

PENGUNAAN PUZZLE TERHADAP MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh:

Risma Kurnia Azizah,

Nama Dosen Pembimbing: Vevy Liansari
Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Februari, 2025



Pendahuluan

- Membaca Permulaan didefinisikan sebagai aktivitas visual yang merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi. Simbol tulis tersebut berupa huruf, suku kata, kata, dan kalimat. Membaca permulaan merupakan tahap awal anak dalam proses belajar membaca. Membaca permulaan sebagai keterampilan dasar membaca peserta didik dan alat untuk mengetahui makna dari isi mata pelajaran yang dipelajarinya di sekolah.
- Puzzle merupakan jenis permainan yang dilakukan dengan cara menyusun sesuatu seperti gambar dan huruf menjadi bentuk yang seharusnya. Media ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik. Penggunaan puzzle selain untuk melatih kemampuan membaca tetapi juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah dan melatih kesabaran peserta didik.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Apakah terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah diterapkan media pembelajaran puzzle kata?
- Bagaimana keefektifan media pembelajaran puzzle kata dalam meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana?

Metode

- Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperiment* agar penelitian dapat mencapai hasil yang maksimal.
- Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah one group pre-test and post-test design. Merupakan jenis penelitian yang tesnya dilakukan sebelum diberikan perlakuan, dan tujuannya adalah untuk memahami efek perlakuan secara lebih rinci dengan dapat membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.
- Subjek penelitian adalah siswa kelas satu. Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media puzzle kata (x) terhadap membaca permulaan (y).
- Teknik analisis data dengan cara mengukur efektivitas penggunaan media puzzle menggunakan uji N-Gain.
- Pengujian instrument menggunakan uji validitas dan reliabilitas agar peneliti bisa mengetahui instrument tersebut layak digunakan atau tidak.

Hasil

Butir-butir pertanyaan pada pre-test dan post-test dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} dari penelitian ini adalah 0,361. Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan software SPSS 26 for window diperoleh hasil uji validitas pada pre- test dan post-test yang dituangkan pada tabel 1 dan tabel 2 hasil uji dibawah ini:

Tabel 1 Uji Validitas Instrumen Pretest

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas
1.	0.748	0.361	Valid
2.	0.427	0.361	Valid
3.	0.389	0.361	Valid
4.	0.437	0.361	Valid
5.	0.552	0.361	Valid
6.	0.432	0.361	Valid
7.	0.462	0.361	Valid
8.	0.631	0.361	Valid
9.	0.655	0.361	Valid

Tabel 2 Uji Validitas Instrumen Posttest

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas
1.	0.973	0.361	Valid
2.	0.597	0.361	Valid
3.	0.858	0.361	Valid
4.	0.917	0.361	Valid
5.	0.495	0.361	Valid
6.	0.973	0.361	Valid
7.	0.917	0.361	Valid
8.	0.385	0.361	Valid
9.	0.937	0.361	Valid

Setelah instrumen tersebut dinyatakan valid, maka selanjutnya yaitu menghitung reliabilitas dari hasil tersebut. Data yang digunakan untuk menghitung reliabilitas adalah data yang sama dengan data pada uji validitas. Uji reliabilitas instrumen lembar tes dihitung dengan rumus Conbrach menggunakan SPSS 26. Hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.671	9

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.921	9

Setelah instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitas serta dinyatakan valid dan reliabel, maka penelitian dapat dilaksanakan. Penelitian ini dilakukan di SDN Singogalih dengan sampel penelitian yaitu kelas 1. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji N-gain. Uji N-gain bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran yang digunakan terhadap membaca permulaan. Berikut ini merupakan dari hasil penghitungan N-Gain:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	30	.70	.97	.8334	.08341
Ngain_Persen	30	70.00	96.77	83.3413	8.34118
Valid N (listwise)	30				

Pembahasan

- Berdasarkan hasil analisis data, nilai pretest sebelum perlakuan masih berada dibawah rata-rata. Namun, setelah menerapkan media pembelajaran berupa puzzle kata, terlihat adanya peningkatan dalam kemampuan membaca awal peserta didik. Untuk dapat melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan pretest dan posttest kepada peserta didik. Pengujian ini menggunakan instrumen tes deskripsi yang terdiri dari 9 soal, yang dirancang berdasarkan indikator materi yang terdapat dalam modul ajar. Setelah memperoleh data mengenai hasil membaca awal sebelum dan setelah penggunaan media, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data.
- Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa tingkat membaca permulaan peserta didik sebelum menggunakan media (pretest) memiliki nilai rata-rata sebesar 60,9. Hasil membaca permulaan peserta didik setelah menggunakan media, yang diukur melalui posttest, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 93,13. Berdasarkan hasil analisis data yang menggunakan rumus uji *N-gain* score dengan nilai rata-rata mencapai 0,8334 kriteria Tinggi. Hal ini, menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle kata efektif sebagai alat bantu pembelajaran untuk membantu peserta didik di kelas satu dalam mencapai kemampuan membaca.

Temuan Penting Penelitian

- **Meningkatkan Minat Membaca**
Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran membaca permulaan terbukti dapat meningkatkan minat peserta didik. Peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar membaca karena aktivitas yang menyenangkan.
- **Membantu Pengenalan Huruf dan Kata**
Puzzle yang dirancang dengan huruf, suku kata, atau kata sederhana membantu peserta didik dalam mengenali huruf dan memahami hubungan antara bunyi dan simbol tulisan.
- **Meningkatkan Keterampilan Kognitif**
Aktivitas menyusun puzzle melibatkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah, yang berkontribusi pada perkembangan kognitif peserta didik dalam memahami struktur kata dan kalimat.
- **Mempercepat Penguasaan Kosakata**
Siswa yang belajar membaca dengan bantuan puzzle menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata dibandingkan dengan metode konvensional seperti membaca teks secara langsung.
- **Menumbuhkan Kerja Sama dan Interaksi Sosial**
Penggunaan puzzle dalam kelompok kecil mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif dan kolaboratif.
- **Meningkatkan Daya Ingat**
Peserta didik lebih mudah mengingat huruf dan kata karena proses pembelajaran dilakukan secara aktif dengan manipulasi fisik terhadap potongan puzzle.
- **Mengurangi Kesulitan Membaca**
Bagi peserta didik yang mengalami kesulitan membaca, puzzle dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca secara bertahap dan menyenangkan.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam membaca permulaan bagi peserta didik sekolah dasar.

Manfaat Penelitian

- Manfaat Teoritis

agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar.

- Manfaat Praktis

Meningkatkan minat membaca, Memudahkan belajar membaca permulaan, Meningkatkan keterampilan motorik halus, Membantu berpikir secara kritis.

Referensi

- [1] H. Sari Ana Putri and H. Purnomo, "Penggunaan Media Puzzle Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Tingkat 1 Sekolah Dasar," *J. Thalaba Pendidik. Indones.*, vol. 06, no. 01, 2023.
- [2] A. Daniyati and I. B. Saputri, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," Jan. 2023.
- [3] M. A. N. Trisneningrat and K. T. Mahartini, "Tren Penggunaan Media Pembelajaran Pada Jenjang Sekolah Dasar," *Edukasi J. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 51, 2023, doi: 10.55115/edukasi.v4i1.2756.
- [4] W. S. U. Fatimah, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Penggunaan Karpet Puzzle Pada Murid Tunagrahita Kelas Iv Di Slbn Kondakabupaten Konawe Selatan," *Kemamp. Mengen. huruf, karpet puzzle dan tunagrahita PENDAHULUAN*, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/4675/0>
- [5] W. A. Rini and W. Sukartiningsih, "PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KATA BERGAMBAR MENGGUNAKAN APLIKASI INSTAGRAM UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR PADA KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN."
- [6] E. Tambaru, A. Y. Benu, and H. B. Mbuik, "Analisis Penggunaan Media Puzzle pada Tema Pahlawanku Kebanggaanku dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpress Bertingkat Oebobo 2 Kupang," *SPASI J. Mhs. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 55–63, 2021.
- [7] T. Tedy, R. Stevani, R. Tamara, and Y. Yuliani, "Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah," *SOSMANIORA J. Ilmu Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 2, pp. 187–196, 2023, doi: 10.55123/sosmaniora.v2i2.1891.
- [8] S. Futihat, E. W. Wibowo, and I. Mastoah, "Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan," *Ibtida'i J. Kependidikan Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 135–148, 2020.
- [9] A. Hasanah and M. S. Lena, "Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang Dihadapi Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 5, pp. 3296–3307, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i5.526.
- [10] R. Septiana Soleha, E. Enawar, D. Fadhillah, and S. Sumiyani, "Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar," *Berajah J.*, vol. 2, no. 1, pp. 58–62, 2021, doi: 10.47353/bj.v2i1.50.

- [11] Y. Triana Dewi, "Pengembangan Aplikasi Bee_Ba for Fun untuk Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata di Sekolah Dasar," *J. Syntax Admiration*, vol. 4, no. 6, pp. 777–796, 2023, doi: 10.46799/jsa.v4i6.601.
- [12] Y. Budianti and F. Indri Wardhani, "Analisis Penerapan Metode Silaba Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Pedagog. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 11, no. 2, pp. 109–116, 2023, doi: 10.33558/pedagogik.v11i2.7956.
- [13] Windi and D. Mustika, "Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SDN 019 Logas Kabupaten Kuantan Singingi," *Didakt. TAUHIDI J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 143–155, 2022, doi: 10.30997/dt.v9i2.6706.
- [14] D. Suleman, Y. R. Hanafi, and A. Rahmat, "Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo," *Aksara J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, vol. 7, no. 2, p. 713, 2021, doi: 10.37905/aksara.7.2.713-726.2021.
- [15] Z. Hijjayati, M. Makki, and I. Oktaviyanti, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 7, no. 3b, pp. 1435–1443, 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i3b.774.
- [16] I. W. B. Manu Wedham, I. Ermiana, and H. Setiawan, "Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Sdn 1 Jagaraga," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 773–780, 2022, doi: 10.58258/jime.v8i1.2843.
- [17] G. R. Syatauw, S. Solehun, and N. Rumaf, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *J. Papeda J. Publ. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 80–86, 2020, doi: 10.36232/jurnalpendidikdasar.v2i2.495.
- [18] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. 2020.
- [19] Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, no. Maret. 2020.
- [20] A. O. Retnani and U. Zuhdi, "Pengaruh Media Berbasis Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN Kampungdalem 1 Tulungagung," *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 2591–2600, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/27291>

