

ABSTRAK

Ari Dwi Prastiyowati. 2026. *Peningkatan Keterampilan Membaca Tingkat Dasar Menggunakan Media Permainan Manipulatif Kognitif Siswa Kelas I SD Negeri Kledokan Kecamatan Bendo Kabupaten Magetan*. Tesis. Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Prof. Dr. Bambang Eko Hari Cahyono, M.Pd.; (II) Dr. Heny Kusuma Widyaningrum., M.Pd

Kata kunci: *membaca, tingkat dasar, media, dan permainan manipulatif kognitif*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) penggunaan media permainan manipulatif kognitif dapat meningkatkan keterampilan membaca tingkat dasar siswa Kelas I SD Negeri Kledokan Kecamatan Bendo Kabupaten Magetan dan (2) hasil belajar siswa Kelas I SD Negeri Kledokan Kecamatan Bendo Kabupaten Magetan pada pembelajaran membaca tingkat dasar menggunakan media permainan manipulatif kognitif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus penelitian. Hasil penelitian ini adalah (1) penggunaan media permainan manipulatif kognitif dapat meningkatkan keterampilan membaca tingkat dasar siswa Kelas I SD Negeri Kledokan Kecamatan Bendo Kabupaten Magetan. 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 manipulatif kognitif saat pembelajaran di kelas, dan (2) hasil belajar siswa Kelas I SD Negeri Kledokan Kecamatan Bendo Kabupaten Magetan pada pembelajaran membaca tingkat dasar menggunakan media permainan manipulatif kognitif mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan pada siklus I 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

Ari Dwi Prastiyowati. 2026. *Improving Basic Reading Skills Using Cognitive Manipulative Game Media for First Grade Students of Kledokan Elementary School, Bendo District, Magetan Regency.* Theses. Indonesian Master of Language and Literature Education Study Program, Post Graduate Program, Universitas PGRI Madiun, Advisor I) Prof. Dr. Bambang Eko Hari Cahyono, M.Pd.; (II) Dr. Heny Kusuma Widyaningrum., M.Pd.

Keywords: *reading, elementary level, media, and cognitive manipulative play*

This study aims to describe (1) the use of cognitive manipulative game media can improve the basic reading skills of first-grade students of Kledokan State Elementary School, Bendo District, Magetan Regency and (2) the learning outcomes of first-grade students of Kledokan State Elementary School, Bendo District, Magetan Regency in basic reading learning using cognitive manipulative game media. This study is a classroom action research with two research cycles. The results of this study are (1) the use of cognitive manipulative game media can improve the basic reading skills of first-grade students of Kledokan State Elementary School, Bendo District, Magetan Regency. This is evidenced by the students' activities when using puzzle media during learning to be good and very good, not only getting a good response from students but from class teachers and parents of students who responded well to using cognitive manipulative game media during learning in class, and (2) the learning outcomes of first-grade students of Kledokan State Elementary School, Bendo District, Magetan Regency in basic reading learning using cognitive manipulative game media have increased. This was proven in cycle I where 10 out of 18 students achieved the KKM with an average overall score of 67.22, representing a percentage of 56%. This then increased in cycle II where 15 out of 18 students achieved the KKM with an average score of 80.55, representing a percentage of 83%.