

PENGGUNAAN PUZZLE TERHADAP MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Risma Kurnia Azizah¹⁾, Vevy Liansari^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: vevyliansari@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to examine the impact of using puzzles on the initial reading skills of elementary school students.

Puzzles, as a learning tool, provide visual and cognitive stimulation that can help children recognize letters, words, and sentences in a more engaging and interactive manner. The research method used in this study is an experimental design with pre-test and post-test measures. The subjects of the study are first-grade students in elementary school, divided into two groups: the experimental group, which uses puzzles in reading instruction, and the control group, which uses conventional methods. The results indicate that the use of puzzles significantly improves the students' initial reading skills. Puzzles help children stay focused and active in learning to read, while also enhancing their understanding of the relationship between letters and sounds. In conclusion, puzzles can serve as an effective alternative learning tool to develop initial reading skills in elementary school students.

Keywords - Puzzle, Initial reading skills, interactive learning, elementary school students, learning media.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar. Puzzle sebagai media pembelajaran dapat memberikan stimulasi visual dan kognitif yang dapat membantu anak dalam mengenal huruf, kata, dan kalimat dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain pre-test dan post-test. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas satu sekolah dasar yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan puzzle dalam pembelajaran membaca dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik secara signifikan. Puzzle membantu anak untuk lebih fokus dan aktif dalam belajar membaca, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap hubungan antara huruf dan suara. Kesimpulannya, puzzle dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci - Puzzle, Kemampuan membaca permulaan, pembelajaran interaktif, siswa sekolah dasar, media pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Karena melalui pendidikan masyarakat dapat memperoleh ilmu-ilmu penting yang membantunya bersaing di zaman modern. Artinya, seluruh masyarakat Indonesia mempunyai hak tersebut dan diharapkan dapat terus berkembang di dalamnya. Terkait hak anak atas pendidikan, Indonesia sebenarnya memasukkan argumen ini dalam konstitusinya. Salah satu UUD yang mengatur mengenai pendidikan yaitu tercantum dalam pasal 31 ayat (1) yang berbunyi "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan". Hal tersebut juga diperkuat oleh UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 Membahas pentingnya pendidikan, Pendidikan merupakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan keagamaan, kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, dan kemampuan akhlak mulia yang diperlukan untuk membentuk proses tersebut. Secara mudah dapat disimpulkan bahwa makna pendidikan adalah mengupayakan agar setiap individu tumbuh dan berkembang potensi jasmani dan rohaninya sesuai dengan nilai dan norma masyarakat. Standar isi pembelajaran satuan pendidikan dasar pada kelas satu sekolah dasar menetapkan empat aspek bahasa dan sastra: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Aspek-aspek tersebut saling berkaitan dan dapat digambarkan sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Membaca bisa dikatakan merupakan suatu kegiatan yang wajib dilakukan oleh setiap orang [1].

Media berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harafiah berarti "perantara", atau "pengantar". Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai awal cara untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Pemanfaatan sarana belajar dapat mendukung peserta didik dalam memperbaiki kemampuan membaca mereka. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk memahami informasi, bentuk komunikasi ini tidak bekerja tanpa adanya perangkat penyampaian informasi. Secara lebih spesifik, media dalam konteks pengajaran dan pembelajaran biasanya dijelaskan sebagai instrumen grafis, foto, atau elektronik untuk mendapatkan, mengolah, dan menyusun kembali informasi dalam bentuk visual atau verbal [2].

Media yang dimanfaatkan dalam pendidikan, maka disebut media untuk belajar. Karena keberhasilan dalam belajar terkait dengan kemajuan elemen kognitif, afektif, dan psikomotor, maka proses yang dijalani peserta didik

diharapkan mampu meningkatkan pencapaian dalam belajar. Ini sejalan dengan ungkapan "terdapat sejumlah kriteria yang bisa dipakai untuk mengevaluasi prestasi belajar peserta didik dalam suatu konteks pembelajaran. Salah satu indikator yang dipakai adalah susksesnya proses pembelajaran yang merujuk pada tercapainya kategori pedagogis yang meliputi elemen kognitif, afektif, dan psikomotor" [3]. Nama dari puzzle berasal dari bahasa latin yang berfokus pada suatu sistem program acak yang mempunyai banyak teka-teki [4].

Media puzzle adalah suatu permainan yang melibatkan peserta didik untuk meretas huruf guna menyusun kata. Di tingkat sekolah dasar, terutama di kelas satu yang melibatkan anak berusia 6 sampai 7 tahun, mereka mulai memasuki dunia permainan. Teka-teki merupakan salah satu tipe permainan yang dikerjakan dengan cara merangkai gambar dan huruf sehingga menjadi susunan yang tepat. Media puzzle adalah perangkat yang kreatif, menarik, dan menghibur di tingkat sekolah dasar, sehingga dianggap sesuai untuk membantu mengatasi tantangan dalam membaca [5].

Permainan teka-teki dapat dimikmati oleh anak-anak hingga remaja, tetapi jelas bahwa tingkat tantangannya perlu disesuaikan. Dengan sedikit arahan dan contoh, anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka dengan berusaha untuk mencocokkan bentuk, warna, dan pola logika [6]. Dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah alat pendidikan yang memanfaatkan potongan gambar, huruf, kata, dan kalimat untuk menghasilkan sebuah gambar yang lengkap, serta membutuhkan kemampuan motorik dan pemikiran logis. Manfaat media puzzle adalah 1) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, 2) Melatih koordinasi mata-tangan, 3) Memperkuat kemampuan daya ingat, 4) Mengenalkan anak pada teka-teki rasional, dan 5) Berpikir matematis (menggunakan otak kiri) dengan memilih gambar dan bentuk dapat diajarkan kepada anak [7].

Berdasarkan beragam pendapat yang telah disampaikan, media telah menggunakan sarana yang bisa berfungsi sebagai penghubung pesan dalam proses pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah sebuah konten pembelajaran yang dirancang agar informasi tersebut lebih gampang dipahami dan dimengerti oleh peserta didik melalui penggunaan media. Betapa pentingnya media pembelajaran karena dapat mendatangkan kegembiraan bagi peserta didik, memicu antusiasme baru, dan memberikan kehidupan dalam pembelajaran.

Membaca permulaan adalah kegiatan yang menerjemahkan simbol-simbol tertulis menjadi suara. Tanda yang ditulis terdiri dalam bentuk huruf, suku kata, kata, dan kalimat. Dari uraian tersebut, kita dapat menarik kesimpulan bahwa membaca permulaan adalah sebuah program pendidikan yang fokus pada kemampuan membaca dasar pada tingkat awal [8]. Mempelajari cara membaca adalah tahapan pertama bagi seorang anak dalam proses penguasaan membaca. Hal ini terjadi karena semua materi yang diajarkan di sekolah memerlukan pemahaman terhadap konsep dan teori yang dapat ditegaskan melalui kegiatan membaca [9].

Dalam tahap awal pembelajaran membaca, peserta didik di kelas rendah dibimbing melalui kegiatan-kegiatan seperti mengenal dan membaca alfabet, memahami ejaan suku kata, belajar untuk membaca kata, serta berlatih membaca kalimat. Permulaan membaca memiliki sifat mekanis dan dikategorikan lebih lanjut. Memulai membaca adalah keterampilan fundamental yang harus dipelajari atau dikuasai oleh para pembaca. Mulai membaca adalah tahap dasar dari kemampuan membaca [10].

Keterampilan membaca dasar adalah salah satu kemampuan berbahasa yang menjadi fondasi paling terpenting dalam belajar dan memahami materi serta mendukung peserta didik dalam menelusuri informasi dari berbagai tulisan. Keterampilan membaca yang mendasar merupakan keterampilan dalam melafalkan kalimat dengan sebutan dan penekanan yang tepat. Pembelajaran bahasa adalah aspek yang krusial dalam kehidupan manusia, terutama di tingkat sekolah dasar, karena bahasa adalah bagian yang tak terpisahkan dari eksistensi manusia [11].

Berdasarkan sejumlah alasan yang telah disebutkan di atas, keterampilan membaca adalah keterampilan yang sangat diperlukan peserta didik dan kelak dapat dimanfaatkan untuk memahami informasi yang mereka baca. Ketepatan dan hasil pada fase awal memiliki pengaruh besar terhadap kemajuan membaca peserta didik. Ini mengindikasikan bahwa pendidik dalam bidang Bahasa Indonesia memiliki tanggung jawab terhadap kapasitas membaca. Seseorang dapat menjadi efektif jika bisa melihat huruf-huruf dengan jelas, dapat menggerakkan mata dengan cepat, serta memiliki kemampuan berpikir yang memadai untuk mengerti isi bacaan [12].

Kemampuan untuk membaca juga merupakan aset terpenting bagi peserta dalam melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, karena buku menjadi sumber utama pengetahuan bagi anak. Setiap proses belajar pasti membawa tantangan bagi peserta didik termasuk dalam pengajaran membaca pada tahap awal. Hal yang paling krusial adalah elemen membaca dalam pengenalan huruf. Apabila seorang peserta didik kurang kuat dalam beberapa bidang, khususnya dalam mengenal huruf, hal ini akan berdampak pada kemampuannya [13]. Secara umum, tingkat kecerdasan seorang peserta didik tidak sepenuhnya menentukan kesuksesan mereka atau kemampuan dalam mengerti materi bacaan. Cara-cara, langkah-langkah, dan kemampuan mengajar pendidik juga berdampak pemahaman membaca yang awal peserta didik [14].

Agar peserta didik usia sekolah dasar dapat mulai belajar membaca, ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi: Kemampuan untuk menyebutkan huruf-huruf alfabet dengan tepat, kemampuan membaca huruf vokal dan konsonan dengan benar, kemampuan dalam membaca suku kata, kemampuan membaca kata, serta kemampuan membaca kalimat sederhana dengan pengucapan jelas dan intonasi yang baik. Ada berbagai alasan yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca, terutama terutama disebabkan oleh kurangnya ketertarikan untuk belajar [15].

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti menegaskan bahwa materi tersebut dapat dianggap sesuai, karena berdasarkan dari hasil validasi dari seorang ahli materi menunjukkan bahwa tingkat keabsahan materi dalam media puzzle kata bergambar yang memanfaatkan aplikasi instagram mencapai 95% selanjutnya, hasil evaluasi yang didapat dari kuisoner tanggapan peserta didik dan guru menunjukkan bahwa tingkat kemudahan penggunaan media puzzle berfoto dengan aplikasi instagram adalah 100% sehingga berada dalam kategori sangat mudah dan tidak memerlukan perubahan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media teka-teki suku kata sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca di tingkat kelas rendah [16].

Mengacu pada temuan dari hasil penelitian sebelumnya, peneliti juga menyampaikan bahwa hal ini dapat dikatakan pantas karena perbaikan yang dilakukan secara berkelanjutan di siklus bisa aktivitas serta hasil pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari: penyampaian peserta didik yang telah menyelesaikan pembelajaran meningkat di setiap siklus, yaitu pada siklus pertama sebesar 72%, pada siklus kedua naik menjadi 76% dan di akhir siklus ini telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian [17].

Peneliti telah melaksanakan observasi awal dan mengungkapkan bahwa peserta didik kelas 1 menghadapi masalah karena keterampilan membaca dasar mereka masih rendah. Penggunaan media puzzle kata bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik terhadap kegiatan permainan dan untuk memastikan mereka tidak merasa bahwa sedang belajar sesuatu saat bersenang-senang. Sebagai akibatnya, kita bisa berharap akan hasil dari semangat belajar para peserta didik. Semangat belajar dapat diartikan sebagai kekuatan pendorong untuk melaksanakan aktivitas belajar tertentu.

Berdasarkan temuan dari observasi awal yang dilakukan, maka peneliti merumuskan pernyataan mengenai cara penerapan media pembelajaran puzzle kata untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 SDN Singogalih, serta seberapa efektif media pembelajaran puzzle kata dalam meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana. Untuk alasan tersebut, kemampuan membaca yang fundamental harus diajarkan dan dikenalkan mulai dari kelas satu. Tujuan penelitian: (1) untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas awal sekolah dasar, (2) melatih dan mengembangkan kemampuan menganalisa huruf.

Oleh karena itu, peneliti akan menyelidiki bahwa penerapan media puzzle dapat mendukung anak untuk menjadi lebih konsentrasi dan sabar saat menghadapi masalah, karena media puzzle adalah alat yang menarik untuk anak-anak. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media teka-teki ini memperbaiki pemahaman dalam membaca. Pemanfaatan media puzzle sebagai alat pembelajaran dapat meyakinkan bahwa puzzle tersebut adalah sesuatu yang mudah, gampang untuk dibuat dan digunakan, serta dapat meningkatkan keterlibatan belajar anak.

II. METODE

Penelitian ini mengaplikasikan metode kuantitatif (*Quasi Eksperimen*) dengan pendekatan semi-eksperimental untuk memastikan penelitian mendapatkan hasil yang optimal. *Quasi Eksperimen* adalah salah satu variasi dari desain eksperimen yang diperoleh dari desain eksperimental yang sebenarnya. Desain ini mencakup kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya mampu mengendalikan faktor-faktor eksternal yang berpengaruh terhadap pelaksanaan eksperimen [18]. Judul penelitian ditujukan untuk peserta didik kelas satu yang terdiri dari 30 orang, dengan fokus penelitian pada peserta didik kelas satu. Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media puzzle kata (x) terhadap membaca permulaan (y).

Jenis metode yang digunakan adalah one group pre-test and post-test design merupakan kategori penelitian di mana pengujian dilakukan sebelum perlakuan diterapkan, dengan tujuan untuk menganalisis dampak perlakuan dengan lebih cermat melalui perbandingan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan. Peserta didik selanjutnya diberikan tes awal untuk mengevaluasi kondisi mereka sebelum pelajaran dimulai. Setelah dilakukan pretest, kelompok yang menjalani eksperimen diberi perlakuan menggunakan media puzzle, sementara kelompok kontrol menerima perlakuan dengan media konvensional [19]. Setelah tindakan kedua, peserta didik mendapatkan sebuah tindakan pada akhir proses pembelajarannya. Desain penelitian ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas tindakan	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O1	X	O2
Eksperimen (setelah diberi treatment)	O3	—	O4

Keterangan:

O1 : Tes awal (pretest) untuk kelas eksperimen

O2 : Tes akhir (posttest) untuk kelas eksperimen (setelah diberi treatment)

X1 : Memberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media Puzzle

Penelitian ini mencakup semua peserta didik kelas 1 yang terdiri dari 30 peserta didik di sekolah dasar. Pemilihan sampel dilakukan dengan metode sampling jenuh, yang berarti semua anggota populasi diambil sebagai sampel. Metode pengumpulan informasi yang diterapkan adalah melalui penggunaan alat yang mencakup kuisioner pretest dan posttest. Alat tes untuk pretest dan posttest memakai bentuk tes deskripsi guna menilai keterampilan membaca dasar.

Agar proses pengumpulan data dalam penelitian ini lebih efisien, peneliti memerlukan sumber informasi. Sumber informasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah entitas dari mana informasi dikumpulkan. Berikut adalah sumber data yang digunakan:

1. Observasi

Lembar observasi berfungsi sebagai acuan dalam melaksanakan observasi untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Pengamatan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kegiatan peserta didik selama proses belajar membaca.

Tabel 2. Indikator Aspek Penilaian

Aspek penilaian	Indikator
Penggunaan media puzzle	Mengikuti tujuan pembelajaran
	Aktivitas peserta didik saat pembelajaran
	Aktivitas peserta didik saat menggunakan media puzzle
	Keaktifan peserta didik dalam bertanya kepada pendidik berkaitan dengan gambar/kata/huruf puzzle
	Memberikan kesempatan peserta didik untuk menyelesaikan soal individu

2. Tes lisan

Tes adalah salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menilai pencapaian belajar peserta didik. Tes dilakukan di setiap akhir sesi pembelajaran, tes ini dilakukan setelah peserta didik mempelajari topik membaca terkait pelafalan, intonasi kejelasan dan kelancaran saat membaca, serta memahami isi dari teks tersebut.

Tabel 3. Indikator Aspek yang Diamati

NO.	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Lafal	Melafalkan huruf Vokal a, i, u, e, o
		Melafalkan huruf konsonan b, d, p, j
		Menyebutkan fenom yang sama
		Menggabungkan bunyi membentuk kata
2.	Intonasi	Intonasi kalimat
		Ketetapan dalam menggunakan tanda baca
3.	kelancaran	Kelancaran membaca kalimat
4.	kenyaringaan	Kenyaringan membaca kalimat

Sebelum melakukan analisis terhadap data dalam penelitian, dilakukan pengujian validitas dan uji reliabilitas pada alat ukur untuk kemampuan membaca dasar. Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa instrument telah memenuhi syarat dan dapat digunakan, selanjutnya instrumen yang sudah dinyatakan valid dapat dipakai sebagai alat dalam penelitian. Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan keefektifan dan kestabilan soal kemampuan membaca permulaan pretest dan posttest untuk mendapatkan hasil yang sesuai.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *N-Gain* dengan menggunakan SPSS versi 26 uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar. Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain* dan pembagian tafsiran efektivitas *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Pembagian Skor Gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 5. Pembagian Tafsiran Efektivitas Skor Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan hasil membaca permulaan di peroleh dari hasil pretest dan posttest. Adapun data peningkatan hasil membaca permulaan ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel 1. Perolehan Nilai *Pretest, Posttest, N-gain*

No. peserta didik	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1.	75	99	0.96	Tinggi
2.	60	95	0.88	Tinggi
3.	65	95	0.86	Tinggi
4.	62	90	0.74	Tinggi
5.	60	89	0.73	Tinggi
6.	70	96	0.87	Tinggi
7.	45	90	0.82	Tinggi
8.	65	97	0.91	Tinggi
9.	56	94	0.86	Tinggi
10.	55	92	0.82	Tinggi
11.	62	95	0.87	Tinggi
12.	58	89	0.74	Tinggi
13.	50	85	0.70	Tinggi
14.	54	87	0.72	Tinggi
15.	74	97	0.88	Tinggi
16.	79	99	0.95	Tinggi
17.	60	95	0.88	Tinggi
18.	58	94	0.86	Tinggi
19.	60	97	0.93	Tinggi
20.	61	98	0.95	Tinggi
21.	44	88	0.79	Tinggi
22.	70	92	0.73	Tinggi
23.	55	87	0.71	Tinggi
24.	69	99	0.97	Tinggi
25.	60	92	0.80	Tinggi
26..	54	88	0.74	Tinggi
27.	65	97	0.91	Tinggi
28.	62	95	0.87	Tinggi
29.	61	90	0.74	Tinggi
30.	58	93	0.83	Tinggi

Tabel di atas menunjukkan hasil pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest yang diperoleh kemudian dilakukan uji statistik yakni uji validitas, uji reliabilitas serta uji *N-gain*. Berikut hasil data yang diperoleh berdasarkan uji statistik yang telah dilakukan:

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 Hasil Uji Validitas Instrumen Prettest

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

Berdasarkan tabel hasil uji validitas yang telah dilakukan dan dipaparkan pada tabel diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa 9 butir soal pernyataan dinyatakan valid dan bisa digunakan untuk penelitian ini.

Tabel 2 Hasil 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

Berdasarkan uji validitas yang telah dilaksanakan dan dipaparkan pada tabel di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa 9 butir pernyataan dinyatakan valid dan bisa digunakan dalam penelitian ini.

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 *Cronbach* menggunakan SPSS 26. Hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas
Instrumen Tes (*pretest*)

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.671	9

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach* dan dipaparkan pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0.671. Nilai tersebut memiliki kriteria reliabel *Cronbach* yaitu 0.6. Maka dari itu, dapat diartikan bahwa instrumen tes pretest yang digunakan kepada responden dinyatakan reliabel (bisa dipercaya) sebagai alat pengumpul data.

Hasil perhitungan Uji Reliabilitas
Instrumen Tes (*posttest*)

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.921	9

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach dan dipaparkan pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,921. Nilai tersebut memiliki kriteria reliabel Cronbach yaitu 0,6. Maka dari itu, dapat diartikan bahwa instrumen tes posttest yang digunakan kepada responden dinyatakan reliabel (bisa dipercaya) sebagai alat pengumpul data

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan perhitungan SPSS 26 diatas kedua instrumen pretest dan posttest diatas menunjukkan reliabilitas instrumen pretest sebesar 0,671 dan reliabilitas instrumen posttest sebesar 0,921. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa r_{hitung} pretest dan posttest lebih besar dari taraf signifikansi 5% r tabel 0,361. Sehingga instrumen pretest dan posttest dikatakan memiliki reliabilitas sangat baik dan dapat digunakan untuk penelitian.

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				

Pada tabel perolehan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa Uji *N-Gain* pada *N-Gain score* sebesar 0.8334 dengan kategori tinggi, sedangkan pada *N-Gain* persen sebesar 83.3413 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil Uji *N-Gain score* dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle untuk membaca permulaan pada kelas eksperimen nilai membaca permulaan peserta didik mempunyai peningkatan dengan kategori tinggi. Oleh karena itu, penggunaan media dalam suatu pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, minat, serta rangsangan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran akan membantu dalam menyampaikan pesan dan materi yang terdapat dalam pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran bisa mengikutsertakan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, adapun manfaat media pembelajaran adalah mampu memikat minat peserta didik selama proses pembelajaran, serta memperjelas materi yang ingin disampaikan dari sumber belajar [20].

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.

VII. SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran berupa puzzle dalam penelitian ini memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik. Kesimpulan ini diambil dari peningkatan yang terlihat pada hasil membaca permulaan setelah penerapan media pembelajaran, hasil tes awal (pretest) menunjukkan rata-rata nilai sebesar 60,9. Sementara itu, hasil dari pembacaan permulaan (posttest) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 93,13. Hasil analisis data menunjukkan tingkat efektivitas dengan menggunakan rumus uji *N-gain score* yang memiliki kriteria tinggi. Dari hipotesis yang diuji, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, saya ingin mengucapkan puji dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berkat rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Karya tulis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ilmiah ini masih ada beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif agar karya tulis ini dapat diperbaiki dan disempurnakan. Akhirnya, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan berharap karya tulis ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

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. Danyati and I. B. Saputri, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," Jan. 2023.
- [3] M. A. N. Tristantingrat 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. Teddy, 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 Singgingi," *Didakt. TAUHIDI J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 143–155, 2022, doi: 10.30997/dt.v9i2.6706.
- [14] D. Suleiman, 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/jurnalpendidikandasar.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-pendidikan-dasar.v7i1.2600>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.