**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN
CALISTUNG PESERTA DIDIK PENDIDIKAN KEAKSARAAN FUNGSIONAL TINGKAT DASAR DI UPTD
SKB KABUPATEN TRENGGALEK**

Rofiqo Aroya

Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Surabaya
(Chocochochi@gmail.com)

Ali Yusuf S. Ag., M.Pd.

Dosen PLS FIP Universitas Negeri Surabaya

ABSTRACT

Illiteracy is an inability to use the language, to read, to write, to listen, and to speak. It means they cannot read and write well in the appropriate level of written communication or in the level which allows someone to have function at a certain society level. Illiteracy is the main problem for someone to access information and develop their knowledge skill and attitude. They are as follows: a) do not go to school since they are young, b) primary school drop out (first to third grade) and c) re-illiterate. Literacy education for adult gives the functional function for the learners' life. It is because the learning process is conducted based on the local context and local design. Besides that, it is also because the society development needs dynamic strategy which allows learners to have enjoyable situation. Puzzle is a kind of game which arranges the scrabble pictures or words. This kind of media can make the learners be fun, because it encourages the learners not to keep silent. It encourages the learners to move actively to arrange the scrabble words and to think creatively.

This research aims to find out the learners' "calistung" skill before and after the use of puzzle as the learning media, to find out the improvement of the learning "calistung" skill after they are given puzzle as the learning media, and to find out whether there is a significant effect of the puzzle as the learning media for the improvement of learners' "calistung" skill.

This research uses experimental quantitative research by using single subject. The subject of the research are the learners at the Literacy Primary Education of UPTD SKB Trenggalek. Based on the result of pre-test and post-test, the learners' "calistung" skill in the functional literacy primary education in the post-test is better than in the pre-test. Based on the calculation by using Wilcoxon Match Pairs test, $T_{count} < T_{table} = 1 < 52$. It proves that H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords : Puzzle, "Calistung", Literacy Education

ABSTRAK

Buta aksara adalah ketidakmampuan untuk menggunakan bahasa ketidakmampuan untuk membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Hal ini, biasanya diartikan tidak mampu membaca dan menulis pada tingkat yang memadai untuk komunikasi tertulis atau pada tingkat yang akan memungkinkan seorang individu untuk berfungsi pada tingkat tertentu dari masyarakat. Buta aksara merupakan penghambat utama bagi individu penyandangnyanya untuk bisa mengakses informasi dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Ada beberapa alasan mengapa mereka buta huruf, antara lain disebabkan: a) tidak sekolah sejak awal; b) drop out sekolah dasar (SD kelas 1-3); c) buta huruf kembali. Pendidikan keaksaraan bagi orang dewasa memberikan fungsi fungsional bagi kehidupan peserta didik, oleh karena pelaksana pembelajaran berdasarkan konteks dan desain lokal serta dinamika perkembangan masyarakat memerlukan strategi yang dinamis sehingga peserta didik terlibat dalam suasana yang menyenangkan. Puzzle adalah jenis permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar atau kata. Jenis media ini dapat menyenangkan peserta didik karena media ini mengajak peserta didik agar tidak diam saja melainkan bergerak aktif untuk merangkai penggalan kata tersebut, selain itu media ini mengajak mereka untuk berpikir kreatif.

Tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui kemampuan calistung peserta didik sebelum adanya penerapan media pembelajaran puzzle, untuk mengetahui peningkatan kemampuan calistung peserta didik setelah adanya penerapan media pembelajaran puzzle, untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap peningkatan kemampuan calistung peserta didik.

Dalam penelitian ini pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan subyek tunggal (Single Subject). Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik pendidikan keaksaraan tingkat dasar di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa kemampuan calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar pada saat post-test lebih baik daripada kemampuan calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar pada saat pre-test. Sedangkan, Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji wilcoxon match pairs diperoleh hasil $T_{hitung} < T_{tabel} = 1 < 52$. Hal ini membuktikan bahwa H_a bisa diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: media *puzzle*, calistung, pendidikan keaksaraan.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) disebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, ditegaskan pula dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 5 disebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat” untuk itu seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan negara Indonesia. Utamanya pada bidang pendidikan yang harus segera di upayakan solusinya.

Hasil pendidikan dianggap tinggi mutunya apabila kemampuannya baik dalam lembaga pendidikan yang lebih tinggi maupun dalam masyarakat. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan mengenai fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional sebagai berikut : Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan demikian bidang pendidikan menduduki posisi penting untuk menuju perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Sehingga tujuan pendidikan nasional di atas akan dapat tercapai apabila ada tanggung jawab dari semua pihak. Baik peserta didik, pendidik, pemerintah, lembaga serta masyarakat. Sehingga pendidikan bukan hanya tanggung jawab dari salah satu pihak saja melainkan semua pihak juga harus terlibat. Begitu juga dengan pemerintah Indonesia, pembangunan di bidang pendidikan juga selalu ditingkatkan.

Begitu banyak permasalahan pendidikan di Indonesia, salah satu permasalahan pendidikan yang berdampak buruk bagi kehidupan manusia adalah masalah buta aksara. Karena, melek aksara merupakan pengetahuan dasar bagi manusia. Dengan membaca manusia dapat meningkatkan kualitas dirinya, yang berujung pada tingginya intelektualitas seseorang. Terlebih saat ini manusia telah memasuki era informasi. Di mana fenomena globalisasi yang terjadi saat ini mengalami akselerasi yang begitu cepat, sebagai dampak dari penerapan Hi-tech society (masyarakat berteknologi tinggi), yang menyebabkan manusia tergiring pada pola interaksi yang sangat cepat.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pendidikan yang kita hadapi salah satunya adalah melalui jalur Pendidikan Luar Sekolah (PLS), upaya pemberantasan buta aksara adalah melalui program pendidikan keaksaraan fungsional. Pendidikan keaksaraan adalah satu cara untuk mengingat, mencatat, mengungkapkan kenyataan, serta berkomunikasi lintas

ruang dan waktu. Program ini dianggap strategis dan harus menjadi gerakan nasional yang perlu dikampanyekan secara menyeluruh dengan beberapa alasan aktual, yaitu : 1) merupakan salah satu unsur utama yang mempengaruhi indeks pembangunan manusia, 2) masih adanya kelompok masyarakat yang buta aksara, 3) adanya kelompok masyarakat yang telah melek huruf namun menjadi buta huruf kembali, dan 4) kemelek-hurufan merupakan dasar pengetahuan bagi seluruh manusia.

Salah satu lembaga yang menyediakan layanan pendidikan nonformal adalah Sanggar Kegiatan Belajar. Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) adalah unit pelaksana teknis Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota di bidang pendidikan luar sekolah (nonformal). SKB secara umum mempunyai tugas membuat percontohan program pendidikan nonformal, mengembangkan bahan belajar muatan lokal sesuai dengan kebijakan dinas pendidikan kabupaten/kota dan potensi lokal setiap daerah.

Buta aksara merupakan penghambat utama bagi individu penyandanganya untuk bisa mengakses informasi dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Akibatnya mereka tidak mampu beradaptasi dan berkompetisi untuk bisa bangkit dari himpitan kemiskinan, kemelaratan, dan keterpurukan dalam kehidupannya. Oleh karena itu setiap warga masyarakat perlu memiliki kemampuan keaksaraan secara fungsional untuk dapat memahami dunia dan berhasil meningkatkan derajat hidup dan kehidupannya. Kecakapan keaksaraan fungsional dikembangkan pada peserta didik merupakan sumbangan pendidikan keaksaraan ke arah pencapaian kecakapan hidup yang hendak dicapai.

Secara umum, buta aksara adalah ketidakmampuan untuk menggunakan bahasa ketidakmampuan untuk membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Hal ini, biasanya diartikan tidak mampu membaca dan menulis pada tingkat yang memadai untuk komunikasi tertulis atau pada tingkat yang akan memungkinkan seorang individu untuk berfungsi pada tingkat tertentu dari masyarakat. Ada beberapa alasan mengapa mereka buta huruf, antara lain disebabkan: a) tidak sekolah sejak awal; b) drop out sekolah dasar (SD kelas 1-3); c) buta huruf kembali.

Penduduk buta aksara pada tahun 2011 usia 15-59 tahun berjumlah 7.546.344 orang. Dari jumlah tersebut sebagian besar tinggal di daerah perdesaan seperti: petani kecil, buruh, nelayan, dan kelompok masyarakat miskin perkotaan yaitu buruh berpenghasilan rendah atau penganggur. Mereka tertinggal dalam hal pengetahuan, keterampilan serta sikap mental pembaharuan dan pembangunan. Akibatnya, akses terhadap informasi dan komunikasi yang penting untuk membuka cakrawala kehidupan dunia juga terbatas karena mereka tidak memiliki kemampuan keaksaraan yang memadai.

Berdasarkan data by name, by adres yang dikelola oleh PNFI Dispendik Jatim, buta aksara di Jatim tercatat sudah ada penurunan sebanyak 700 ribu jiwa. Data BPS menyebutkan pada tahun 2010 lalu

jumlah tuna aksara di Jatim sebanyak 1,9 juta jiwa, sedangkan pada tahun 2012 lalu menjadi 1,2 juta jiwa.

Tabel 1
Angka Buta Huruf Umur 15 Tahun Ke Atas di
Kabupaten Trenggalek
Tahun 2006 – 2011

Tahun	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Angka Buta Huruf (%)	6,96	7,74	7,74	7,31	7,17	6,02

Sumber : BPS Provinsi Jawa Timur,

Angka melek huruf (AMH) merupakan presentase penduduk yang mampu menggunakan bahasa untuk membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Angka melek huruf kabupaten trenggalek cukup berfluktuasi hal ini terlihat pada tabel di atas, yang mana pada tahun 2006 penduduk yang melek huruf sekitar 93,04 % dari total penduduk umur 10 tahun ke atas, namun pada tahun 2007 terjadi penurunan menjadi sekitar 92,26 %. Pada tahun berikutnya yakni tahun 2008 tidak ada peningkatan dan tidak ada pula penurunan yakni penduduk yang melek huruf sekitar 92,26. Pada tahun 2009 terjadi peningkatan yaitu menjadi sekitar 92,69%, dan meningkat lagi pada tahun 2010 menjadi sekitar 92,83%. Pada tahun 2011 AHM meningkat lagi sebesar 1,15% menjadi 93,98 %. Karena kondisi buta huruf yang cukup berfluktuasi ini maka lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di daerah kabupaten Trenggalek yang tepatnya berada di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek.

Permasalahan dalam proses pembelajaran fungsional bagi orang dewasa adalah keterbatasan ruang dan waktu peserta didik untuk hadir dalam satu tempat pelaksanaan proses pembelajaran akibat kegiatan rutinitas mencari nafkah. Dalam mempertahankan kehidupannya, manusia membutuhkan proses belajar bagaimana ia bisa makan, minum, berpakaian, mempunyai tempat tinggal dan bersosialisasi dengan orang lain yang dilakukannya melalui komunikasi baik secara lisan, tertulis ataupun isyarat. Proses komunikasi tertulis, manusia membutuhkan lambang bunyi yang disebut aksara digunakan pada bagan tertentu, sehingga penelitian ini memfokuskan pada aksara latin sebagai kemampuan yang akan dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di Pendidikan Keaksaraan Fungsional (KF) tingkat dasar.

Pendidikan keaksaraan bagi orang dewasa memberikan fungsi fungsional bagi kehidupan peserta didik, oleh karena pelaksana pembelajaran berdasarkan konteks dan desain lokal serta dinamika perkembangan masyarakat memerlukan strategi yang dinamis sehingga peserta didik terlibat dalam suasana yang menyenangkan. Sebelum melaksanakan proses penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan survei awal dengan tujuan untuk mengetahui keadaan sebenarnya di lapangan. Berdasarkan pengamatan langsung di lapangan bahwa kemampuan calistung

peserta didik masih kurang baik dan semangat dari peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah. Hal ini terbukti ketika peserta didik membaca tulisan yang ditulis oleh tutor masih agak susah dan untuk menulis sebuah huruf peserta didik masih harus melihat contohnya terdahulu. Semangat peserta didik masih rendah dikarenakan tutor yang selama ini mengajar peserta didik di pendidikan keaksaraan fungsional di UPTD SKB kabupaten Trenggalek hanya sekedar mengajarkan bagaimana cara membaca, menulis, dan berhitung, dll. Yang mana tutor jarang dibantu oleh media pembelajaran yang dapat memberikan semangat serta pemahaman peserta didik. Tutor pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar masih menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini merasa perlu untuk mencari alternatif untuk meningkatkan kemampuan calistung (membaca, menulis, dan berhitung) peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran puzzle.

Puzzle adalah jenis permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar atau kata. Caranya sederhana sekali, peserta didik dihadapkan, kemudian mereka diberikan potongan-potongan kata contoh penggalan kata tentang resep suatu masakan untuk disusun menjadi suatu resep masakan. Jenis media ini dapat menyenangkan peserta didik karena media ini mengajak peserta didik agar tidak diam saja melainkan bergerak aktif untuk merangkai penggalan kata tersebut, selain itu media ini mengajak mereka untuk berpikir kreatif.

Dalam penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh nanik wahyuni jurusan teknologi pendidikan dengan judul Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling I/382 Surabaya menjelaskan bahwa dengan proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran puzzle maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yakni meningkatnya hasil belajar siswa dibandingkan sebelum adanya penggunaan media pembelajaran puzzle dalam proses pembelajaran. Selain itu di dukung juga oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Reni purnamasari jurusan teknologi pendidikan dengan judul penelitian Pengembangan Media Puzzle Sudoku dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Islam Asfiah Lidah Wetan Surabaya. Dalam penelitiannya ia menjelaskan Hasil dari pengembangan media pembelajaran puzzle sudoku ini menunjukkan bahwa hasilnya sangat baik dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini ingin menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan calistung peserta didik. Salah satu alternatif agar proses pembelajaran dapat menyenangkan, bermakna, dan mencapai hasil belajar yang diinginkan yakni dapat meningkatkan kemampuan calistung adalah dengan menggunakan media puzzle. Sehingga judul dari penelitian ini adalah : “Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung

Peserta Didik Pendidikan Keaksaraan Fungsional Tingkat Dasar yang mana akan dilaksanakan di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek”.

METODE

Dalam penelitian ini metode yang dipergunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan subyek tunggal (*Single Subject*), yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan, dalam hubungan ini, penelitian memanipulasikan suatu perlakuan (intervensi), kemudian mengobservasi pengaruh atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi secara sengaja dan sistematis, (Johan W. B,1982: 6). Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan subyek tunggal (*Single Subject*) karena dalam penelitian ini hanya menggunakan 1 kelompok saja yakni menggunakan kelompok eksperimen tanpa menggunakan kelompok kontrol.

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan subyek tunggal pada subyek yang diteliti adalah peserta didik dari pendidikan keaksaraan dasar dengan target pengurangan buta aksara yang dihadapinya tdan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga kemampuan membaca, menulis, dan berhitungnya bertambah.

Desain atau rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan subyek tunggal (*Single Subyek Research*) atau biasanya disebut dengan penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*, yang mana penelitian ini dilaksanakan pada satu subyek dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang.

Dalam penelitian *one-group pretest-posttest design*, desain yang digunakan adalah desain A-B-A. Gambar tampilan desain A-B-A dapat dilihat pada gambar sebagai berikut, yaitu :

Gambar 1

Desain Pola Eksperimen

Baseline A₁ Treatment B Baseline A₂
 O – O – O – O – X – X – X – X – O – O – O – O
 (Creswell,2012:244)

Keterangan :

Baseline A₁ :*Pre-Test* sebelum diberikan perlakuan.
 Treatment B :Perlakuan, dalam hal ini penerapan media pembelajaran *puzzle*
 Baseline A₂ :*Pos-Test* sesudah diberikan perlakuan

Meskipun penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest design* tidak dianjurkan dalam penelitian karena tidak adanya kelompok pembanding, tetapi peneliti memiliki beberapa pertimbangan mengapa tetap menggunakan desain ini dalam penelitian. Suryabrata (2000:102) menjelaskan bahwa desain penelitian *one-group pretest-posttest* mempunyai kelemahan dan kelebihan seperti:

1. Kelemahannya adalah tidak ada jaminan bahwa B adalah satu-satunya faktor atau bahkan faktor utama yang menimbulkan perbedaan A₁ dan A₂.
2. Keuntungannya adalah pretest yang diberikan dapat memberikan landasan untuk komparasi prestasi subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenai B (*Experimental treatment*). Sedangkan menurut Maksum (2006:40) Kelebihan desain ini adalah dilakukanya pretest dan posstest sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.

Tempat yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelompok keaksaraan fungsional yang dinaungi oleh UPTD SKB kabupaten Trenggalek karena SKB kabupaten Trenggalek mempunyai beberapa kelompok pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar yang dapat digunakan dalam penelitian ini. Selain itu karena kondisi buta huruf yang ada di kabupaten Trenggalek naik turun sehingga, dalam penelitian ini memilih lokasi penelitian di UPTD SKB kabupaten Trenggalek untuk mengetahui apakah dengan adanya penerapan media pembelajaran *puzzle* kondisi buta huruf di kabupaten trenggalek bisa turun dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya.

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data kuantitatif. Sumber data kuantitatif yaitu populasi dari peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek yang berjumlah 30 peserta didik yangman 10 untuk uji instrumen yang 20 untuk diberikan perlakuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi.Peserta didik akan diberikan *pre-test* dan *post test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan kemampuan peserta didik setelah ada penerapan media pembelajaran *puzzle*.

TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian ini teknik pengujian hipotesis digunakan dengan menggunakan teknik uji wilcoxon match pairs karena jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data ordinal. Uji wilcoxon match pairs digunakan untuk menguji hipotesis komperatif dua sampel yang berkolerasi bila datanya berbentuk ordinal (nonparametik). Adapun kriteria dari uji wilcoxon match pairs : (1) Ho ditolak jika : $T_{hitung} < T_{tabel}$, (2) Ho diterima jika : $T_{hitung} \geq T_{tabel}$

Adapun langkah-langkah pada uji wilcoxon match pairs adalah sebagai berikut :

- a. Untuk Setiap Pasangan, tetapkan selisih-bertanda (beda) antara kedua skornya.
- b. Batlah rangking harga-harga (beda) itu tanpa mempedulikan tanda. Untuk harga-harga tanda yang sama buatlah rata-rata rangking yang sama itu.
- c. Bubuhkan pada setiap rangking, tanda (+ atau -) untuk beda yang direpresantasikan.
- d. Tetapkan T = jumlah yang lebih kecil dari kedua kelompok rangking yang memiliki tanda yang sama.

- e. Dengan mencacah, tetapkanlah N = banyak total harga beda yang memiliki tanda.
- f. Prosedur yang dipakai dalam menentukan signifikansi harga T yang diobservasi bergantung pada pemilihan N :
 Jika N sama dengan 25 atau kurang, tabel harga kritis untuk uji wilcoxon (lampiran 15) menyajikan harga-harga T untuk berbagai ukuran N . Jika harga T yang diobservasi adalah sama dengan atau kurang dari harga yang diberikan dalam tabel itu, untuk suatu tingkat signifikansi tertentu dan N tertentu, H_0 dapat ditolak pada tingkat signifikansi itu. (Siegal, 1997 : 103)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2
 Hasil *Pre-Test* Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	<i>Pre-Test</i> (X_{A1})	Peringkat
1.	Sumiati	70	1
2.	Murtinah	67	2
3.	Muyatmi	63	4,5
4.	Katani	63	4,5
5.	Jinah	63	4,5
6.	Sumilah	63	4,5
7.	Paniyem	60	8
8.	Panilah	60	8
9.	Mujinem	60	8
10.	Musalal	57	12
11.	Wiji	57	12
12.	Paisah	57	12
13.	Murtini	57	12
14.	Sutimah	57	12
15.	Sumini	53	16
16.	Pardi	53	16
17.	Paikem	53	16
18.	Laminem	50	18,5
19.	Yamini	50	18,5
20.	Wagiyah	47	20
Σ		1160	
X		58	

Hasil yang diperoleh peserta didik pada saat *pre-test* (tes awal peserta didik sebelum mendapatkan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*) dari peringkat 1 - 20, menunjukkan peringkat pertama diperoleh peserta didik bernama sumiati dengan nilai 70, dan peringkat terakhir diperoleh peserta didik bernama wagiyah dengan nilai 47 dan nilai rata-rata dari hasil *pre-test* adalah 58. Angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca, menulis, dan berhitung

peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar sebelum adanya penerapan media pembelajaran *puzzle* masih kurang baik.

Tabel 3
 Hasil *Post Test* Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	<i>Post-test</i> (X_{B1})	Peringkat
1.	Murtinah	83	1
2.	Paniyem	80	3
3.	Sumiati	80	3
4.	Sumilah	80	3
5.	Muyatmi	77	5
6.	Jinah	73	6,5
7.	Musalal	73	6,5
8.	Wiji	70	9
9.	Panilah	70	9
10.	Sutimah	70	9
11.	Yamini	67	11,5
12.	Sumini	67	11,5
13.	Paisah	63	14
14.	Laminem	63	14
15.	Murtini	63	14
16.	Katani	60	17,5
17.	Mujinem	60	17,5
18.	Paikem	60	17,5
19.	Pardi	60	17,5
20.	Wagiyah	53	20
Σ		1372	
X		68.6	

Hasil yang diperoleh peserta didik saat *post-test* (tes akhir peserta didik setelah mendapatkan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*) dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*) dari 1 - 20, menunjukkan peringkat pertama dari 20 peserta didik diperoleh peserta didik yang bernama murtinah dengan nilai 83 dan peringkat terakhir dari peserta didik yang berjumlah 20 diperoleh peserta didik yang bernama wagiyah dengan nilai 53 dengan nilai rata-rata dari nilai peserta didik saat melakukan *post-test* adalah 68,6. angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca, menulis, dan berhitung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar sudah baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan sebanyak dua kali kemampuan membaca, menulis, dan berhitung peserta didik meningkat dibandingkan pada saat sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat pada hasil *post-test* yang telah diperoleh peserta didik mengalami peningkatan dari hasil *pre-test*.

Tabel 4.7
Tabel Penolong Untuk Tes Wilcoxon

No	Nama Peserta Didik	Pre-Test (X _{A1})	Post-Test (X _{B1})	Beda X _{B1} - X _{A1}	Tanda Jenjang		
					Jenjang	+	-
1	Musalal	57	73	16	16.5	16.5	
2	Sumini	53	67	14	14.5	14.5	
3	Wiji	57	70	13	12	12	
4	Kateni	63	60	-3	1		1
5	Paisah	57	63	6	4	4	
6	Mujinem	60	60	0	2	2	
7	Jinah	63	73	10	9	9	
8	Paikem	53	60	7	6.5	6.5	
9	Sumiati	70	80	10	9	9	
10	Wagiyah	47	53	6	4	4	
11	Laminem	50	63	13	12	12	
12	Paniyem	60	80	20	20	20	
13	Panilah	60	70	10	9	9	
14	Murtini	57	63	6	4	4	
15	Sumilah	63	80	17	18.5	18.5	
16	Pardi	53	60	7	6.5	6.5	
17	Muyatmi	63	77	14	14.5	14.5	
18	Murtinah	67	83	16	16.5	16.5	
19	Sutimah	57	70	13	12	12	
20	Yamini	50	67	17	18.5	18.5	
Σ		1160	1372			209	1

Taraf Signifikan 0.05 : 52

Berdasarkan pada hasil perhitungan melalui uji wilcoxon match pairs didapatkan hasil bahwa hanya ada 1 peserta didik yang mempunyai rank dengan tanda negatif dari tabel harga-harga kritis untuk test wilcoxon (Lampiran 15) untuk N = 20 diperoleh nilai $T_{0,05} = 52$. Sehingga dapat diketahui bahwa $T_{hitung} < T_{tabel} = 1 < 52$, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a bisa diterima. Hasil analisis data dari penelitian ini juga sesuai dengan pernyataan Sudrajat (1985 : 65) bahwa apabila T hasil pengamatan nilainya sama atau lebih kecil dari T pada tabel harga kritis pada uji wilcoxon untuk N dan α tertentu, maka H_0 Ditolak.

Melalui beberapa *treatment* yang telah diberikan kepada peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar mulai menampakkan hasil yang cukup baik. Peningkatan yang jauh lebih baik terlihat pada pelaksanaan *post-test*, peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar sudah mulai meningkat. Peserta didik mampu mengucapkan huruf, suku kata, serta kata dengan baik; peserta didik juga mampu menuliskan huruf alphabet dengan baik serta dapat melakukan pengoprasian sejumlah bilangan yang berupa penjumlahan serta pengurangan.

Dari hasil pengujian hipotesis yang berbunyi : “tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek” di tolak karena $T_{hitung} < T_{tabel}$ oleh karena itu hipotesis penelitian ditolak dan hipotesis alternatif dari peneliti dapat diterima (Djarwanto, 1991 : 26). Hal ini disebabkan bahwa setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan calistung, kemampuan calistung peserta didik meningkat. Dengan kata lain media pembelajaran *puzzle* sebagai penunjang dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan membaca, menulis, dan berhitung peserta didik.

Dari hasil analisis data dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung dari peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar. Pada akhirnya penerapan media pembelajaran *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik pendidikan keaksaraan tingkat dasar dalam hal membaca, menulis, dan berhitung.

Penelitian yang telah dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran *puzzle* sebagai media pembelajaran di pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung peserta didik pendidikan keaksaraan tingkat dasar ini mungkin memiliki kelemahan-kelemahan seperti media pembelajaran *puzzle* ini kurang cocok apabila digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik dalam hal perkalian atau pembagian. Media pembelajaran *puzzle* ini lebih cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik, bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung tetapi dalam pengoprasian sejumlah bilangan yang berbentuk penjumlahan dan pengurangan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Nanik Wahyuni dengan judul Pemanfaatan Media *Puzzle* Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling I/382 Surabaya menyimpulkan bahwa bahwa dengan proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran *puzzle* maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yakni meningkatnya hasil belajar siswa dibandingkan sebelum adanya penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* sangat baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Bapak Ali Yusuf S. Ag., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dan membimbing hingga tugas ini selesai.

PENUTUP

Simpulan

Setelah dilakukan analisis berdasarkan penghitungan statistik, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil yang diperoleh peserta didik pada saat *pre-test* dari peringkat 1 - 20, menunjukkan peringkat pertama dengan nilai 70, dan peringkat terakhir dengan nilai 47 dan nilai rata-rata dari hasil *pre-test* adalah 58. Angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan Calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar sebelum
2. Hasil yang diperoleh peserta didik saat *post-test* dari 1 - 20, menunjukkan peringkat pertama dari 20 peserta didik dengan nilai 83 dan peringkat terakhir dengan nilai 53 dengan nilai rata-rata dari nilai peserta didik saat melakukan *post-test* adalah 68,6. angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar sudah baik.
3. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji wilcoxon match pairs diperoleh hasil $T_{hitung} < T_{tabel} = 1 < 52$. Sehingga dengan demikian hipotesis alternatif diterima. Hal ini dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*, setelah diberikan penerapan media pembelajaran *puzzle*. Maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran *puzzle* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar.

Saran

Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran di pendidikan keaksaraan tingkat dasar, diperlukan suatu usaha yang tepat. Sehubungan dengan hasil penelitian ini peneliti mengajukan beberapa saran, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pada proses pembelajaran di pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar dalam mengajarkan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung sebaiknya digunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa media pembelajaran *puzzle*

efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran calistung di pendidikan keaksaraan tingkat dasar.

2. Kepada para peneliti lain yang ingin meneliti dalam hal yang serupa yakni tentang pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional atau sejenisnya sebaiknya media pembelajaran ini hanya digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik. Karena media pembelajaran ini kurang cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Muchammad 15 November 2012. *Puzzle*. (Online)(<http://aaps10.blogspot.com/2012/11/puzzle.html> diakses 13 April 2013).
- Achsin. 1986. *Media Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Akhadiah, Sabarti dkk. 1988. *Pembinaan Kemampuan Menulis*. Jakarta: Erlangga
- Akhmad Slamet Harjasujana, dan Mulyati, Yeti. 1996. *Membaca 2*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Alwi, Hasan. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gramedia : Jakarta
- Arikunto, Suharsini. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi, Cetakan Ketujuh, Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2002. *Medi Pengajaran*.Cetakan Ketiga. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- _____. 2007. *Medi Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Borman Rumampuk, Dientje. 1988. *Media Instruksional IPS*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Chumala, Nurul. 17 April 2012. *Penggunaan Media Puzzle Geografi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS-Geografi Siswa Kelas IX D SMP Muhammadiyah 2*.(Online). (http://mala_ting2.guruindonesia.net/artikel_detail21695.html diakses 13 April 2013).
- Creswell, John. 2012. *Research Desain Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Acuan Penyelenggaraan Program Pendidikan Keaksaraan*. Direktorat Pendidikan Luar Sekolah, Direktorat Pendidikan Masyarakat.
- _____.2003. *UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS*. Jakarta
- _____.*Undang-Undang No 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Masyarakat DITJEN PAUDNI. 2012. *Petunjuk Teknis Pengajaran Dan Pengelolaan Penyelenggaraan*

- Keaksaraan Dasar dan Keaksaraan Usaha Mandiri Tahun 2012*. Jakarta
- Djarwanto. 1991. *Statistik Nonparametrik Edisi 2*. BPF: Yogyakarta
- Djuharie, O.S. dan Suherli. 2001. *Panduan Membuat Karya Tulis*. Bandung : Yrama Widya
- Ebo, Among Kurnia. 2005. *Menulis Gak Perlu Bakat*. Jakarta : MU: 3 Book
- Gibson, J.L. et. al. 1996, *Organisasi Dan Manajemen*, Erlangga, Terjemahan, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cita Aditya bakti.
- Ibrahim. 1982. *Peranan Media dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali.
- _____ dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta : Jakarta
- Jannah, Raodatul. 2011. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*. Jakarta: Diva Press
- Josoef, S. 1992. *Konsep Dasar Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung ; Bumi Aksara
- Keraf, Gorys. 1996. *Linguistik Bandingan Historis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kusnandi. 2005. *Pendidikan Keaksaraan, Filosofi, Strategi, dan Implementasi*. Jakarta : Dirjen PLS, Depdiknas
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud
- Maman Suherman. 1986. *Pengembangan Sarana Belajar*, Jakarta : Karunia.
- Nurhadi. 1989. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca?*. Malang: Sinar
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 1991 tentang Pendidikan Luar Sekolah*
- Pranoto, Naning. 2004. *Creative Writing*. Jakarta: Primemedia Pustaka
- Rahim, F. 2005. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara S.C.
- Rahmanelli. 2007. "Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional". *Jurnal Pelangi Pendidikan*. Vol. 2 (1): 23-40.
- Ramdani, Agus, dkk. 2009. *Pendidikan Keaksaraan dan Implementasi Pembelajarannya*. Bandung : Bidang Kajian Kekasaraan PP-PNFI Regional I Jayagiri
- Rokhmat, Joni. 2006. "Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD". *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Vol. 2 (1): 45-52.
- Sadiman, dkk. 2002. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan (edisi pertama, cetakan ke-10)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sekaran, Uma. 1992. *Research Methods For Business: A Skill Building Approach, Secon Edition*, John Willey & Sons, Inc. New York.
- Siegal, Siedney. 1997. *Statistik Nonparametrik Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta : PT Gramedia
- Soedarso. 1984. *Speed Reading: Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Soedjatmiko. 2008. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stoner, J.A.F. 1980. *Efektivitas Organisasi*. PPM, Erlangga, Terjemahan, Jakarta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru : Algesindo
- _____, D. 2004. *Pendidikan Luar Sekolah, Wawasan, Sejarah Perkembangan, Filsafah, Teori Pendukung, Asas*. Bandung : Alfabeta
- Sudrajat, M. 1985. *Statistika Nonparametrik*. Armico : Bandung
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Suryabrata, Sumadi. 2000. *Metode Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Tampubolon. 1987. *Kemampuan Membaca Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry, Guntur. 1994. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: UNESA University Press
- Utami, Munandar. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*. Jakarta: Gramedia.