

Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Lingkaran Baca Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas I SDN 1 Linggasirna

Salsabila¹ Anggia Suci Pratiwi² Yopa Taufik Saleh³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3} Email: salshaaabb@gmail.com¹ anggia@umtas.ac.id² yopa.taufik@umtas.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca siswa kelas I SDN 1 Linggasirna. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata keterampilan membaca siswa yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu sebesar 77,5. Rendahnya keterampilan membaca ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu media pembelajaran yang diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media permainan Lingkaran Baca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran permainan Lingkaran Baca terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SDN 1 Linggasirna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental. Jenis penelitian yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 21 siswa kelas I. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes. Data dianalisis menggunakan uji statistik Paired Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada keterampilan membaca siswa setelah penerapan media permainan Lingkaran Baca. Nilai rata-rata pre-test sebesar 44,52 meningkat menjadi 89,28 pada post-test. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan Lingkaran Baca terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SDN 1 Linggasirna.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Permainan Lingkaran Baca, Keterampilan Membaca



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

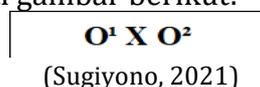
Keterampilan membaca adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap siswa sesuai dengan Permendikbud No. 21 Tahun 2016 salah satu kompetensi pada pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menyajikan secara lisan dan tulis berbagai teks sederhana yang artinya peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan membaca. Salah satu keterampilan yang mendapatkan informasi isi serta pemahaman dapat didapatkan melalui membaca hal ini dikutip dalam Chan (2017: 176-179). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa di tingkat dasar, khususnya kelas awal, masih memiliki keterampilan membaca yang rendah. Kondisi ini memerlukan perhatian khusus dari berbagai pihak, termasuk guru, sekolah, dan peneliti, untuk menemukan solusi yang tepat guna mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan observasi awal di SDN 1 Linggasirna, banyak siswa kelas I mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membaca kata, dan memahami teks sederhana. Nilai rata-rata keterampilan membaca siswa pun berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu hanya mencapai 77,5. Hal ini menandakan adanya masalah serius yang perlu segera diintervensi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, hasil Survei Nasional tentang Keterampilan Membaca (2020) menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa di kelas awal belum

mencapai standar minimum keterampilan membaca. Hal ini diperkuat oleh temuan di berbagai sekolah dasar yang menunjukkan bahwa pembelajaran membaca di kelas I cenderung masih bersifat konvensional, dengan metode ceramah dan hafalan, serta minim penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Padahal, pada masa usia dini, siswa membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret, menyenangkan, dan mampu merangsang seluruh aspek perkembangan, termasuk bahasa, kognitif, dan motorik.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian oleh Suhardi et al. (2022: 234–240) membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan memberikan hasil belajar yang lebih baik dibanding metode pembelajaran konvensional. Begitu juga dengan penelitian Ningtias (2024: 45–56) yang menyimpulkan bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses membaca. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, Ariawan dan Oktadiana (2019) dalam Fita Asri Untari & Guru Sekolah Dasar (2020: 1463) pembelajaran membaca permulaan, terdapat kesulitan yang biasanya ditemui oleh siswa. Kesulitan dalam membaca permulaan siswa kelas I SD yaitu, belum mampu membaca diftong, vokal rangkap, dan konsonan rangkap, belum mampu membaca kalimat, membaca tersendat sendat, belum mampu menyebutkan beberapa huruf konsonan, belum bisa mengeja, membaca asal-asalan, cepat lupa kata yang telah diejanya, melakukan penambahan dan penggantian kata, waktu mengeja cukup lama, dan belum mampu membaca dengan tuntas. Dengan demikian, media pembelajaran permainan Lingkaran Baca diyakini dapat menjadi solusi alternatif yang tepat dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN 1 Linggasirna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media tersebut dan memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Diharapkan, hasil dari penelitian ini tidak hanya memberi manfaat bagi siswa dan guru di sekolah tersebut, tetapi juga dapat dijadikan referensi praktis bagi sekolah-sekolah dasar lain yang menghadapi tantangan serupa dalam pengajaran membaca permulaan. Menurut Dhieni dalam Sri Suyamti media permainan lingkaran baca merupakan salah satu media untuk memahami kata-kata yang diucapkan dan juga sebagai alat untuk mempersiapkan dasar untuk membangun kemampuan membaca, mengekspresikan, serta kosa kata. Media permainan lingkaran baca merupakan alat yang berbentuk lingkaran menyerupai roda yang bisa berputar atau berkeliling. Penggunaan media ini nantinya diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Dengan menggunakan media permainan lingkaran baca diharapkan anak dapat membaca meskipun anak belum mampu membaca secara lancar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kuantitatif. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik (Sugiyono, 2013). Jenis penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design*. Jenis penelitian ini tidak memiliki kelas kontrol, maka dari itu dapat diartikan bahwa hal ini memungkinkan adanya variable luar yang ikut mempengaruhi terhadap terbentuknya variable dependen. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada kegiatannya, desain penelitian ini memiliki 3 tahapan, diantaranya yaitu tes awal (*pre-test*), perlakuan (*treatment*), dan yang terakhir adalah tes akhir (*post-test*). Desain ini dapat digambarkan seperti gambar berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Pre-Eksperimen

Keterangan:

O^1 = Nilai *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan)

X= Perlakuan (Media pembelajaran permainan lingkaran baca).

O_2 = Nilai *post-test* (sesudah diberikan perlakuan)

Populasi ialah keseluruhan komponen yang ada pada suatu kelompok, Sugiyono (2017: 80) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”, maka populasi penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas 1 SDN 1 Linggasirna tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 21 orang siswa. Populasi ini dipilih karena mereka adalah kelompok yang akan menerima perlakuan menggunakan media pembelajaran permainan lingkaran baca. Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila populasinya besar, peneliti tidak mungkin mempelajari semua hal yang ada dalam populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel tersebut, simpulannya akan berlaku bagi populasi tersebut. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi tersebut harus benar-benar representatif (mewakili) (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2013). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas I berjumlah 21 orang yang terdiri atas 10 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016: 122). Sementara, jenis *Nonprobability Sampling* yang digunakan yaitu *Sampling Jenuh*. Teknik pengumpulan *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016: 124). Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang. Jadi, alasan menggunakan sampel jenuh karena peneliti memerlukan semua kelas I SDN 1 Linggasirna yang berjumlah 21 orang.

Tabel 1. Jumlah Kelas dan Besarnya Sampel

Kelas	Jumlah	
	Laki-laki	Perempuan
I	10	11
	21	

Uji Validitas

Validitas instrumen merupakan suatu proses yang digunakan untuk menguji layak atau tidaknya suatu instrumen tes yang dibuat. Jika terdapat ketidaklayakan dalam pembuatan instrumen tes maka peneliti harus mengubah atau memperbaiki instrumen agar dapat dikatakan layak, jika sudah dikatakan layak atau valid maka instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2017: 121). Perhitungan validasi instrumen ini peneliti menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*, yang mana kegunaan dari *pearson product moment* ini untuk menyimpulkan korelasi antara dua variabel (variabel X dan variabel Y) dengan menunjukkan skala angka yang sesungguhnya.

Tabel 2. Hasil Validitas Instrumen

Ringkas Hasil Uji Validasi			
Nomor Soal	r hitung	r tabel	Kriteria
1	0.78	0.456	Valid
2	0.72	0.456	Valid

3	0.81	0.456	Valid
4	0.91	0.456	Valid
5	0.75	0.456	Valid
6	0.83	0.456	Valid
7	0.84	0.456	Valid
8	0.90	0.456	Valid
9	0.79	0.456	Valid
10	0.88	0.456	Valid

Berdasarkan tabel diatas rtabel (5% atau 0,05) untuk jumlah responden sebanyak 19 orang siswa adalah 0,456 dengan perolehan rhitung dengan menggunakan bantuan *Excel* dan *SPSS 27*, hasil yang diperoleh untuk soal nomor 1 adalah 0,78, nomor 2 adalah 0,72, nomor 3 adalah 0,81 nomor 4 adalah 0,91, nomor 5 adalah 0,75, nomor 6 adalah 0,83, nomor 7 adalah 0,84, nomor 8 adalah 0,90, nomor 9 adalah 0,79 dan untuk no 10 adalah 0,88. Kesimpulan dari hasil uji validasi adalah semua r hitung dari ke-10 soal lebih dari 0,456. Jadi, r hitung > r table maka butir soal tersebut dinyatakan valid dan instrument dapat dilanjutkan ke uji reliabilitas.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan pengujian data yang tetap sama hasilnya meskipun melalui pengujian berulang kali. Menurut Nova dalam Jakni (2016:153), reliabilitas diartikan tingkat kekuatan sebuah instrument yang reliabilitasnya baik berarti mampu mengukur data secara berulang kali dengan nilai yang tetap sama, dengan begitu reliabilitasnya dapat disebut derajat ketetapan.

Tabel 3. Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.944	10

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat pada kolom *Cronbach's Alpha* menunjukkan reliabilitas instrumen yaitu sebesar 0,944 dengan kriteria sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan adalah reliabel.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data keterampilan membaca permulaan melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilaksanakan terlebih dahulu. Setelah dilakukan *pre-test*, siswa diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran permainan lingkaran baca sebanyak 3 kali pertemuan. Di akhir penelitian, dilakukan *post-test* untuk melihat keterampilan membaca permulaan siswa setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran permainan lingkaran baca. Data yang diperoleh merupakan nilai keterampilan membaca permulaan siswa materi teks membaca dari siswa kelas I sebelum dan sesudah penelitian berlangsung di SDN 1 Linggasirna.

Tabel 4. Hasil Pre-test dan Post-test

No	Nama Siswa	Skor	Pre-test	Skor	Post-test
1	Aisyah Ayudia Inara	8	40	20	100
2	Ajri Ainur Rojabiyah	6	30	17	85
3	Alesha Zahra Hendi	11	55	19	95
4	Almeera Afiqah Nurulhaq	8	40	18	90
5	Aura Bilqist	12	60	20	100
6	Bianca Callluella Octavia	6	30	17	85

7	Dechan Maulana Akbar	11	55	18	90
8	Deli Daniel	7	35	16	80
9	Fakhira Rizkiya Abdul Ghani	12	60	19	95
10	Gian Muhammad Rajib	9	45	17	85
11	Jajang Rangga Saputra	8	40	18	90
12	Mugni Muhammad Fauzi	11	55	20	100
13	Muhammad Salman A	10	50	18	90
14	Muthia Nahwa Annasya	7	35	17	85
15	Niko Radhi Rahmat	8	40	19	95
16	Rafka Abdul Halim	6	30	17	85
17	Siti Salika Fahrattunnisa	9	45	16	80
18	Syahira Maiza Almaira	8	40	16	80
19	Syifa Aprillia	10	50	16	80
20	Wildansyah Radamadhan	9	45	18	90
21	Zam zam Fazar Rojabi	11	55	19	95
	Jumlah	935		1875	
	Rata-rata	44,52		89,28	

Nilai tersebut berasal dari hasil penilaian lembar jawaban siswa dengan maksimal skor pernomor mendapatkan 2 skor dan maksimal skor yang didapat siswa dalam satu kali perlakuan adalah 20 skor. Selanjutnya skor yang diperoleh tersebut dikonversikan kedalam nilai dengan skala 100 melalui rumus yang telah di tetapkan sebelumnya.

Tabel 5. Analisis Statistik Data Skor Hasil Sesudah Perlakuan (*Post-Test*)

No	Pemusatan Data dan Penyebaran Data	<i>Pre-test</i>
1	Sampel	21 Orang
2	Skor Ideal	100
3	Skor Maksimum	60
4	Skor Minimum	30
5	Skor Rata-rata (Mean)	44,52
6	Median (Nilai Tengah)	45
7	Standar Deviasi	8,289
8	Varians	68,73
9	Rentang Nilai	30

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa skor paling tinggi yang didapatkan siswa yang berjumlah 21 orang dalam perlakuan *pre-test* adalah sebesar 60, sedangkan skor terkecilnya adalah 30, dengan rata-rata hasil tes awal keterampilan membaca permulaan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran permainan lingkaran baca, dengan rata-rata total perlakuan 44,52.

Tabel 6. Analisis Statistik Data Skor Hasil Sesudah Perlakuan (*Post-Test*)

No	Pemusatan Data dan Penyebaran Data	<i>Post-test</i>
1	Sampel	21 Orang
2	Skor Ideal	100
3	Skor Maksimum	100
4	Skor Minimum	80
5	Skor Rata-rata (Mean)	89,28
6	Median (Nilai Tengah)	90
7	Standar Deviasi	8,289
8	Varians	68,73
9	Rentang Nilai	20

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa skor paling tinggi yang di dapatkan siswa dalam perlakuan *post-test* adalah sebesar 100, sedangkan skor terkecilnya adalah 80, dengan rata-rata nilai hasil dari keterampilan membaca permulaan siswa 89,28 maka dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan membaca permulaan siswa setelah diberikan media pembelajaran permainan lingkran baca diperoleh hasil yang memuaskan.

Hasil Uji Hipotesis

Uji Normalitas

Uji normalitas data yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi memiliki distribusi normal. Uji normalitas ini didasarkan pada nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini, metode statistik yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *software SPSS* versi 27. Hasil perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.155	21	.200*	.930	21	.140
posttest	.165	21	.137	.911	21	.056
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari hasil perhitungan yang di peroleh untuk nilai *pre-test* yaitu $> \alpha$ (taraf signifikansi $\alpha = 0,05$) yaitu $0,140 > 0,05$ dan hasil perhitungan yang diperoleh untuk nilai *posttest* yaitu $0,056 > 0,05$ dengan begitu kriteria pengujian data tersebut adalah berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya kedua data tersebut (*pre-test* dan *post-test*) termasuk dalam kategori data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji normalitas populasi diketahui bahwa data pada kedua perlakuan tersebut baik *pre-test* maupun *post-test* memiliki data yang berdistribusi normal. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui varians kedua populasi homogen (sama), pengujian homogenitas ini dihitung menggunakan uji *Levene* dengan berbantuan *SPSS* versi 27. Hipotesis yang diuji dalam analisis ini adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
keterampilan membaca siswa	Based on Mean	3.508	1	40	.068
	Based on Median	3.517	1	40	.068
	Based on Median and with adjusted df	3.517	1	37.110	.069
	Based on trimmed mean	3.499	1	40	.069

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji *levene*, diperoleh hasil perhitungan unuk skor *pre-test* dan *post-test* secara keseluruhan, bahwa hasil keterampilan membaca permulaan siswa memiliki value $> \alpha$ (taraf signifikansi $\alpha = 0,05$) yaitu $0,068 > 0,05$

maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara kedua populasi tersebut. Jadi kedua populasi tersebut dinyatakan (sama) karena tidak ada perbedaan.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji persyaratan statistik diketahui bahwa data berdistribusi normal dan kedua perlakuan memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, dapat dilakukan uji hipotesis untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik dengan *Paired Sample T-Test*. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas I SDN 1 Linggasirna setelah menerima pembelajaran dengan media pembelajaran permainan lingkaran baca terhadap keterampilan membaca siswa. Hasil analisis dapat dilihat berdasarkan nilai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					tt	ddf	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	44.76190	8.28797	1.80858	48.53454	40.98927	24.750	20	.000

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji hipotesis dengan menggunakan taraf signifikansi (α) yang digunakan adalah 0,05. Maka pengambilan kesimpulan hipotesis berdasarkan kriteria pengujian, yang mana jika nilai sig. (2-tailed) < (0,05) maka terdapat pengaruh, sedangkan jika nilai sig. (2-tailed) > (0,05) maka tidak terdapat pengaruh. Hasil hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) adalah (0,000) < (0,05) Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran permainan lingkaran baca terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SDN 1 Linggasirna.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran permainan lingkaran baca terhadap keterampilan membaca siswa kelas 1 sdn 1 linggasirna. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan lingkaran baca. Kondisi kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan cukup rendah, hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan perolehan rata-rata pretest 40, sedangkan setelah diberikan perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan di peroleh hasil rata-rata posttest yaitu 88,3. Untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan, maka dilakukan terlebih dahulu uji t, namun sebelum melakukan uji hipotesis peneliti harus melakukan uji normalitas terlebih dahulu. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest tersebut berdistribusi normal. Setelah diketahui data tersebut berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data bersifat homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Hasil uji hipotesis yang dilakukan untuk keterampilan membaca siswa memperoleh nilai 0,000 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari media pembelajaran permainan lingkaran baca terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SDN 1 Linggasirna.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari pengaruh media pembelajaran permainan lingkaran baca terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SDN 1 linggasirna, dengan jumlah sampel 21 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 11 perempuan, menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan lingkaran baca berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SDN 1 Linggasirna. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogeny dengan taraf signifikansi normalitas data $0,140 > 0,05$, dan taraf signifikansi homogenitas data yaitu $0,068 > 0,05$. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test (uji-t). Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diperoleh nilai signifikansi keterampilan membaca siswa $0,00 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya media pembelajaran permainan lingkaran baca berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa kelas I SDN 1 linggasirna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35.
- Adler, M. J., & Van Doren, C. (1986). *How to read a book: The classic guide to intelligent reading*. Simon and Schuster.
- Ahmad, A. (2017). Penerapan permainan bahasa (Katarsis) untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV A SD Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 75–83.
- Ajeng Anggit Ganarsih¹), R. H. N. E. N. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(Kemampuan Membaca Permulaan), 186–195.
- Anggraini, P., & Ningrum, M. A. (2018). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek* (Ed. revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 73–81.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Belknap Press of Harvard University Press.
- Chan, F. (2017). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 106-123.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Fita Asri Untari, M., & Guru Sekolah Dasar, P. (2020). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 3(3).
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harjasujana, A. S., & Damaianti, V. S. (2003). *Membaca dalam teori dan praktik*. Mutiara.
- Jakni, A. (2016). *Statistika praktis untuk pendidikan*. Kencana.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Kampus Merdeka: Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB)*.
- Latuheru, J. D. (1988:14). *Media pembelajaran dalam pendidikan*. IKIP Malang.

- Maulya, N. A., Martanti, F., Rinjani, E. D., & Hasyim, U. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2).
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan Dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi :82 Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446–453.
- Ningtias, T. (2024). Permainan lingkaran baca untuk meningkatkan minat membaca. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–56.
- Nugrahani, R., & Rahina, R. (2009). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 1(1), 1–9.
- Ritawati, M. (1996). Pembelajaran membaca permulaan. Dalam R. Gani & M. A. Semi (Eds.), *Pengembangan keterampilan membaca permulaan* (hlm. 45–67). Erlangga.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Solichah, Atus, Hartatik, S., & Ghufron, S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), 51–59.
- Sri Suyanti. 2013. *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Dengan Menggunakan Media Roda Pintar Pada Anakkelompok A TK Waru 01 Kebakkramat Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono, (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed).
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, H., Permata, I., & Widodo, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan membaca. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(3), 234–240.
- Susetyo, Budi. 2019. *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama
- Untari, F. A., & Guru Sekolah Dasar. (2020). Keterampilan membaca awal di SD: Sebuah kajian praktis. *Jurnal Literasi Anak*, 15(2), 433–4