
EFEKTIVITAS PEMANFAATAN CULTUR SPELLING PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN LITERASI BAHASA KELAS 1 SD 1 LORAM KULON

Firda Afita Jihanifa¹, Hana Kurnia Putri², Feti Indriyani³, dan F. Shoufika Hilyana⁴

PGSD Universitas Muria Kudus
Email: firdaafitaa28@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan: 4 Juli 2022
Direvisi: 20 Juli 2022
Disetujui: 31 Juli 2022

Keywords:

Literacy Skills, Effectiveness,
Culture Spelling, Puzzle

Abstract

This study aims to describe the improvement of children's language literacy skills, and the effectiveness of using culture spelling puzzle learning media in class I SDN 1 Loram Kulon. Indicators of language literacy skills include recognizing letters, reading words, reading aloud fluency and reading comprehension, listening. The action hypothesis in this study is the language literacy ability of children in grade I SDN 1 Loram Kulon which is applied with the Culture Spelling Puzzle media has reached the KKM. This type of research is included in the Mixed Method research type with descriptive qualitative and quantitative one-group pretest-posttest design, namely research design by conducting pretest before being given treatment and posttest after being given treatment which will be carried out at SDN. 1 Loram Kulon Kudus, while the sample is class V with a total of 30 students. Sampling was done by purposive sampling technique. The data analysis technique used is the initial data analysis including normality test and the final data analysis includes normality test, description analysis of children's language literacy skills, and hypothesis testing: one sample t-test, and N-gain test. The results showed that the use of the Culture Spelling Puzzle learning model could improve children's language literacy skills in terms of knowledge and skills. In the aspect of knowledge, the results of the pretest value were $0.1 > 0.05$ while the posttest was $0.059 > 0.05$ with the decision H_a was rejected and H_0 was accepted. Based on the skill aspect, the results of the Sig. (2-tailed) $0.119 > 0.05$ with the decision H_a rejected and H_0 accepted. The conclusion in this study is that the Culture Spelling Puzzle learning model is effective in improving language literacy skills for class I SDN 1 Loram Kulon.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi bahasa anak dan efektivitas pemanfaatan media pembelajaran culture spelling puzzle pada kelas I di SDN 1 Loram Kulon. Indikator kemampuan literasi bahasa antara lain mengenal huruf, membaca kata, kelancaran membaca nyaring, pemahaman bacaan, dan menyimak. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah kemampuan literasi bahasa anak pada kelas I SDN 1 Loram Kulon yang diterapkan dengan media Culture Spelling Puzzle telah mencapai KKM. Jenis penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian Mixed Method (Metode penelitian campuran atau gabungan) dengan kualitatif deskriptif dan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest design, yaitu desain penelitian dengan melakukan pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan, sedangkan sampelnya yaitu kelas 1 SDN 1 Loram Kulon dengan jumlah 30 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data tahap awal meliputi uji normalitas dan analisis data tahap akhir meliputi uji normalitas, analisis deskripsi kemampuan literasi bahasa anak, dan uji hipotesis. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran Culture Spelling Puzzle dapat meningkatkan kemampuan literasi bahasa anak dalam aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Pada aspek pengetahuan diperoleh hasil nilai pretest $0,1 > 0,05$ sedangkan posttest $0,059 > 0,05$ dengan keputusan H_a ditolak dan H_0 diterima. Berdasarkan aspek keterampilan diperoleh hasil nilai Sig. (2-tailed) $0,119 > 0,05$ dengan keputusan H_a ditolak dan H_0 diterima. Simpulan dalam penelitian ini adalah kemampuan literasi bahasa anak kelas 1 meningkat dengan menggunakan media Culture Spelling Puzzle dan media Culture Spelling Puzzle efektif dapat meningkatkan kemampuan literasi bahasa kelas 1 SDN 1 Loram Kulon.

PENDAHULUAN

Literasi dini merupakan salah satu aspek kebutuhan dasar anak. Menurut Fardana & Tairas (2012) aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah literasi dini, yakni kemampuan awal membaca dan menulis untuk memasuki pendidikan dasar. Dalam proses pengajaran keterampilan literasi awal atau proses awal pembelajaran membaca dan menulis untuk anak terdapat pesan-pesan tertentu yang perlu disampaikan. Pesan tersebut biasanya berupa isi suatu topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut dapat tersampaikan dengan adanya peran media perantara. Riyana (2012) berpendapat bahwa dalam segala bentuk komunikasi pembelajaran, peran media sangat diperlukan untuk lebih meningkatkan tingkat efektivitas dalam mencapai tujuan ataupun keterampilan. Penggunaan media secara kreatif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam belajar. Selain itu, anak juga mudah dalam mencerna apa yang mereka pelajari, dan meningkatkan kinerja mereka dalam melakukan keterampilan berdasarkan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan tes literasi yang dilakukan oleh beberapa lembaga, kemampuan membaca dan menulis siswa Indonesia perlu ditingkatkan. Data berikut menunjukkan rendahnya pencapaian pendidikan siswa Indonesia. Pertama, berdasarkan data PIRLS 2011, Indonesia menduduki peringkat ke-45 dari 48 negara yang dinilai (PIRLS, 2011). Kedua, berdasarkan data PISA 2015, Indonesia berada di peringkat 64 dari 70 negara yang dinilai (OECD, 2016). Ketiga, berdasarkan rata-rata peningkatan skor PISA Indonesia pada ketiga keterampilan yang diujikan menunjukkan bahwa peningkatan terbesar terlihat pada keterampilan IPA dan matematika, sedangkan teknik membaca dan menulis tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan dari tahun 2012 hingga 2015. Berdasarkan penjabaran data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi siswa di Indonesia masuk dalam kategori rendah sehingga perlu ditingkatkan. Selain itu, perlu juga untuk mengetahui bagaimana lembaga sekolah dalam menerapkan gerakan literasi.

Menurut hasil observasi dan wawancara dengan Ibu TA selaku wali kelas 1 SDN 1 Loram Kulon diperoleh subjek data 30 siswa dengan rentang usia 6 – 8 tahun yang berada di kelas 1 Sekolah Dasar. Dalam kemampuan membaca subjek data tersebut tergolong dalam kategori tertentu. Sebanyak 14 anak tergolong dalam kategori lancar membaca, 8 anak tergolong dalam kategori belum lancar membaca, 3 anak tergolong dalam kategori hafal huruf tetapi belum bisa menggabungkan kata, dan 5 anak tergolong dalam kategori belum hafal huruf. Berdasarkan wawancara dengan beberapa anak kelas 1 SDN 1 Loram Kulon, alasan anak tersebut belum lancar membaca dan belum hafal huruf adalah kecanduan *smatphone*. Dalam konteks ini, yaitu sebelum sekolah tatap muka terbatas, keseharian anak-anak di rumah menggunakan *smartphone* sehingga membuat mereka keterusan dalam bermain *smartphone* hingga pembelajaran tatap muka terbatas atau luring seperti saat ini. Kondisi kecanduan *smartphone* tersebut membuat anak lebih menyukai bermain gadget daripada membaca cerita dan belajar membaca. Selain itu, pembelajaran tatap muka terbatas yang konvensional membuat mereka menjadi malas belajar terutama membaca. Keadaan tersebut membuat anak menjadi malas membaca yang mengakibatkan kesulitan tersendiri pada anak dalam kemampuan literasi bahasa dan menurunnya literasi bahasa anak.

Menurut narasumber selaku wali kelas 1 SDN Loram Kulon menyampaikan bahwa pembelajaran literasi di SDN 1 Loram Kulon belum menggunakan media pembelajaran yang tepat dan belum memanfaatkan kearifan lokal Kudus untuk melatih kemampuan literasi bahasa anak kelas 1 Sekolah Dasar. Kondisi tersebut menyebabkan anak merasa kurang tertarik dalam membaca atau malas membaca, kurnagnya kosa kata, membaca terbata-bata atau kurang lancar, hingga belum hafal huruf. Di sisi lain guru masih menggunakan metode monoton yaitu dengan metode ceramah, penugasan, dan diskusi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas. Selain itu, anak kelas 1 SD tersebut kesulitan membaca

dikarenakan sumber belajar hanya dari buku saja berupa teks yang panjang dan pelafalan kosakata yang sulit sehingga mereka masih merasa kesulitan dalam melatih kemampuan literasi bahasa. Padahal anak kelas 1 seharusnya dibiasakan membaca atau kegiatan literasi bahasanya dengan tingkatan dari kosakata yang mudah ke kosakata yang lebih kompleks.

Kendala yang dipaparkan narasumber tersebut sejalan dengan temuan Hastutik (2015) bahwa beberapa siswa di Kelas 3 SD 2 Honggosoco Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus masih mengalami kesulitan dalam membaca disebabkan oleh rendahnya motivasi dan minat belajar siswa mengikuti pembelajaran, metode mengajar guru kurang bervariasi, monoton hanya mengedepankan ceramah saja, peserta didik masih menganggap isi materi pelajaran terlalu rumit, dalam kegiatan pembelajaran guru kurang melibatkan secara aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya keinginan peserta didik untuk tertarik dan antusias mengikuti pelajaran. Temuan Sari et al. (2019) juga menemukan kurangnya antusiasme siswa menjadi penyebab siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran terutama membaca. Selain itu, Nikmah et al. (2021) juga menemukan permasalahan yang dihadapi siswa dalam meningkatkan literasi membaca adalah siswa sulit dalam mengambil informasi di dalam teks bacaan.

Membaca permulaan sebagai tahap awal dalam literasi bahasa adalah kesanggupan mengenal huruf satu persatu dan menggabungkan huruf tersebut menjadi kata yang sederhana (Astuti & Istiarini, 2020). Agar anak dapat membaca dengan baik dan kemampuan literasi dapat meningkat maka harus diperkenalkan dengan satu persatu huruf abjad terlebih dahulu. Oleh karena itu, anak yang kesulitan dalam membaca teks bacaan dapat mengalami kesulitan pula dalam belajar. Senada Afriani et al. (2021) membaca menjadi salah satu kegiatan yang sangat penting dalam penyeran informasi dalam belajar. Seseorang yang terkendala dalam membaca maka dapat menyebabkan adanya hambatan pada perolehan

informasi tulis yang ia dapatkan. Murtafi'ah et al. (2021) juga menyebutkan bahwa kesulitan yang dialami siswa dalam berliterasi (membaca dan berhitung) dapat menyebabkan siswa menjadi lamban sehingga tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, kondisi tersebut harus segera diatasi dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa. Dalam hal ini guru dapat melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis budaya lokal Kudus.

Menurut Hayatinnupus & Permatasari (2019) bahwa literasi bahasa adalah bacaan utama bagi siswa tingkat bawah sebagai dasar untuk pembelajaran lebih lanjut. Pembelajaran bahasa bertujuan agar siswa dapat mengenal huruf, mengeja, dan membaca kata dan kalimat sederhana dengan mudah dan benar. Senda dengan Nahdi & Yunitasari (2019) literasi linguistik adalah kemampuan mengenali huruf individu dan menggabungkan huruf-huruf tersebut menjadi satu kata. Agar anak dapat membaca dengan baik, anak terlebih dahulu harus mengenal huruf-huruf abjad. Kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat dilihat dari kemampuannya melafalkan bunyi dan nama setiap huruf dalam abjad.

Melihat dari kenyataan tersebut, maka perlu adanya suatu perbaikan terhadap proses pembelajaran agar dapat memperbaiki kesulitan literasi bahasa anak kelas 1 sekolah dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki permasalahan yang diuraikan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Menurut Astuti (2020), media adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai saluran pesan untuk mencapai tujuan pendidikan. Media sebagai alat bantu dalam proses pengajaran merupakan fakta yang tidak dapat disangkal. Menurut Rishantie, et al. (2018), media pembelajaran merupakan komponen strategis dalam penyampaian pembelajaran, mengacu pada kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peran media dalam merangsang kegiatan pembelajaran ini. Media pembelajaran penting digunakan untuk

mengembangkan kemampuan motorik siswa terutama anak usia dini maupun sekolah dasar dan menengah (Irfani et al., 2020). Salah satu media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk melatih kemampuan literasi bahasa anak kelas 1 Sekolah dasar yaitu memanfaatkan media puzzle.

Astuti & Istiarini (2020) memaparkan bahwa media puzzle adalah permainan yang menyusun potongan-potongan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Teka-teki sangat sering digunakan di taman kanak-kanak karena jigsaw puzzle merupakan bentuk permainan yang menyenangkan dengan nilai pendidikan. Riset Rishantie, et al. (2018) dipaparkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan kemampuan literasi bahasa anak pada anak kelompok B PAUD Istiqomah Selupu Rejang. Oleh karena itu, diharapkan penerapan *Culture Spelling Puzzle* dapat meningkatkan beberapa aspek keterampilan membaca awal khususnya aspek kelancaran, pemahaman isi, dan pengungkapan.

Dalam melatih anak kelas 1 SD dalam kemampuan literasi bahasa, guru juga seharusnya memperkenalkan budaya lokal Kudus dengan memanfaatkan media puzzle berbasis budaya lokal Kudus. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang kemampuan literasi bahasa pada anak kelas 1 SD adalah permainan *culture spelling puzzle*. Media pembelajaran yang berbasis permainan dalam hal ini permainan *culture spelling puzzle* akan mampu membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengingat, memecahkan masalah, dan dapat juga meningkatkan konsentrasi. Selain mengenalkan anak huruf satu persatu dan menggabungkan huruf menjadi kata sederhana untuk meningkatkan literasi bahasa, anak tersebut perlu dikenalkan dengan budaya lokal yang terdapat di kabupaten Kudus karena kabupaten Kudus memiliki kearifan lokal yang telah menjadi gagasan, nilai, serta pandangan masyarakat di Kabupaten Kudus.

Berdasarkan keadaan yang telah dipaparkan maka disimpulkan permasalahan

prioritas yang harus diselesaikan adalah (1) kemampuan literasi bahasa anak kelas 1 SDN 1 Loram Kulon masih rendah dikarenakan masih banyak anak kelas 1 Sekolah Dasar dengan rentang usia 6 – 8 tahun yang kesulitan dalam membaca dengan dibuktikan terdapat anak yang masih belum lancar membaca dan belum hafal huruf sehingga perlu dilakukan penelitian dengan meningkatkan kemampuan literasi bahasa anak kelas 1; dan (2) kurangnya penyampaian materi yang disampaikan guru karena pembelajarannya kurang efektif, masih monoton, kurang menarik, belum menggunakan media pembelajaran, dan sumber belajar masih dari buku pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan penelitian untuk mengatasi permasalahan terkait rendahnya kemampuan literasi bahasa anak pada kelas 1 dan para pendidik SDN 1 Loram Kulon Kudus yang belum memanfaatkan media pembelajaran yang efektif berbasis budaya lokal Kudus yang dapat meningkatkan kemampuan literasi bahasa anak pada kelas 1 SDN 1 Loram Kulon. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan *Culture Spelling Puzzle* Terhadap Peningkatan Literasi Bahasa Kelas 1 SDN 1 Loram Kulon”. Adapun, fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan literasi bahasa anak kelas 1 SDN 1 Loram Kulon dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *Culture Spelling Puzzle*. Selain itu, akan mengetahui efektif atau tidak dalam efektivitas pemanfaatan media pembelajaran *culture spelling puzzle* terhadap peningkatan literasi bahasa pada anak kelas 1 SDN 1 Loram Kulon.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran atau *mixed method*. Penelitian gabungan merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data dan menganalisis data kuantitatif pada tahap pertama. Setelah itu, pengumpulan data dan analisis data kualitatif berada pada langkah kedua, setelah itu peneliti

menganalisis data secara keseluruhan untuk menarik kesimpulan dari analisis data. Tempat penelitian ini di SDN 1 Loram Kulon Kudus, Penelitian campuran ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 pada tanggal 7 Maret 2022. Periode penyusunan proposal dan pelaporan adalah dari Maret 2022 sampai Juni 2022.

Populasi penelitian ini adalah siswa SDN 1 Loram Kulon. Penelitian ini mengambil satu kelas dari enam kelas di SDN 1 Loram Kulon. Pembelajaran yang digunakan adalah SDN 1 Loram Kulon di Kelas I, dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari 19 perempuan dan 11 laki-laki. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Variabel bebasnya adalah media pembelajaran Culture Spelling Puzzle, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan literasi bahasa anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data tahap awal meliputi uji normalitas dan analisis data tahap akhir meliputi uji normalitas, analisis deskripsi kemampuan literasi bahasa anak, dan uji hipotesis: uji t-test satu sample, dan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran Culture Spelling Puzzle dapat mengukur kemampuan literasi bahasa anak. Hasil penelitian tersebut bisa dicapai dengan dua rumusan masalah yang diajukan, yaitu 1) Apakah kemampuan literasi bahasa anak dengan pemanfaatan media pembelajaran Culture Spelling Puzzle telah mencapai nilai 75, dan rumusan masalah yang ke 2) yaitu apakah seberapa besar efektivitas pemanfaatan media pembelajaran Culture Spelling Puzzle terhadap kemampuan literasi bahasa anak melalui peningkatan pretest dan posttest.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas I

NO.	Ukuran Data	Pretest	Posttest
1	Jumlah Data	30	30
2	Rata-Rata	55,17	86,67
3	Nilai Terendah	20	75
4	Nilai Tertinggi	75	100

Berdasarkan data pretest yang diketahui bahwa siswa yang tuntas hanya 8 siswa,

sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 22 siswa. Nilai pretest tertinggi yaitu 75 dan nilai terendah 20 dengan rata-rata 55,17. Berdasarkan hasil posttest, nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 75 dengan perolehan rata-rata 86,67, sehingga nilai seluruh siswa dalam kategori tuntas atau telah mencapai KKM yaitu 75.

Tabel 2. Uji T-Test dengan One-Sample Test (Aspek Pengetahuan)

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Kemampuan Literasi	1.604	29	.119	-3.76667	-8.5683	1.0350

Berdasarkan hasil perhitungan t-test satu sampel menggunakan SPSS 26 diperoleh hasil sebesar 1,604 dengan kriteria jika Sig. (2-tailed) < 0,005 maka H₀ ditolak dan jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima. Penelitian ini diperoleh hasil sebesar 1,604 atau nilai sig (2-tailed) 0,110 > 0,05 dengan keputusan H_a ditolak dan H₀ diterima. Demikian demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi bahasa anak dengan pemanfaatan media pembelajaran Culture Spelling Puzzle telah mencapai nilai KKM yaitu 75.

Hasil posttest tersebut meningkat karena guru menggunakan media pembelajaran Culture Spelling Puzzle. Media pembelajaran Culture Spelling Puzzle berdampak positif terhadap kemampuan literasi bahasa anak sebab dalam pembelajaran ini terjadi interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar berkearifan lokal. Pada proses pembelajaran ini siswa diajak untuk mengasah kemampuan kosakatanya dengan menkonstruksikan kehidupan sehari-hari berdasarkan kearifan lokal tentang membuktikan hipotesis dengan menggunakan media pembelajaran Culture Spelling Puzzle yang telah disiapkan oleh guru.

Pada penelitian ini siswa diajak untuk mengenal huruf, membaca kata, kelancaran

membaca nyaring dan pemahaman bacaan, menyimak (pemahaman mendengar), sehingga media pembelajaran *Culture Spelling Puzzle* dapat berfungsi sebagai alternatif untuk menjadikan siswa aktif ini sangat mendukung dalam proses literasi bahasa anak sehingga nilai siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yaitu 75. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ratih (2022) yang mendapatkan hasil penelitian bahwa media *Puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan minat baca pada usia 5-6 tahun.

Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pretest	Posttest
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	55.67	86.50
	Std. Deviation	16.33	9.391
Most Extreme Differences	Absolute	.148	.156
	Positive	.118	.156
	Negative	-.148	-.151
Test Statistic		.148	.156
Asymp. Sig. (2-tailed)		.090 ^c	.059 ^c
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			

Analisis tahap awal dimulai dari uji normalitas. Uji normalitas data yang digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka angka signifikansi > 0,05 dan apabila angka signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik berdasarkan test of normality kolmogorov-smirnov test. Data awal yang digunakan untuk menguji normalitas adalah nilai pretest. Berdasarkan hasil test of normality kolmogorov-smirnov test untuk pretest karena angka signifikansi adalah 0,090 > 0,05 maka data tersebut adalah normal.

Analisis tahap akhir ini langkah pengujiannya dimulai dari uji normalitas, uji hipotesis dengan uji t dan uji peningkatan

dengan N-gain. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik berdasarkan test of normality kolmogorov-smirnov test. Data akhir yang digunakan untuk menguji normalitas adalah nilai posttest. Kriteria pengujiannya yaitu jika angka signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika angka signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil test of normality kolmogorov-smirnov test untuk posttest karena angka signifikansi adalah 0,059 > 0,05 maka data tersebut yaitu berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Perhitungan N- Gain Score

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N Gain Score	Interpretasi
1.	AAP	75	90	0,6	Sedang
2.	ARJ	45	75	0,5	Sedang
3.	AHK	50	80	0,6	Sedang
4.	AIR	60	90	0,8	Tinggi
5.	AMH	50	85	0,7	Tinggi
6.	AYA	65	95	0,9	Tinggi
7.	AT	75	100	1	Tinggi
8.	ANA	40	80	0,7	Tinggi
9.	DMA	40	75	0,6	Sedang
10.	EAP	60	90	0,8	Tinggi
11.	FZK	45	75	0,5	Sedang
12.	HIN	75	95	0,8	Tinggi
13.	IKN	70	95	0,8	Tinggi

14	IA	20	75	0,7	Tinggi
15	KKA	50	90	0,8	Tinggi
16	KNR	75	100	1	Tinggi
17	MSF	20	75	0,7	Tinggi
18	MSA	75	100	1	Tinggi
19	MMPH	60	95	0,9	Tinggi
20	NK	60	85	0,6	Sedang
21	NZ	40	75	0,6	Sedang
22	NTD	35	75	0,6	Sedang
23	RS	35	80	0,7	Tinggi
24	SAM	50	85	0,7	Tinggi
25	SPB	75	100	1	Tinggi
26	SR	75	100	1	Tinggi
27	SS	75	100	1	Tinggi
28	ZAN	60	85	0,6	Sedang
29	RAN	40	75	0,6	Sedang

30	AYAN	60	80	0,5	Sedang
JUMLAH SKOR				22,3	
RATA-RATA				0,74	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4 di atas data N-Gain berkategori tinggi ada 19 siswa dapat dikategorikan tinggi karena berdasarkan perhitungan batasan N-Gain siswa mencapai 0,70 kategori sedang dapat dikatakan sedang karena berdasarkan perhitungan batasan N-Gain siswa mencapai $0,30 \leq g \leq 0,70$. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata N gain score adalah sebesar 0,74 atau 74 % termasuk dalam kategori tinggi atau efektif dengan nilai N gain score minimal sebesar 0,5 atau 50% dan maksimal sebesar 1 atau 100%. Berdasarkan perhitungan data di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan literasi anak pada setiap pertemuannya dengan menggunakan media pembelajaran Culture Spelling Puzzle. Adapun, indikator penilaian untuk mengetahui kemampuan literasi bahasa anak, yaitu 1) anak mampu mengenal huruf; 2) anak mampu membaca kata; 3) anak lancar dalam membaca; 4) anak dapat memahami bacaan; 5) anak dapat menyimak dengan baik.

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Culture Spelling Puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa anak di SDN 1 Loram Kulon. Hal itu didukung oleh jurnal yang relevan yang dilakukan oleh Rishantie (2018) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Puzzle dapat meningkatkan kemampuan literasi bahasa anak pada kelompok B PAUD. Adapun, beberapa penelitian sebelumnya terkait penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa diantaranya Murtono (2014) dengan menggunakan model kooperatif Circle dan Jigsaw untuk peningkatan keterampilan membaca; dan Hastutik (2015) menerapkan metode lawaran untuk meningkatkan keterampilan dan motivasi membaca huruf pada peserta didik kelas 3 SD 2 Honggosoco Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2014/2015.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pertama, kemampuan literasi bahasa peserta didik kelas I

SDN 1 Loram Kulon Kudus tahun ajaran 2021/2022 nilai pretest sebelum dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran Culture Spelling Puzzle tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 75, sedangkan berdasarkan nilai posttest kemampuan literasi bahasa peserta didik mencapai ≥ 75 . Kedua, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil rata-rata posttest $86,67 >$ pretest $55,17$ dari penelitian yang dilakukan penerapan media pembelajaran Culture Spelling Puzzle berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa sebesar 74 % atau dalam kategori baik. Berdasarkan uji t-test diperoleh hasil sebesar nilai sig $0,119 > 0,05$ dengan keputusan H_0 ditolak H_0 diterima sehingga media pembelajaran Culture Spelling Puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa anak di SDN 1 Loram Kulon. Dengan demikian, model pembelajaran Culture Spelling Puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa kelas I SDN 1 Loram Kulon.

Saran dalam penelitian ini, bagi guru sebaiknya menjadikan model pembelajaran Culture Spelling Puzzle sebagai salah satu media pembelajaran. Bagi siswa dalam melakukan eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Culture Spelling Puzzle diharapkan siswa lebih aktif dan mampu kerjasama dengan kelompoknya agar dapat mengumpulkan dan mengalisis data yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, E. D., Masfiah, S., & Roysa, M. (2021). Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 21–27. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6648>
- Astuti, R. F., & Istiari, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 31. <https://doi.org/10.31000/ceria.v1i2.2338>
- Fardana, N. A., & Tairas, M. M. W. (2012). Pengembangan model parental involvement sebagai strategi stimulasi kemampuan literasi pada anak usia 4-6 tahun di wilayah pedesaan Kabupaten Gresik. *Insan*, 14(03), 179–193. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-14-3-5.pdf>
- Hastutik, S. (2015). Penerapan Metode Lawaran Untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Membaca Huruf Jawa Pada Peserta Didik Kelas 3 SD 2 Honggosoco Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 1–13. <https://doi.org/doi.org/10.24176/re.v5i2.580>
- Hayatinnopus, & Permatasari, I. (2019). Penerapan Metode Permainan dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(1), 50–54. <https://doi.org/10.17977/um009v28i12019p050>
- Irfani, H., Yeni, F., & Wahyuni, R. (2020). Pemanfaatan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Pada UKM dalam Menghadapi Era Industri 4.0. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(3), 651–659. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/search>
- Murtafi'ah, M., Fathurohman, I., & Ulya, H. (2021). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan dan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i2.6163>
- Murtono. (2014). Eksperimentasi Model Kooperatif Circ Dan Jigsaw Untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Ditinjau dari Kemampuan Logika Berbahasa. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/re.v4i2.419>
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>

- Nikmah, E. A., Utaminingsih, S., & Masfuah, S. (2021). Peningkatan Literasi Membaca Melalui Model Problem Solving Berbantuan Magic Spin Board. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 81–89. <https://doi.org/10.24176/jino.v4i2.5956>
- Membaca Puisi Siswa Kelas IV Dengan Model Demonstrasi Didukung Media Video Pembelajaran di SDN 1 Sumbersari Kota Malang. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 156–163. <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3181>
- Rishantie, S.A, Saparahayuningsih, S., Yulidesni. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Bermain Dengan Media Puzzle Kata Pada Kelompok B PAUD Istiqomah Selupu Rejang. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 3(1):7- 10. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/916018>
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, Y. D. K., Chamisijatin, L., & Santoso, B. (2019). Peningkatan Keterampilan