



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

artikel nazil template JPDP cek plagiasi umsida

Author(s) Coordinator

perpustakaan umsidapet

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



4217

Length in words

32187

Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		42

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://widyasari-press.com/penggunaan-media-puzzle-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa/	46 1.09 %
2	https://repository.uinbanten.ac.id/6436/3/BAB%20I.pdf	44 1.04 %
3	http://repository.stiedewantara.ac.id/331/4/BAB%20III.pdf	33 0.78 %
4	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/1985/1/Esa%20Nurmansyah.pdf	31 0.74 %
5	https://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jimed/article/viewFile/9456/3205	23 0.55 %

6	https://repository.unika.ac.id/611/8/09.70.0116%20Candra%20Wisnu%20W%20LAMPIRAN.pdf	15 0.36 %
7	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF SCRAMBEL BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN BAHASA INDONESIA MURID SEKOLAH DASAR Nur Islamiyah, Aziz Sitti Aida, Tarman Tarman, Aziz Thaba, Nadira Nadira;	13 0.31 %
8	https://digilib.unila.ac.id/59632/	13 0.31 %
9	PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PENGAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DI SEKOLAH DASAR Fatin Adelya Putri Sakinah Hasbi Juliana Nur Azizah Siregar Muhammad Taufik Hidayat Lubis Amri Ahmad Tarmizi Hasibuan;	13 0.31 %
10	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/9656/1/S%20K%20R%20I%20P%20S%20I.pdf	12 0.28 %

from RefBooks database (2.66 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	Pengaruh Penggunaan Media Big Book terhadap Kesulitan Membaca Permulaan Peserta Didik Sekolah Dasar Nurdiana Desi Eva, Vevy Liansari;	31 (5) 0.74 %
2	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF SCRAMBEL BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN BAHASA INDONESIA MURID SEKOLAH DASAR Nur Islamiyah, Aziz Sitti Aida, Tarman Tarman, Aziz Thaba, Nadira Nadira;	22 (2) 0.52 %
3	PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PENGAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DI SEKOLAH DASAR Fatin Adelya Putri Sakinah Hasbi Juliana Nur Azizah Siregar Muhammad Taufik Hidayat Lubis Amri Ahmad Tarmizi Hasibuan;	13 (1) 0.31 %
4	Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SDN 067093 Cinta Damai Tambunan Ruth Grace, Sinaga Arman Bemby, Shalihat Hilma Mitalia,Nainggolan Maria Friska;	9 (1) 0.21 %
5	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Mathway Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa MTs Darul Mukhlisin Siti Marwiah, Israq Maharani, Yumira Simamora;	7 (1) 0.17 %
6	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Ervina Eka Subekti,Novia Farikhatin, Hanum Arfanny;	7 (1) 0.17 %
7	Analisis Faktor Penghambat Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar Ali Fakhrudin, Erfan Ramadhani,Rizki Sakinah;	6 (1) 0.14 %
8	Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas II SDN 11 Pontianak Kota Siti Halidjah,Azza Nabila, Kartono Kartono;	6 (1) 0.14 %
9	Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Rias Panggung dan Manajemen Pemasaran Melalui Pelatihan Dovi Septiari, Ringga Novelni, Indra Saputra,mitra Iusiana;	6 (1) 0.14 %
10	Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa Husada Anugerah, Ahmad Nashir Tsalatsa, Mei Fita Asri Untari;	5 (1) 0.12 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
from the Internet (9.37 %)		
NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://widyasari-press.com/penggunaan-media-puzzle-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa/	46 (1) 1.09 %
2	https://repository.uinbanten.ac.id/6436/3/BAB%20I.pdf	44 (1) 1.04 %
3	http://repository.stiedewantara.ac.id/331/4/BAB%20III.pdf	33 (1) 0.78 %
4	http://repository.uin-alauddin.ac.id/1985/1/Esa%20Nurmansyah.pdf	31 (1) 0.74 %
5	https://digilib.unila.ac.id/59632/	29 (3) 0.69 %
6	http://repository.upi.edu/100613/1/S_PGSD_1903839_Title.pdf	27 (4) 0.64 %
7	http://repository.usd.ac.id/48350/1/10209_978-623-143-015-1%2B%28PDF%29%2B-%2BProsiding%2BSeminar%2BNasional%2BSosial%2BHumaniora.pdf	23 (4) 0.55 %
8	https://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jimed/article/viewFile/9456/3205	23 (1) 0.55 %
9	http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1562386&val=2338&title=PENERAPAN%20MODEL%20COOPERATIVE%20LEARNING%20TIP%20TGT%20TERHADAP%20HASIL%20SHOOTING%20SEPAK%20BOLA%20SMPN%202%20SIANTAN	21 (3) 0.50 %
10	http://repository.uindatokarama.ac.id/2183/1/Muliyanti%20Skripsi%20keseluruhan.pdf	20 (3) 0.47 %
11	https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/8717/3554/31122	18 (2) 0.43 %
12	https://repository.unika.ac.id/611/8/09.70.0116%20Candra%20Wisnu%20W%20LAMPIRAN.pdf	15 (1) 0.36 %
13	http://repository.uin-alauddin.ac.id/9656/1/S%20K%20R%20I%20P%20S%20I.pdf	12 (1) 0.28 %
14	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/65990/1/22204085006_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	11 (1) 0.26 %
15	https://repository.bbg.ac.id/bitstream/2233/1/F0817001W.pdf	11 (1) 0.26 %
16	https://alpen.web.id/index.php/alpen/article/download/181/73	11 (1) 0.26 %
17	https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3869-Full_Text.pdf	9 (1) 0.21 %
18	http://repository.uin-alauddin.ac.id/27233/1/Pengaruh%20Penggunaan%20Media%203%20Dimensi%20berbasis%20Metode%20Diskusi%20terhadap%20Hasil%20Belajar%20Peserta%20Didik%20pada%20Pembelajaran%20Tematik%20di%20Kelas%20V%20SDN%2017%20Kab.%20Baru.pdf	6 (1) 0.14 %
19	https://etheses.iainkediri.ac.id/13378/2/932605620_Bab1.pdf	5 (1) 0.12 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
(P- ISSN 2461-078X E-ISSN 2654-783X)Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/		

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

² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Diterima: - Juli 2025. Dipublikasi: - April 2026.

Abstract. The purpose of this study was to introduce and apply puzzle learning media to improve the early reading skills of elementary school students. With this study, it can be seen the importance of early reading skills for early grade students, because reading is the basis of all learning processes and written communication. Reading helps children recognize letters, form words, understand the meaning of sentences, and expand vocabulary. Puzzle media as a learning aid can train students to be more focused, active, and interested in recognizing letters and words through the activity of arranging pictures or letters that form meaningful words. This media also provides a fun learning experience and involves direct interaction with learning materials. This study also explains the importance of the role of teachers in choosing and implementing the right learning media in order to create an effective and non-boring learning process. The population in this study were grade I students of SDN Ganggang Panjang Tangkulangin Sidoarjo, with a sample size of 30 students. This study used a quantitative method of the Pre-Experimental type with a One Group Pretest-Posttest Design. The analysis technique in this study used the normality test (Shapiro-Wilk) and the paired sample t-test with the help of the IBM SPSS Statistics program to test the effect of puzzle media on students' early reading skills.

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 di sekolah dasar. Dengan adanya penelitian ini, dapat diketahui pentingnya keterampilan membaca sejak dulu bagi peserta didik kelas awal, karena membaca merupakan dasar dari semua proses pembelajaran dan komunikasi tertulis. Membaca membantu anak dalam mengenali huruf, membentuk kata, memahami makna kalimat, serta memperluas kosakata. Media puzzle sebagai alat bantu belajar dapat melatih peserta didik untuk lebih fokus, aktif, dan tertarik dalam mengenali huruf dan kata melalui kegiatan menyusun gambar atau huruf yang membentuk kata bermakna. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Penelitian ini menjelaskan pula pentingnya peran guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat agar tercipta proses belajar yang efektif dan tidak membosankan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I SDN Ganggang Panjang Tangkulangin Sidoarjo, dengan jumlah sampel sebanyak 30 peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis Pre Experimental dengan rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji paired sample t-test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics untuk menguji pengaruh media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik.

Kata kunci: Media Puzzle, Kemampuan Membaca Permulaan, Sekolah Dasar.

Penulis 1, Penulis 2, Penulis 3 | JPDP 6 (1) April 2020, 1-13 (oleh editor)

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 (Tastin et al., 2021). 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 (Annur et al., 2021). 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 (Rahmawati & Muhriz, 2024). 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 dapat mengubah fisik melalui pendidikan formal, membangkitkan motivasi belajar, memberikan pemahaman sehingga materi pelajaran mudah untuk dipahami juga memberi stimulasi belajar pada peserta didik (Chandra, 2019). 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.

(

*

surel k

ore

spondensi:

)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 (Khomsoh & Gregorius, 2013). 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 kontruksi sebagai media puzzle untuk media pembelajaran dengan cara memasang atau menjodohkan berupa gambar atau huruf sehingga menjadi pola kata (Tridiastita et al., 2023). Media puzzle merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang didesain untuk meningkatkan tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya 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 (Nuzulia, 2012). 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 (Astuti & Istiarini, 2020).

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 diasosiasikan dengan bunyi-bunyi, yang sesuai dengan cara penulisan yang diterapkan kepada siswa (H. M. Sari et al., 2022). Pada peserta didik di sekolah dasar sangatlah krusial 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 (Hidayah & Novita, 2017). 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 (Chasanah et al., 2021). 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 (Laily, 2014). Kemampuan membaca harus dikuasai oleh peserta didik kelas awal karena kemampuan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar peserta didik di kelas (Aisyah et al., 2020). 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 (Hasanah & Lena, 2021).

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 (Yusnan et al., 2023). 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 (E. R. Sari et al., 2022). Bawa beberapa anak memiliki daya ingat yang masih kurang sehingga sulit untuk menerima atau merespon apa yang diajarkan guru (SUARSIH, 2023). Sebagai solusi tersebut peneliti menggunakan variasi berbentuk media puzzle dalam pembelajaran untuk melatih konsentrasi siswa juga memberi kesempatan untuk peserta didik menyampaikan pendapat (Setiawan, 2021).

Dari hasil survei awal yang sudah dilakukan peneliti terhadap peserta didik kelas 1 di SDN Ganggang Panjang Tanggulgin Sidoarjo dengan melakukan wawancara dan observasi terkait permasalahan dikelas 1 bersama guru walas. 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 (Shenda et al., 2024). 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 diskesia (Rahmawati & Muhroji, 2024). Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa signifit 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 lingkungan 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. 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 Tanggulgin 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 (Maesaroh, 2021), peran guru sangat penting karena guru sebagai peran penting untuk keberlangsungan proses pendidikan. Di dalam 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 (Safitri & Dafit, 2021).

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 efektif dan variasi saat pembelajaran, sehingga peserta didik akan merasa terhibur dengan suasana pembelajaran dan tidak merasa bosan (Simbolon, 2019). 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 menyajikan suasana yang menyenangkan bagi mereka. Guru juga dapat mengamati kemampuan membaca peserta didik ketika menggunakan media puzzle sebagai alat bantu dalam pembelajaran kemampuan membaca.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode peneliti yang dapat digunakan untuk menyajikan sebuah data secara objektif (Putri et al., 2022). 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)

Instrumen bertujuan sebagai pengumpulan data yang telah diamati (Noer Intan Novitasari, 2019). Pada instrumen ini dengan menggunakan lembar pretest dan posttest jenis soal yang diberikan berjumlah 5 soal yang menyertai dari indikator kemampuan membaca permulaan. menyatakan bahwa indikator kemampuan membaca permulaan yaitu :

Indikator kemampuan membaca permulaan menurut Farida Rahim (2008:16) :

Variabel : Kemampuan Membaca

Indikator

1. Kemampuan menyebutkan huruf

Sub Indikator : Peserta didik dapat mengenali dan menyebutkan huruf-huruf alfabet, baik besar atau kecil.

2. Kemampuan membaca kata

Sub indikator : Anak dapat membaca kata-kata sederhana yang terdiri dari dua suku kata atau lebih, dengan cara menyuarakan huruf-huruf yang ada dalam kata tersebut.

3. Kemampuan menghubungkan suara dengan huruf

Sub Indikator : Anak dapat mengenali suara huruf (fonem) dan menghubungkannya dengan simbol huruf

4. Kemampuan membaca dengan lancar.

Sub indikator : Anak dapat membaca kata-kata secara berurutan dengan kecepatan yang memadai, meskipun terkadang mungkin masih terbatas-batas.

5. Pemahaman terhadap bacaan

Sub indikator : Anak menunjukkan kemampuan untuk memahami makna dari kata atau kalimat yang dibaca.

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 reliabilitas yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu instrumen. Menurut (Sugiono,2016:121) validitas yaitu digunakan untuk mendapatkan data yang valid. Reliabilitas yaitu suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi, reliabilitas instrumen adalah alat yang memberikan hasil yang tetap sama (konsisten).

Teknik analisis data berupa uji normalitas digunakan untuk mengetahui **data yang diperoleh dalam kegiatan penelitian berdistribusi normal atau tidak.** Uji hipotesis digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah uji t yang digunakan untuk melakukan pengujian tingkat signifikansi tiap pengaruh variabel independen pada variabel dependen secara parsial. **Menurut Sugiono uji t digunakan untuk mengetahui masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat, menggunakan uji masing-masing koefisien regresi variabel bebas apakah mempunyai pengaruh yang bermakna atau tidak terhadap variabel terikat.**

Pengaruh media dengan menggunakan hipotesis uji t agar peneliti dapat mengetahui apakah media puzzle dapat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik, peneliti dapat mengukur sebelum dan sesudah perlakuan media yang diterapkan menggunakan skor penilaian.

Menentukan hipotesis seperti :

1. Hipotesis Nol (H0) : tidak ada perbedaan yang signifit antara skor pengaruh media puzzle dengan kemampuan membaca permulaan peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan.

2. Hipotesis alternatif (H1) : ada perbedaan yang signifit antara skor pengaruh media puzzle dengan kemampuan membaca permulaan peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan.

Setelah data dikumpulkan, peneliti dapat menganalisis **apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan.** Jika setelah diberi perlakuan dengan media media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa **pengaruh media puzzle terhadap kemampuan membaca peserta didik** menunjukkan

peningkatan yang signifikan, dan dapat disimpulkan bahwa pengaruh media puzzle terhadap membaca permulaan berpengaruh.

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 di berikan (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

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk Statistic df Sig Statistic df Sig		
PRETEST	228	30	000	917	30	023
POSTTEST	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

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

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 Tangkulangin, 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 (Nabighoh et al., 2022). 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 (Daga, 2021). 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 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.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas I SDN Ganggang Panjang Tanggulangin Sidoarjo, dapat disimpulkan bahwa penerapan media puzzle memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji statistik **paired sample t-test yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000** ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan skor yang signifikan antara pretest dan posttest. Peningkatan nilai rata-rata peserta didik setelah penggunaan media puzzle menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mampu membantu siswa dalam mengenali dan menyebutkan huruf, membaca kata-kata sederhana, serta menghubungkan simbol huruf dengan bunyi (fonem), tetapi juga mendukung kelancaran membaca dan pemahaman terhadap bacaan secara lebih baik. Media puzzle, sebagai bentuk pembelajaran berbasis permainan edukatif, menawarkan pendekatan visual dan kinestetik yang sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar, di mana mereka belajar lebih efektif melalui aktivitas konkret dan menyenangkan. Proses penyusunan huruf menjadi kata yang dilakukan dalam bentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan membaca. Tidak hanya itu, suasana kelas yang semula pasif dan monoton berubah menjadi lebih dinamis, komunikatif, dan interaktif, karena media puzzle mampu menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dan memberi ruang eksplorasi bagi peserta didik. Guru sebagai fasilitator juga lebih mudah dalam mengamati dan mengevaluasi perkembangan kemampuan membaca siswa secara individual. Dengan demikian, media puzzle terbukti tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga secara psikologis memberikan rasa percaya diri dan motivasi belajar yang lebih tinggi bagi peserta didik. Oleh karena itu, sangat disarankan agar guru-guru di sekolah dasar, khususnya di kelas awal, dapat memanfaatkan media puzzle sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran membaca, karena media ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas literasi dasar siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal.