1 di dusun pakis kidul dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan membaca

permulaan. Pelaksanaan postes dilakukan setelah pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf yang dilaksanakan pada hari minggu 26, Juli 2020. Siswa diminta maju satu persatu untuk dilakukan tes unjuk kerja.

J. Metode Analisis Data

Uji prasyarat analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan program SPSS Versi 25. Uji prasyarat analisis yang dipakai dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, dan uji analisis akhir (pengujian hipotesis). Uji prasyarat analisis akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan maksud untuk mengukur suatu data keterampilan membaca permulaan. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan *IBM SPSS versi 25.00*

- a) Jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal.
- b) Jika $\text{sig} < 0.05$ maka data berdistribusi tidak normal

2. Uji Hipotesis

Penguji hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji *Paired Sample T Test*. Peneliti menggunakan bantuan *IBM SPSS*

versi 25.00. Adapun kriteria pengambilan keputusan Uji Paired Sample T Test jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak, sebaliknya jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_a diterima. Bentuk pengujian hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 di Dusun Pakis Kidul

H_a : Terdapat pengaruh pengaruh model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle* huruf terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 di Dusun Pakis Kidul

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti dapat diperoleh kesimpulan bahwa model *direct intruction* berbantuan media *Puzzle huruf* berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas satu di Dusun Pakis Kidul. Dari penelitian tersebut rata-rata siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 11,47 dari rata-rata 58,23 menjadi 69,70. Berdasarkan hasil tersebut juga dapat dilihat dari signifikan menggunakan uji *Paired Sample T Test* menunjukkan bahwa nilai sig $0,02 < 0,05$. Model *direct intruction* berbantuan media *Puzzle huruf* ini juga berperan penting dalam keterampilan membaca permulaan dimana dengan adanya model dan media tersebut siswa dapat melihat berbagai gambar yang bervariasi juga dapat menempelkannya kemudian siswa mencari huruf-huruf sesuai dengan gambar yang ditempel disusun menjadi sebuah kata dan membacanya.

B. SARAN

1. Teruntuk wali murid kelas 1 dapat mengambil manfaat dari penggunaan model *direct intruction* berbantuan media *Puzzle huruf* ini sebagai inovasi dalam mengajarkan anak keterampilan membaca permulaan dirumah
2. Teruntuk guru kelas 1 dapat menambah referensi untuk menerapkan model *Direct Instruction* berbantuan media *Puzzle huruf* untuk menambah

keaktifan siswa, mengkongkritkan huruf-huruf sehingga siswa tidak ketika belajar keterampilan membaca permulaan.

3. Teruntuk pembaca dapat mengambil manfaat dan juga menambah referensi kedepannya. Karena penelitian ini dilakukan disaat covid sehingga penelitian dilakukan di dusun untuk kedepannya penelitian bisa dilakukan disekolah dengan menggunakan model *direct instuction* berbantuan media *Puzzle huruf*

DAFTAR PUSTAKA

- Admaja, b. (2012). Peningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Sas Di Kelas I Sd Negeri 03 Kerangan Purun Kecamatan Sayan. *artikel penelitian*, 1-10.
- Al-Tabany, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Amsonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model *Direct Instruction* berbantuan media kartu kata bergambar. *jurnal pendidikan anak*, 1-9.
- Arsyad, M. (2016). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Metode SAS pada Siswa SD Negeri Tegalrejo Purworejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 1-9.
- Ayesha Nabila Rakhima, A. H. (2016). Kajian Warna Interior Kelas Terhadap Kualitas Belajar Anak Di SD Cendekia Muda Bandung. *e-Procending of Art & Design*, 1089.
- Chandra, R. D. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 32-45.
- Erowati, M. T. (2015). Pengaruh Penggunaan media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di SDN Sumberejo 1. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1-9.
- Haryanto, B. R. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia, Volume 2 - Nomor 2,,* 127-137.
- Hasma, S. B. (2013). Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Bermain pada Siswa Kelas I SDN Nambo Kec. Bungku Timur. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 1*, 147-160.
- Herawati. (2013). pembelajaran kooperatif TAI dan game *Puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep. *Jurnal Pendidikan Sains*, 126-132.

- Irdawati, Y. d. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol . *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 5 No. 4*, 1-14.
- Isnaeni pratiwi, f. d. (2013). pembelajaran teknik *Puzzle* huruf untuk meningkatkan ketrampilan membaca anak disleksia. *jurnal ganesa*, 1-8.
- Mariati. (2018). Upaya meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu kata pada siswa kelas 1. *wahana kreatifitas pendidik*, 61-67.
- Moch Ilham Sidik, H. W. (2016). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model direct instruction. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 49-60.
- Mustikawati, R. (2014). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata (Syllabic Method)Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Nayu Barat Iii Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha Vol.2. No.1.*, 41-56.
- Noerseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurna Pendidikan & Ekonomi*, 19-26.
- Nur, J. (2019). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurul Husna, S. A. (2017). Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Materi Pencemaran Lingkungan Di SMP Negeri 4 Banda Aceh . *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 66-71.
- Pratiwi, I. F. (2013). Pembelajaran Teknik *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Disleksia. *Proseding Seminar Nasional PGSD UPY*, 139-146.
- Pritandhari, M. (2017). Implementasi Model Pembelajaran *Direct Instruction* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 47-56.
- Pritandhari, M. (2017). Implementasi Model Pembelajaran *Direct Instruction* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 47-56.

- Rahmawati. (2017). Strategi pembelajaran membaca dan menulis permulaan melalui media kata bergambar. *Jurnal SAP*, 1-12.
- Riani, F. M. (2015). Efektivitas penggunaan media video pada pembelajaran pembuatan strapless siswa kelas XII SMK Negeri Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*, 1-6.
- Sari, Y. R. (2018). Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pedagogi*, 1-8.
- Sarkiyah. (2014). upaya meningkatkan ketrampilan membaca permulaan melalui media kartu di kelas 1 Madrasa Ibtidaiyah Alkhairaat uemalingku kecamatan ampana kota. *Jurnal kreatif tadulako*, 1-15.
- Slamet, S. (2014). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah*. UNS Press: Surakarta.
- Sugiyono. (2013). *metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.CV.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tazkia Ramadhany, D. K. (2015). Analisis Model dan Media Pembelajaran yang Digunakan Oleh Guru pada Mata Pelajaran Ekonomi DI SMA Se-Kecamatan Inderalaya. *Jurnal Provit* , 1-12.
- Winata, M. I. (2016). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran direct instrution. *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN* , 49-60.
- Yuliana, R. (2017). Pembelajaran Membaca Permulaan dalam Tinjauan Teori Artikulasi Penyerta. *Prosiding seminar nasional pendidikan FKIP UNITIRTA 2017*, ISBN 978-602-19411-2-6.
- Zahriani, S. (2014). kontekstualisasi *Direct Instruction* Dalam Pembelajaran Sains. *Lantanida Journal*, 1-12.