

ABSTRAK

Ana Trisnawati. 2026. *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Media Permainan edukatif puzzle Siswa Kelas II SD Negeri Cileng 2 Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan.* Tesis. Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr.V.Teguh Suharto,M.Pd.; (II) Dr.Dwi Rohman Soleh, S.S, M.Pd.

Kata kunci: *membaca, permulaan, media, dan permainan edukatif puzzle*

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran membaca permulaan siswa Kelas II SD Negeri Cileng 2 Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan melalui penggunaan media *permainan edukatif puzzle* dan (2) Meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa Kelas II SD Negeri Cileng 2 Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan dengan menggunakan media *permainan edukatif puzzle*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus penelitian. Hasil penelitian ini adalah (1) Meningkatnya kualitas pembelajaran membaca permulaan siswa Kelas II SD Negeri Cileng 2 Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan melalui penggunaan media *permainan edukatif puzzle*. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas siswa saat menggunakan media puzzle saat pembelajaran menjadi baik dan sangat baik, tak hanya mendapatkan respon yang baik dari siswa tetapi dari guru kelas dan orang tua murid siswa merespon dengan baik dengan menggunakan media *permainan edukatif puzzle* saat pembelajaran di kelas, dan (2) Meningkatnya keterampilan membaca permulaan siswa Kelas II SD Negeri Cileng 2 Kecamatan Poncol Kabupaten Magetan dengan menggunakan media *permainan edukatif puzzle*. Hal ini dibuktikan pada siklus II terdapat 10 dari 18 anak yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai keseluruhan (67,22) dengan presentase 56%. Kemudian meningkat pada siklus II terdapat 15 dari 18 siswa yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata (80,55) dengan presentase 83%.

ABSTRACT

Ana Trisnawati. 2026. *Improving Beginning Reading Skills Using Educational Puzzle Game Media for Second-Grade Students at SD Negeri Cileng 2, Poncol District, Magetan Regency.* Thesis. Master's Program in Indonesian Language and Literature Education, Graduate School, Universitas PGRI Madiun. Supervisors: (I) Dr. V. Teguh Suharto, M.Pd.; (II) Dr. Dwi Rohman Soleh, S.S., M.Pd.

Keywords: *reading, beginning, media, educational puzzle games*

This study aims to (1) improve the quality of beginning reading instruction for second-grade students at SD Negeri Cileng 2, Poncol District, Magetan Regency, through the use of educational *puzzle game media*, and (2) improve the beginning reading skills (learning outcomes) of second-grade students at SD Negeri Cileng 2, Poncol District, Magetan Regency, using the same media. This research is a classroom action research conducted in two cycles. The results of this study indicate that: (1) The quality of beginning reading instruction improved. This is evidenced by students' activities during the use of *puzzle game media*, which were rated as "good" to "very good." This approach received positive feedback not only from the students but also from the classroom teacher and the students' parents. (2) There was an improvement in the students' beginning reading skills (learning outcomes). This is evidenced by the results in Cycle I, where 10 out of 18 students reached the Minimum Completeness Criteria (KKM) with an average score of 67.22 (56% mastery). This increased in Cycle II, where 15 out of 18 students reached the KKM with an average score of 80.55 (83% mastery).