

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA  
MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN  
PUZZLE KATA DI KELAS II SD NEGERI 5 BESAKIH**

**SKRIPSI**



**NIKOMANG MARIANI**

**NIM 21186206029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN  
MARKANDEYA BALI**

**2025**

# **SKRIPSI**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MELALUI  
PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN PUZZLE KATA DI KELAS II SD  
NEGERI 5 BESAKIH**

**oleh**

**NI KOMANG MARIANI**

**NIM 21186206029**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mendapatkan Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah  
Dasar, ITP Markandeya Bali**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN MARKANDEYA BALI  
2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh Ni Komang Mariani Nim 21186206029 dengan judul “ **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN PUZZLE KATA DI KELAS II SD NEGERI 5 BESAKIH**” telah Diperiksa Dan Disetujui Untuk Ujian Skripsi.

Pembimbing I

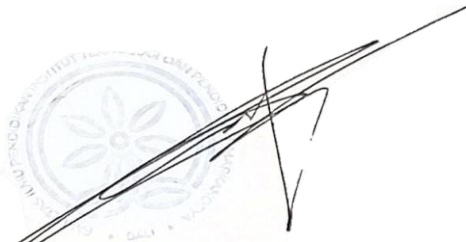
Pembimbing II



(NiWayan Sri Darmayanti,S.Pd,M.Pd)  
NIDN. 0026028903

(Dr. IWayan Numertayasa ,S.Pd.,M Pd)  
NIDN. 0818078901

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut  
Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali



Putu Beny Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0808018901

## LEMBAR PENGESAHAN

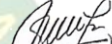
Skripsi Oleh Ni Komang Mariani Nim 21186206029 dengan judul “**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN PUZZLE KATA DI KELAS II SD NEGERI 5 BESAKIH**” telah


dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali.


**Hari : Kamis**

**Tangga : 17 Juli, 2025**


### Dewan Penguji

Ketua : I Nengah Sueca. S.Pd., M.Pd (  )


Sekretaris : Putu Beny Pradnyana, S.Pd., M.Pd.) (  )

Anggota I : Nurul Isnaini Fitriyana, S.T. M.T (  )

Anggota II : Dr. I Wayan Numertayasa , S.Pd., M.Pd (  )

Anggota III : Ni Wayan Sri Darmayanti S.Pd.,M.Pd (  )

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali



(I Nengah Sueca, S.Pd.,  
M.Pd.) NIDN. 0802079101

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ni Komang Mariani

NIM 21186206029

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “ **Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Permainan Puzzle Kata diKelas 2 SDN 5 Besakih** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan/plagiat, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Bangli, 17, Mei  
2025 Yang membuat  
pernyataan



Ni Komang  
Mariani NIM  
21186206029

## MOTTO

skripsi bukan tentang siapa yang pintar, tetapi siapa yang kuat  
Mental”

Skripsi itu seperti cinta, dia datang terlambat tapi harus di selesaikan



## PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam kepada Tuhan Yang Maha Esa, karya sederhana ini kupersembahkan untuk:

*Bapak dan Ibu tercinta*

*Terima kasih atas kasih sayang, doa yang tak pernah putus, dan segala pengorbanan yang tak terhitung sejak langkah pertama dalam hidup ini. Kalian adalah sumber kekuatan dan semangatku dalam menempuh pendidikan hingga ke titik ini.*

*Adikku tersayang*

*Terima kasih telah menjadi teman berbagi, penyemangat di kala lelah, dan pelipur lara saat rasa jenuh datang. Semoga keberhasilanku ini bisa menjadi inspirasi untukmu dalam meraih cita-cita*

*Kekasihku yang selalu mendukung*

*Terima kasih atas kesabaran, dukungan, dan kehadiranmu di setiap fase perjuangan ini. Kata-kata semangat dan doa darimu telah menjadi bagian dari semangatku untuk terus melangkah.*

*Skripsi ini bukanlah akhir dari segalanya, namun langkah awal untuk membalas semua cinta, kepercayaan, dan harapan yang telah kalian titipkan kepadaku.*

**ABSTRAK**  
**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MELALUI**  
**PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN PUZZLE KATA DI KELAS**  
**SD NEGERI 5 BESAKIH**

By

Ni Komang Mariani, Nim 21186206029

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 5 Besakih melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan puzzle kata. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa serta kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah 13 orang siswa kelas II SD Negeri 5 Besakih, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui metode tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa dari pra tindakan hingga siklus II. Rata-rata nilai siswa pada tes awal sebesar 56,53 dengan ketuntasan klasikal 38,46%. Pada siklus I, rata-rata meningkat menjadi 70,38 dengan ketuntasan klasikal 61,53%, dan pada siklus II meningkat signifikan menjadi 80,76 dengan ketuntasan klasikal 84,61%.

Peningkatan ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan puzzle kata efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Selain itu, pendekatan ini juga berhasil meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Kata Kunci: *kemampuan membaca, permainan puzzle kata, pembelajaran kooperatif, kelas II SD*

## ABSTRACT

### IMPROVING STUDENTS' READING ABILITY THROUGH WORD PUZZLE GAME-BASED LEARNING IN CLASS SD NEGERI 5 BESAKIH

By

Ni Komang Mariani, Nim 21186206029

Elementary School Teacher Education Study Program

This research is a Classroom Action Research (PTK) which aims to improve the reading ability of grade II students of SD Negeri 5 Besakih through the application of word puzzle game-based learning. The background of this study is based on the low level of students' beginning reading skills and the lack of interesting and interactive learning media. The research was conducted in two cycles, each of which consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages.

The subjects in this study were 13 students of class II SD Negeri 5 Besakih, consisting of 6 male students and 7 female students. Data were collected through test and observation methods. The data analysis technique used quantitative descriptive analysis. The results of the study showed an increase in students' reading ability from pre-action to cycle II. The average student score on the initial test was 56.53 with classical completeness of 38.46%. In cycle I, the average increased to 70.38 with classical completeness of 61.53%, and in cycle II it increased significantly to 80.76 with classical completeness of 84.61%.

This increase proves that word puzzle game-based learning is effective in improving students' early reading skills. In addition, this approach also succeeded in increasing student activity, enthusiasm, and involvement during the learning process.

**Keywords:** *reading ability, word puzzle game, cooperative learning, grade II of elementary school*

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Kuasa, atas berkat rahmat dan ijin pengetahuan-Nya penulis mendapat semangat dan kekuatan pikiran sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN PUZZLE KATA DI KELAS 2 SD NEGERI 5 BESAKIH ”, dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai waktu yang direncanakan. Penyusunan skripsi ini dilaksanakan guna memenuhi salah satu syarat untuk kelulusan menempuh program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Ilmu Pendidikan, ITP Markandeya Bali.

Terima kasih mendalam penulis sampaikan kepada Bapak-bapak, Ibu-ibu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu terimakasih yang sebanyak-banyaknya penulis sampaikan kepada :

1. Bapak/Ibu Guru SD Negeri 5 Besakih yang telah banyak membantu dalam penelitian ini.
2. Bapak Dr. I Wayan Numertayasa, S.Pd., M.Pd, selaku Rektor ITP Markandeya Bali dan sekaligus sebagai pembimbing 2 yang telah memberikan masukan dan bimbingan.
3. Bapak I Nengah Sueca, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, ITP Markandeya Bali.
4. Bapak Putu Beny Pradnyana, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan yang telah memberikan banyak masukan.
5. Ibu Dosen Pembimbing I, Ni wayan Sri Darmayanti, S.Pd, M.Pd, yang telah memberikan masukan dan bimbingan

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

Demikian pengantar yang dapat penulis sampaikan, semoga karya ini nantinya dapat bermanfaat bagi sekolah khususnya guru sebagai pendidik di sekolah dasar.

Bangli, 17, mei 2025

Penulis



## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	4
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	4
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.4. MANFAAT PENELITIAN.....	4
BAB II Kajian Teori.....	7
2.1. Pengertian kemampuan membaca.....	7
2.1.2. fungsi kemampuan membaca.....	7
2.2 media pembelajaran.....	8
2.2.1. pengertian media pembelajaran.....	8
2.2.2. jenis jenis media Pembelajaran.....	9
2.3. pengertian pembelajaran berbasis permainan.....	11
2.3.1. pengertian puzzle kata.....	11
2.3.2. jenis jenis puzzle kata.....	12
2.3.3 manfaat puzzle kata.....	12
2.3.4 kelebihan dan kelemahan media puzzle kata.....	13
2.3.5 langkah - langkah media puzzle kata.....	14
2.4. Penelitian yang Relevan.....	15
2.5 Kerangka berpikir.....	15

2.6 Hipotesis Tindakan.....	16
<b>BAB III Metode Penelitian.....</b>	<b>17</b>
3.1 jenis Penelitian .....	17
3.2 lokasi dan waktu penelitian .....	18
3.3 Subjek penelitian .....	19
3.4 Prosedur penelian .....	19
3.4.1 Tahapan Siklus 1.....	20
3.4.2 Tahapan Siklus II.....	21
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	22
3.5.1 Metode Tes.....	23
3.5.2 Metode Observasi .....	23
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	24
3.7 teknik Analisis Data .....	25
3.8 Indikator keberhasilan .....	28
<b>BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan.....</b>	<b>29</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	29
4.1.1. Deskripsi awal. ....	30
4.1.2. Deskripsi penelitian siklus 1.....	30
4.1.3 Tahap Perencanaan Tindakan Siklus 1.....	31
4.1.4. Observasi Siklus 1.....	32
4.1.5 Hasil Tes Membaca Pemahaman.....	32
4.1.6. Refleksi Siklus 1.....	34
4.2. Tindakan Siklus 2.....	35
4.2.1. Kegiatan Awal Siklus II.....	36
4.2.2.Observasi Siklus II.....	40
4.2.3 Refleksi Siklus II.....	41
4.3 Perbandingan hasil Tindakan antar Siklus.....	42
4.4 meningkatkan kemampuan membaca dengan model kooperatif.....	45
4.5 Pembahasan.....	49
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>53</b>
5.1. Simpulan.....	53
5.2. Saran.....	54
5.2.1. Bagi guru .....	54
5.2.2. Bagi siswa .....	55

5.2.4. Bagi sekolah .....	55
5.2.4. Bagi peneliti selanjutnya .....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	58



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tes Awal Tindakan.....	29
tabel 4. 2 data hasil tes siklus 1 .....	33
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siklus II.....	39
Tabel 4.4 Perbandingan Antar Skor.....	43
Tabel 4.5 Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	44



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berpikir .....	17
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	19

