

ABSTRAK

Purwanto. 2011. *Upaya meningkatkan kemampuan Membaca Pemahaman Bacaan Bahasa Jawa Melalui Media Kartu Puzzle pada Siswa SD Kelas III*. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Sri Susilaningsih, M. Pd, Pembimbing II: Sri sukasih, S.S, M. Pd, dan (233) halaman.

Kata kunci: Kemampuan Membaca Pemahaman, Media Kartu *Puzzle* Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar Siswa.

Hasil observasi awal yang dilaksanakan menunjukkan bahwa guru masih kurang tepat dalam menerapkan metode pembelajaran dan kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Nilai ketuntasan klasikal hanya mencapai 44% dengan KKM 60. Melalui pemanfaatan media kartu *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Media kartu *Puzzle* memiliki beberapa keunggulan yaitu menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan serta siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Tujuan penelitian kali ini adalah; (1) meningkatkan keterampilan guru kelas III SDN Kalisegoro dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Jawa; (2) meningkatkan aktivitas siswa kelas III SDN Kalisegoro dalam dalam kegiatan pembelajaran membaca pemahaman teks bahasa Jawa; meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Jawa siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDN Kalisegoro, Desa Kalisegoro, Kecamatan Gunungpati. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III sebanyak 25 siswa. Variable penelitian ini adalah (1) keterampilan guru, (2) aktivitas siswa, dan (3) kemampuan membaca pemahaman. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dokumentasi, dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan melalui pemanfaatan media kartu *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa, dan kemampuan membaca pemahaman siswa. Prosentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 64%, siklus II sebesar 84%. Dengan melihat data di atas maka disarankan media kartu *Puzzle* dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah pemanfaatan media kartu *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan guru; pemanfaatan media kartu *Puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa; pemanfaatan media kartu *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Oleh karena itu, disarankan supaya guru hendaknya dapat menggunakan media kartu *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas, dan kemampuan membaca pemahaman siswa.