

The Influence Of Puzzle Media On The Beginning Reading Skills Of Grade 1 Elementary School Students

[Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar]

Nazil Bahri Addawiyah¹⁾, Tri Linggo Wati²⁾

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: trilinggo@umsida.ac.id

Abstract. The purpose of this study was to introduce and apply puzzle learning media to improve the early reading skills of first-grade elementary school students. The study used a quantitative approach with a pre-experimental form and a one-group pretest-posttest design. The research respondents were all 30 first-grade students of SDN Ganggang Panjang Tanggulangin Sidoarjo, who were selected using a saturated sampling technique. The data collection tool was in the form of pretest and posttest questions arranged based on five indicators of early reading skills according to Farida Rahim, including the ability to name letters, read words, connect sounds with letters, read fluently, and understand reading. Data analysis techniques were carried out through normality tests (Shapiro-Wilk) and paired sample t-tests with the help of the IBM SPSS Statistics program. The results of the analysis showed a significant difference between the pretest and posttest scores, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). These findings indicate that puzzle media has a significant effect on improving students' early reading skills. Thus, puzzle media can be used as an alternative, effective and enjoyable learning strategy to improve reading skills in early grades of elementary school.

Keywords – Puzzle media, Early Reading Skills, Elementary School

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan dan menerapkan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk pre-experimental dan desain one group pretest-posttest. Responden penelitian adalah seluruh peserta didik kelas I SDN Ganggang Panjang Tanggulangin Sidoarjo sebanyak 30 siswa, yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Alat pengumpulan data berupa soal pretest dan posttest yang disusun berdasarkan lima indikator kemampuan membaca permulaan menurut Farida Rahim, meliputi kemampuan menyebutkan huruf, membaca kata, menghubungkan suara dengan huruf, membaca dengan lancar, dan memahami bacaan. Teknik analisis data dilakukan melalui uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji paired sample t-test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa media puzzle berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Dengan demikian, media puzzle dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas awal sekolah dasar.

Kata Kunci – Media puzzle, kemampuan Memebaca Permulaan, Sekolah Dasar.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kontrol diri, kecerdasan intelektual, kepribadian yang baik, serta keterampilan yang diperlukan oleh masyarakat [1]. Pendidikan juga sebagai proses yang bukan hanya bertujuan untuk mengajarkan pengetahuan atau keterampilan tertentu, tetapi juga sebagai upaya untuk membangun karakter yang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman, serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan masyarakat. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa, baik lisan maupun tulisan, serta perkembangan karakter mereka [2]. Mata pelajaran bahasa Indonesia juga mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara baik sesuai dengan etika yang berlaku secara lisan maupun secara tulis. Melalui materi yang diberikan, peserta didik juga dikenalkan pada nilai-nilai budaya, norma, dan etika yang menjadi dasar dalam berkomunikasi dengan masyarakat [3]. Kemahiran berbahasa menjadi kunci penting dalam sosialisasi yang efektif, yang pada akhirnya membantu setiap individu berinteraksi dengan baik. Peran pendidik sangat penting untuk menciptakan individu yang cerdas dan berbudi pekerti yang baik. Proses pendidikan dimulai sejak usia dini, dengan pengenalan kosa kata dan huruf pertama yang berkaitan dengan diri sendiri. Fungsi media dalam konteks pendidikan formal adalah membangkitkan motivasi belajar, memberikan pemahaman sehingga materi pelajaran mudah untuk dipahami juga memberi stimulasi belajar pada peserta didik [4]. Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bervariasi dan pengajaran lebih menarik. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajaran tetapi juga aktivitas.

Menurut Yudha (2007: 33) bahwa media *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi [5]. Media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir, kreativitas, serta pemecahan masalah bagi peserta didik. Permainan ini disebut konstruksi sebagai media *puzzle* untuk media pembelajaran dengan cara memasang atau menjodohkan berupa gambar atau huruf sehingga menjadi pola kata [6]. Media *puzzle* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajaran nya sendiri dan pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya belajar tentang materi yang diberikan tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya [7]. Dengan menurut beberapa pendapat para ahli bisa disimpulkan bahwa media *puzzle* sebuah permainan yang terdiri dari beberapa potongan gambar atau susunan huruf yang menjadi sebuah permainan dalam pembelajaran yang memiliki daya tarik bagi peserta didik. Sehingga peserta didik lebih mudah untuk mengoptimalkan pada kemampuan, dan juga akan lebih mudah untuk mengeksplorasi melalui media *puzzle* berupa bentuk huruf dengan menyusun menjadi sebuah kata. Karena media *puzzle* sebagai media pembelajaran berupa game untuk ke efektifan peserta didik dapat memotivasi peserta didik agar tidak bosan dan peserta didik lebih mudah untuk memahami [8].

Menurut Farida Rahim (2008:16) kemampuan membaca permulaan adalah suatu proses recording dan decoding. dalam proses recording, belajar membaca mengacu pada kata dan kalimat yang selanjutnya di asosiasikan

dengan bunyi-bunyi, yang sesuai dengan cara penulisan yang diterapkan kepada siswa [9]. Pada peserta didik di sekolah dasar sangatlah penting karena merupakan dasar utama dalam perkembangan akademik dan kemampuan mereka. Membaca adalah satu dari keempat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan satu bagian dari komponen dari komunikasi tulisan. Membaca juga berfungsi sebagai keterampilan fundamental yang mendukung berbagai aspek pembelajaran lainnya. Melalui kegiatan membaca, guru dapat mengembangkan kemampuan bernalar dan kreativitas peserta didik. Kemampuan membaca selalu menjadi bagian penting dalam setiap tema pembelajaran di sekolah dasar [10]. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya keterampilan membaca di tingkat sekolah dasar, karena kemampuan tersebut merupakan salah satu standar utama dalam berbahasa. Kemampuan membaca adalah keterampilan dasar yang paling penting dan harus dikuasai oleh peserta didik dalam semua mata pelajaran [11]. Peserta didik yang dapat membaca dengan baik akan lebih mudah untuk memahami instruksi, membaca materi pelajaran, dan menyerap informasi dari berbagai sumber. membaca sebagai salah satu untuk kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif perlu dimiliki siswa kelas awal sejak dini agar mampu menunjang kemampuan berbahasa pada tingkat selanjutnya. karena itu, peran pengajaran bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di SD menjadi sangat penting [12].

Kemampuan membaca harus dikuasai oleh peserta didik kelas awal karena kemampuan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar peserta didik di kelas [13]. Membaca juga merupakan kemampuan yang harus diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Apabila peserta didik mengalami kesulitan belajar membaca, maka kesulitan tersebut harus segera diatasi. Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya, karena itu kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan [14]. Keberhasilan peserta didik dalam proses membaca permulaan di sekolah ditentukan oleh cara guru saat mengajar, guru harus memiliki tugas dan kewajiban yang harus dilaksanakan sesuai tujuan [15]. Tingkat permulaan membaca peserta didik masih kurang, salah satunya karena guru lebih berdominan menggunakan media penjelasan di papan sehingga peserta didik merasa bosan dan peserta didik kurangnya variasi

dalam pembelajaran itulah kurangnya penggunaan model pembelajaran yang tidak dapat membantu peserta didik menyampaikan pendapat [9]. Bawa beberapa anak memiliki daya ingat yang masih kurang sehingga sulit untuk menerima atau merespon apa yang diajarkan guru [16]. Sebagai solusi tersebut peneliti menggunakan variasi berbentuk media puzzle dalam pembelajaran untuk melatih konsentrasi siswa juga memberi kesempatan untuk peserta didik menyampaikan pendapat [17].

Dari hasil survei awal yang sudah dilakukan peneliti terhadap peserta didik kelas 1 di SDN Ganggang Panjang Tanggulngin Sidoarjo dengan melakukan wawancara dan observasi terkait permasalahan dikelas 1 bersama guru wali kelas. Dalam observasi tersebut adalah peserta didik masih kurang dalam kelancaran pada pemulaan membaca, contohnya ketika saat guru menuliskan beberapa paragraf di papan mayoritas kelas 1 masih belum lancar dan masih kurang dalam membedakan perbedaan huruf. Peneliti juga mencoba untuk meminta peserta didik membaca tulisan nya sendiri tetapi masih kurang lancar hanya memahami beberapa huruf saja. Peneliti melakukan wawancara bersama guru walas dan kebanyakan metode pembelajaran hanya menggunakan media papan tulis, sehingga pembelajaran akan membosankan dan materi yang disampaikan tidak dapat dipahami. Karena peserta didik masih rendah dalam kemampuan membacanya, karena itu mereka hanya mengandalkan penjelasan dari guru saja. Oleh karena itu peneliti menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik yang dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih efektif.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Selma Shenda. Pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca peserta didik di SDN 4 kota. Dengan hasil penelitian yaitu penelitian ini juga menunjukkan hasil rendahnya kemampuan membaca peserta didik di kelas 1 sehingga masih banyak peserta didik yang belum lancar membaca. tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca bagi peserta didik di SDN 4 kota [18]. Sehingga penelitian tersebut fokus ada 2 variabel yaitu dengan menunjukkan hasil rendahnya kemampuan membaca dengan penelitian untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca. kedua dengan penelitian yang dilakukan Elly Rahmawati pengaruh pada media *puzzle* yaitu sebagai peningkatan

untuk pengetahuan peserta didik disklesia [3]. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa signifif untuk peningkatan kemampuan peserta didik dengan mengenali huruf utama pada permulaan yang dapat diliat setelah penerapan media *puzzle* huruf. Dengan adanya tantangan untuk mempertahankan minat peserta didik serta untuk pentingnya variasi pada media *puzzle* huruf di identifikasi dalam pentingnya dengan menjaga keterlibatan peserta didik. Dengan temuan ini untuk menunjukkan bahwa media *puzzle* layak untuk menjadi alat yang efektif mendukung diskelsia pada lingungan pendidikan. Dengan menggunakan media *puzzle* kedua penelitian tersebut meneliti di sekolah dasar pada kelas dan mata pelajaran yang berbeda. Penelitian keduanya ini berbeda tetapi menggabungkan dua variabel penting yang mempengaruhi pada penelitian ini. Yaitu dengan penerapan media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan permulaan membaca peserta didik. Dan peneliti dapat mengukur tingkat keefektifan pada pembelajaran media *puzzle* pada kemampuan permulaan membaca peserta didik. Sehingga peneliti dapat mengetahui efektif atau tidaknya media pembelajaran *puzzle* untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan permulaan membaca peserta didik dalam proses pembelajaran terutama peserta didik kelas 1 di SDN Ganggang Panjang Tanggulangin Sidoarjo.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan model pembelajaran media *puzzle* kepada guru dan peserta didik. Dan peneliti dapat mengukur tingkat kemampuan juga keefektifan untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dalam proses pembelajaran terutama peserta didik kelas 1 SDN Ganggang Panjang Tanggulangin Sidoarjo.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran dan keberhasilan belajar peserta didik [19], peran guru sangat penting karena guru sebagai peran penting untuk keberlangsungan proses pendidikan. Didalam sekolah guru sebagai sosok yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan peserta didik. Karena itu guru harus menyiapkan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan kemampuan membaca peserta didik. Peran guru yaitu sebagai pendidik dan pengajar, guru juga sebagai mediator sumber belajar dan sebagai fasilitator [20]. Guru di tuntut memiliki kecakapan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan guru di tuntut menciptakan suasana pembelajaran yang menaik. Karena suasana pembelajaran yang menarik akan memicu interaksi guru dan peserta didik. Karena itu guru diharuskan untuk menerapkan media- media sebagai alat bantu ke efektifan dan variasi saat pembelajaran, sehingga peserta didik akan merasa terhibur dengan suasana pembelajaran dan tidak merasa bosan [21]. Misalnya seperti pembelajaran pada kemampuan permulaan membaca peserta didik, guru dapat menggunakan media *puzzle* sebagai alat bantu supaya peserta didik lebih efektif di dalam kelas dengan menyiptakan suasana yang menyenangkan bagi mereka. Guru juga dapat mengamati kemampuan membaca peserta didik ketika menggunakan media *puzzle* sebagai alat bantu dalam pembelajaran kemampuan membaca.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode peneliti yang dapat digunakan untuk menyajikan sebuah data secara objektif [22]. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pre- experimental menurut Sugiono, 2014:109 bahwa rancangan yang digunakan hanya satu kelompok. dengan desain one- group pretest- posttest yaitu desain penelitian yang dapat digunakan apabila subjek penelitian memiliki jumlah terbatas. Perencanaan ini dilakukan di SDN Ganggang Panjang Tanggulangin Sidoarjo, sekolah ini terletak di Ganggang Panjang Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Subjek pada penelitian ini tertuju pada peserta didik kelas I pada tingkatan kelas rendah yang masih kurangnya pada kemampuan membaca permulaan, satu kelas yang terdiri dari 30 peserta didik sebagai populasi. Berdasarkan jumlah populasi peneliti mengambil sampel dengan memakai teknik sampling jenuh. Menurut Sugiono 2019 sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

01: Pengukuran sebelum memberikan perlakuan

X : Perlakuan atau eksperimen

02: Pengukuran kedua setelah pemberian perlakuan (posttes)

03:Instrumen bertujuan sebagai pengumpulan data yang telah diamati [23]. Pada instrumen ini indikator kemampuan membaca permulaan yang diteliti meliputi, kemampuan menyebutkan huruf, kemampuan membaca kata, kemampuan menghubungkan suara dengan huruf, kemampuan membaca dengan lancar, serta pemahaman terhadap bacaan.

Peneliti akan menguji peserta didik seluruh kelas yang terdiri dari 30 peserta didik yang akan dijadikan sample dengan teknik sampling jenuh, sebelum peneliti memberikan perlakuan peneliti memberikan 5 soal esai pretest terlebih dahulu untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik sebelum diberi perlakuan, setelah itu peneliti menerapkan perlakuan dengan menggunakan media berbentuk puzzle dan peneliti akan memberikan soal posttest untuk mengetahui seberapa paham peserta didik setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik. Sebelum dilakukan analisis data, peneliti melakukan uji validitas dan uji reabilitas yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu instrumen.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini merupakan hasil tes kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas 1 SDN Ganggang Panjang Tangkulangin Sidoarjo. Yang memperoleh dari hasil test awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang telah diberikan, tes ini dilakukan di dalam ruang kelas 1 yang berada di SDN Ganggang Panjang Tangkulangin Sidoarjo. Adapun tes awal yang telah diberikan (pretest) sebelum menggunakan media *puzzle* agar peneliti mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa, dan tes akhir (posttest) yaitu tes yang diberikan setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Setelah melakukan proses pembelajaran dan pengumpulan data, peneliti melakukan analisis data, peneliti melakukan analisis data menggunakan uji normalitas dan uji T *test sample paired* UJI NORMALITAS

Data yang diperoleh dari kelas 1 yang dapat digunakan untuk perhitungan pada uji normalitas, dengan uji T-tes data tersebut berdistribusi normal. Hasil perhitungan data pada uji normalitas tes kemampuan membaca permulaan peserta didik yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Tests of Normality

Kolmogorow-Smirnov			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
PRETEST	228	30	000	917	30	023
POSTEST	168	30	030	893	30	006
a.Lilliefors Significance Correction						

Dari output tabel 1 uji normalitas digunakan sebagai jenis Shapiro-Wilk yang menunjukkan sig 0,023 dan sig 0,006. Maka data uji normalitas untuk mengukur kemampuan membaca permulaan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji t paired sampel test.

UJI HIPOTESIS

Berdasarkan hitungan data pada uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan SPSS 26 for Windows maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

Paired Differences

95% Confidence Interval of the

	Mean	Std.Deviation	Std.Error		Difference		df	Sig.(2-tailed)
			Mean	Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum Tes – Sesudah Tes	-7.73333	1.52978	27930	-8.30456	-7.16210	-27.688	29	000

Berdasarkan output tabel 2 data uji-t dengan nilai sig (2-tailed) dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDN Ganggang Panjang Sidoarjo. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari kelas I SDN Ganggang Panjang Tanggulangin, ditemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest setelah penerapan media puzzle dalam pembelajaran membaca permulaan. Pada uji *paired sample t-test*, nilai *mean* pretest sebesar 7,73 dengan standar deviasi 1,52978 dan standar error mean sebesar 0,27930. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Nilai *mean difference* sebesar -7,73333 mengindikasikan bahwa setelah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media puzzle, terjadi peningkatan rata-rata skor yang cukup besar dibandingkan sebelum perlakuan dilakukan.

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran membaca permulaan terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca peserta didik kelas I. Hasil pretest menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam mengenali huruf, menghubungkan bunyi dengan simbol, serta membaca kata secara berurutan. Setelah penerapan media puzzle, terjadi peningkatan kemampuan dalam beberapa aspek indikator membaca permulaan, seperti menyebutkan huruf, membaca kata, dan memahami makna bacaan. Media ini mendorong siswa lebih aktif, terlibat langsung dalam proses pembelajaran, serta mempermudah guru dalam memantau perkembangan kemampuan membaca secara individual. Media puzzle memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif [24]. Dalam praktiknya, peserta didik tidak hanya berlatih mengenali huruf dan kata, tetapi juga melatih koordinasi visual-motorik saat menyusun potongan puzzle menjadi kata atau kalimat bermakna. Aktivitas ini melatih konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan fonemik secara bersamaan, yang penting dalam tahap membaca permulaan. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan seperti ini membantu mengurangi kebosanan yang kerap muncul dalam metode konvensional berbasis ceramah dan tulisan di papan, yang sebelumnya mendominasi di kelas. Keberhasilan penerapan media puzzle juga menegaskan pentingnya inovasi dalam strategi

pembelajaran, khususnya pada kelas awal sekolah dasar. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dan inovator dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung perkembangan kemampuan dasar literasi siswa [25]. Melalui media puzzle, guru dapat memodifikasi pendekatan konvensional menjadi lebih variatif dan menyenangkan tanpa mengurangi substansi pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dan motorik, tetapi juga menjadi sarana penguatan keterampilan dasar membaca permulaan. Oleh karena itu, disarankan agar guru sekolah dasar dapat mempertimbangkan penggunaan media ini dalam kegiatan pembelajaran membaca, guna mencapai hasil belajar yang optimal dan bermakna bagi siswa.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan yang ditunjukkan dalam penelitian ini dapat dikaitkan dengan pendekatan visual dan kinestetik yang ditawarkan oleh media puzzle. Dalam konteks perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan gerakan fisik terbukti lebih efektif dalam membantu anak memahami konsep abstrak seperti pengenalan huruf dan suku kata. Puzzle sebagai media permainan edukatif memberikan ruang eksploratif bagi peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga menciptakan suasana belajar yang tidak membebani. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran tematik integratif di kelas rendah, di mana pengalaman belajar harus menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran membaca permulaan juga membantu siswa dalam memperkuat asosiasi antara simbol huruf dan bunyi (fonem), yang merupakan komponen penting dalam kemampuan fonologis anak. Dengan menyusun potongan-potongan huruf menjadi kata, peserta didik tidak hanya berlatih mengenali huruf, tetapi juga mulai memahami bagaimana huruf-huruf tersebut membentuk bunyi dan arti. Proses ini merupakan fondasi utama dalam pengembangan literasi awal, yang akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam jenjang pendidikan selanjutnya. Maka, media puzzle memberikan manfaat bukan hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam perkembangan fonologis peserta didik.

Dari sisi peran guru, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya keterampilan guru dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru yang mampu mengidentifikasi hambatan belajar siswa dan mencari solusi inovatif, seperti penggunaan media puzzle, akan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Peran guru tidak hanya terbatas pada pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Penelitian ini juga memperkuat pandangan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak hanya bergantung pada bahan ajarnya, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara kreatif. Sehingga, temuan ini memperkuat hasil beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media puzzle efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca, baik pada anak normal maupun anak dengan kebutuhan khusus seperti disleksia. Efektivitas media puzzle tidak hanya terlihat dari peningkatan skor posttest, tetapi juga dari perubahan sikap siswa yang lebih antusias, aktif, dan percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Ini menunjukkan bahwa media puzzle dapat menjadi strategi pembelajaran inklusif yang dapat digunakan secara luas di berbagai konteks pembelajaran. Oleh karena itu, sangat disarankan bagi sekolah-sekolah dasar untuk memasukkan media seperti puzzle ke dalam perangkat pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan literasi di tingkat awal.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini mengindikasikan bahwa media puzzle memberikan pengaruh yang positif dan nyata terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas ISDN Ganggang Panjang Tanggulangin Sidoarjo. Peningkatan tersebut terlihat dari capaian peserta didik dalam beberapa indikator, seperti kemampuan mengenali dan menyebutkan huruf, membaca kata-kata sederhana, menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya, membaca secara lancar, serta memahami isi bacaan. Hasil penelitian ini sesuai dengan fokus tujuan penelitian, yaitu untuk mengenalkan dan menerapkan media puzzle sebagai alternatif pembelajaran yang efektif guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas awal sekolah dasar. Dengan kata lain, media puzzle terbukti tidak hanya mendukung peningkatan kompetensi membaca secara akademis, tetapi juga berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, media ini layak dijadikan pilihan oleh guru dalam proses pembelajaran literasi di kelas rendah untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah SDN Ganggang Panjang Tanggulangin Sidoarjo yang telah memberikan izin serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian, kepada guru kelas dan peserta didik yang bersedia menjadi responden penelitian, serta kepada seluruh pihak yang turut membantu dalam proses pengumpulan data maupun memberikan saran dan motivasi. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat, serta kepada teman-teman yang selalu mendampingi, membantu, dan memberikan motivasi selama proses penelitian hingga terselesaikannya penelitian ini. Semoga segala bantuan dan dukungan yang diberikan menjadi amal kebaikan yang mendapatkan balasan dari Allah SWT.

REFERENSI

- [1] T. Tastin, H. A. Sholikhah, and S. Sulastri, “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 77 Prabumulih,” *J. Ilm. Bina Edukasi*, vol. 14, no. 2, pp. 157–168, 2021, doi: 10.33557/jedukasi.v14i2.1586.
- [2] Y. F. Annur, R. Yuriska, and S. T. Arditasari, “Pendidikan Karakter dan Etika dalam pendidikan,” *Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI Palembang 15-16 Januari 2021*, p. 333, 2021.
- [3] E. Rahmawati and M. Muhroji, “Pengaruh Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Disleksia,” *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 9, no. 3, pp. 1408–1413, 2024, doi: 10.51169/ideguru.v9i3.1103.
- [4] R. D. A. Chandra, “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 Ratnasari,” *Incrementapedia J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 01, no. 1, pp. 32–45, 2019.

- [5] R. Khomsoh and J. Gregorius, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar," *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2013.
- [6] R. Tridiastita, S. Syamsuyurnita, S. P. Sari, and ..., "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia," *J. Pendidik. ...*, vol. 7, pp. 25233–25234, 2023.
- [7] A. Nuzulia, "Model Pembelajaran Jigsaw dengan Permainan Puzzle," *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., pp. 5–24, 2012.
- [8] R. F. Astuti and R. Istiarini, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan AnakUsia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang," *Ceria J. Progr. Stud. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, p. 31, 2020, doi: 10.31000/ceria.v1i2.2338.
- [9] H. M. Sari, D. A. Uswatun, A. R. Amalia, S. Mariam, and E. Yohana, "Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa melalui Kartu Kata Berbasis Wayang Sukuraga," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 7707–7715, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3557.
- [10] N. Hidayah and N. Novita, "Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan metode struktur analitik sintetik (SAS) mata pelajaran bahasa indonesia pada peserta didik kelas II C semester II di MIN 6 Bandar Lampung TA 2015/2016," *Terampil J. Pendidik. dan Pembelajaran Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 85–102, 2017.
- [11] F. U. Chasanah, M. Ibrahim, M. T. Hidayat, and D. W. Rahayu, "Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Media Buku Cerita di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3644–3650, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1397.
- [12] I. F. Laily, "Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar," *Eduma Math. Educ. Learn. Teach.*, vol. 3, no. 1, 2014, doi: 10.24235/eduma.v3i1.8.
- [13] S. Aisyah, G. Yarmi, M. S. Sumantri, and V. Iasha, "Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 3, pp. 637–643, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i3.393.
- [14] 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.
- [15] M. Yusnan, M. Muslim, and K. Kamasiah, "Identifikasi Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar," *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2023, doi: 10.35326/jec.v7i1.3159.
- [16] L. SUARSIH, "Analisis Kendala Keterampilan Membaca Permulaan Pada Fase –a Siswa Kelas 1 Di Sd Negeri Cipinang Besar Selatan 19 Pagi Jakarta," *Lang. J. Inov. Pendidik. Bhs. dan Sastra*, vol. 3, no. 1, pp. 20–26, 2023, doi: 10.51878/language.v3i1.2081.
- [17] T. Y. S. Setiawan, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Ii Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dasar Flobamorata*, vol. 2, no. 2, pp. 176–179, 2021, doi: 10.51494/jpdf.v2i2.394.
- [18] S. Shenda, S. K. Arafatun, and Hevitria, "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas III SD Negeri 4 Koba," *JBES (Journal Basic Educ. Ski.)*, vol. 2, no. 2, pp. 187–193, 2024, doi: 10.35438/jbes.v2i2.90.
- [19] S. Maesaroh, "Sq3R Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Nonfiksi," *Indones. J. Educ. Learn.*, vol. 4, no. 2, p. 469, 2021, doi: 10.31002/ijel.v4i2.3137.
- [20] V. Safitri and F. Dafit, "Peran Guru Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Melalui Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1356–1364, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i3.938.
- [21] R. Simbolon, "Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak," *JPPGuseda / J. Pendidik. Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 66–71, 2019, doi: 10.33751/jppguseda.v2i2.1448.
- [22] A. R. Putri, S. D. Ardianti, and D. Ermawati, "Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 8, no. 3, pp. 1192–1199, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i3.3162.
- [23] A. F. N. M. Noer Intan Novitasari, "Pengembangan Instrumen Kemampuan Membaca Intensif Siswa Sekolah Dasar," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen*, vol. 3, pp. 745–751, 2019.
- [24] W. N. Nabighoh, M. Mustaji, and H. Hendratno, "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol.

6, no. 4, pp. 3410– 3417, 2022.

- [25] A. T. Daga, “Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar,” *J. Educ. Fkip Unma*, vol. 7, no. 3, pp. 1075–1090, 2021.

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.