

ABSTRAK

Yayuk Rahmawati. (2017). *Pengembangan Media Walk Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini pada Program Membaca Berimbang.* Tesis, Medan: Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Medan.

Proses membaca untuk anak usia dini dilakukan melalui pengenalan simbol-simbol yang menarik. Untuk itulah perlu adanya pengembangan terhadap media agar dapat membantu anak dalam proses belajar membaca. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *walk puzzle*, yang terdiri dari (1) pohon huruf, (2) pohon suku kata, (3) pohon kata, dan (4) rumput kalimat untuk anak usia dini. Selanjutnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *walk puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) yang telah dimodifikasi. Tahapan pengembangan model 4-D adalah, pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik RA^a Al-Ikhlas Konggo Sunggal Deliserdang pada Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 20 orang. Anak laki-laki berjumlah 9 orang dan anak perempuan berjumlah 11 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) lembar validasi media *walk puzzle*, (2) lembar pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran, (3) lembar pengamatan aktivitas anak, (4) lembar kesan guru, (5) dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektifitas pembelajaran membaca meningkat setelah penggunaan media *walk puzzle* yang berimplikasi pada meningkatnya minat, perhatian anak didik, kemampuan membaca anak meningkat, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.

Kata Kunci: media *walk puzzle*, kemampuan membaca, membaca berimbang



ABSTRACT

Yayuk Rahmawati. (2017). *The Development of Walk Puzzle Tools to Improve Reading Skills Early Childhood in Balance Reading Program.* Thesis, Medan : Study Program of Primary Education, Postgraduate Program, State University of Medan.

The reading process for kindergarden students is studied by know the interesting symbols. It is necessary to develop the tools to help students in reading process. This study aims to develop *walk puzzle* tools, which consist of (1) letter tree, (2) syllable tree, (3) word tree, and (4) sentence grass for young children. *Walk puzzle* tools are further used in this study aimed to describe the level of teacher's ability to increase the use of *walk puzzle* tools and learning outcomes of the students' reading skill improved by using these *walk puzzle* tools. The kinds of this study is *Research and Development* that had been modified. The stepping of development 4-D model is, define, design, develop, and disseminate.

Subjects of the study were all students of RA^a Al-Ikhlas Konggo Sunggal Deliserdang at Second Semester 2016/2017 Academic Year amounting of 20 students, 9 boys and 11 girls. Techniques of collecting data used in this study were (1) sheet of the validation *walk puzzle* tools, (2) the ability of the teacher observation sheet to manage learning, (3) sheet of observation checklist child activities, (4) sheet of teacher impression, (5) achievement test.

Results of this study indicate that the effectiveness of reading learning after use *walk puzzle* tools that implies the student interest increased, the attention increased, reading skills increased, the learning more interactive and effective so it can improve the students' reading skills.

Keywords: *walk puzzle* tool, reading achievement, balance reading

