

Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 1 Lambheu Kabupaten Aceh Besar

Radia Melisa Bz¹, Intan Safiah², Hasniyati³

^{1,2,3} PGSD, Universitas Syiah Kuala

e-mail : bzradiamelisa@gmail.com

Abstrak

Kemampuan membaca permulaan merupakan dasar penting dalam proses belajar siswa di jenjang pendidikan dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle huruf terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan membaca permulaan di kelas I SD Negeri 1 Lambheu, Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari 46 siswa, yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen sebanyak 24 siswa dan kelas kontrol sebanyak 22 siswa. Instrumen penelitian berupa tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen sebesar 92,50 dengan nilai N-Gain sebesar 0,83 (kategori tinggi), sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *posttest* sebesar 75,00 dengan N-Gain sebesar 0,40 (kategori sedang). Uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media puzzle huruf terhadap hasil belajar membaca permulaan siswa. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media puzzle huruf efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di kelas rendah sekolah dasar.

Kata kunci : *Puzzle Huruf, Membaca Permulaan, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia.*

Abstract

Beginning reading skills are a fundamental aspect of the learning process for students at the elementary school level. This study aims to determine the effect of using letter puzzle media on students' learning outcomes in Indonesian language learning, specifically in beginning reading among first-grade students at SD Negeri 1 Lambheu, Aceh Besar Regency. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a *Nonequivalent Control Group Design*. The research subjects consisted of 46 students divided into two groups: 24 students in the experimental class and 22 students in the control class. The research instrument consisted of pretest and posttest assessments to measure student learning outcomes. The analysis showed a significant improvement in the experimental class compared to the control class. The average posttest score in the experimental class was 92.50 with an N-Gain score of 0.83 (high category), while the control class had an average posttest score of 75.00 with an N-Gain of 0.40 (moderate category). The Mann-Whitney test revealed a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant effect of using letter puzzle media on students' beginning reading outcomes. Based on these findings, it can be concluded that letter puzzle media is effective as an alternative instructional tool to enhance beginning reading skills in lower-grade elementary students.

Keywords: *Letter Puzzle, Beginning Reading, Learning Outcomes, Instructional Media, Indonesian Language*

PENDAHULUAN

Pendidikan “merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara UU No 20 tahun 2003. Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang membantu siswa mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, siswa dapat membangun kekuatan spiritual, mengendalikan diri, membentuk kepribadian, meningkatkan kecerdasan, memiliki akhlak yang baik, serta menguasai keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Secara sederhana, pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi baik jasmani maupun rohani individu agar selaras dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat (Priswanti et al, 2022).

Sebagai bagian dari tujuan pendidikan, kemampuan literasi, terutama keterampilan membaca, menjadi salah satu aspek yang penting dalam perkembangan intelektual siswa. Membaca bukan hanya sekadar aktivitas mengenali huruf, tetapi juga merupakan keterampilan dasar yang membantu siswa memahami berbagai informasi dan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penguasaan membaca sejak dini, khususnya membaca permulaan di tingkat sekolah dasar, sangat penting untuk mendukung keberhasilan belajar siswa di jenjang pendidikan yang lebih tinggi

Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan bagian atau komponen dari komunikasi tulis. Dalam komunikasi tulis, lambang-lambang bunyi Bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulis atau huruf-huruf. Dapat dipahami bahwa pada tingkatan membaca permulaan, proses pengubahan inilah yang terutama dibina dan dikuasai, terutama dilakukan pada masa anak-anak, khususnya pada tahun permulaan di sekolah (Harianto, 2020).

Membaca merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi. Kepandaian membaca pada umumnya diperoleh dari sekolah. Kepandaian membaca ini merupakan suatu keterampilan yang sangat unik serta berperan penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi bagi kehidupan setiap manusia. Seseorang akan memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang baru dengan membaca. Kegiatan membaca sangat diperlukan oleh siapapun yang menginginkan kemajuan dan peningkatan diri, karena membaca dapat meningkatkan daya pikiran dan mempertajam pandangan, serta menambah wawasan (Hadini, 2017).

Adapun proses belajar membaca pada siswa kelas I pada umumnya melibatkan tahapan-tahapan yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap huruf, kata, dan kalimat. Proses belajar membaca siswa dimulai dengan pengenalan alfabet, termasuk bentuk huruf dan suara. Pengenalan huruf biasanya dilakukan secara bertahap, dimulai dengan huruf vokal dan konsonan. Kemudian pengenalan kata sederhana yang biasanya terdiri dari dua hingga tiga huruf, proses ini membantu siswa agar dapat menggabungkan huruf menjadi sebuah kata. Setelah dapat menggabungkan huruf menjadi sebuah kata siswa mampu membaca kata sederhana, siswa diperkenalkan pada konsep suku kata, yang penting untuk membaca kata-kata yang lebih panjang dan kemudian beranjak ke tahap membaca kalimat pendek yang biasa terdiri dari 3-5 kata.

Membaca sangat penting bagi kehidupan seseorang. Membaca memiliki banyak manfaat, membaca dapat memperluas wawasan dan menambah wawasan. Dengan membaca seseorang dapat memperkaya kosakata, tata bahasa, dan gaya komunikasi yang lebih baik, baik secara lisan maupun tulisan. Dengan membaca secara teratur membantu seseorang untuk melatih konsentrasi, fokus, dan kesabaran. Kemampuan membaca tahap awal harus dikuasai oleh siswa dikelas rendah sebagai dasar untuk mendukung kemampuan mereka ditingkat yang lebih tinggi. Ketidakmampuan membaca dapat menghambat proses pembelajaran dan pemahaman materi diberbagai bidang studi lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Lambheu, Kabupaten Aceh Besar, khususnya pada siswa kelas I, ditemukan bahwa permasalahan dalam pembelajaran membaca masih cukup signifikan. Hal ini terjadi karena siswa baru memulai proses belajar

membaca, sementara media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, yaitu hanya menggunakan buku cetak sebagai sumber bacaan. Setelah obeservasi awal dilakukan permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas I dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diidentifikasi melalui beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya kemampuan siswa dalam membedakan bunyi dan bentuk huruf serta kesulitan dalam merangkai huruf menjadi sebuah kata. Selain itu, jumlah siswa yang cukup banyak dalam satu kelas menyebabkan guru mengalami kendala dalam memberikan bimbingan secara optimal kepada setiap individu. Kesulitan lain yang dialami siswa adalah dalam menggabungkan huruf-huruf menjadi kata, terutama jika kata tersebut terdiri lebih dari satu suku kata.

Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami teks bacaan, yang pada akhirnya berpotensi menurunkan motivasi mereka dalam belajar membaca. Rasa bosan yang muncul akibat tantangan tersebut semakin memperlambat perkembangan kemampuan membaca siswa. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan media pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Media yang tepat akan membantu siswa dalam mengatasi kesulitan membaca serta meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Citerep disebabkan oleh kesulitan membedakan bunyi dan bentuk huruf, belum mampu merangkai huruf menjadi kata, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, seperti hanya mengandalkan buku dan papan tulis, sehingga siswa kurang termotivasi. Selain itu, jumlah siswa yang banyak dalam satu kelas, yaitu 35 siswa, membuat guru sulit memberikan perhatian secara optimal. Untuk mengatasi masalah ini, media puzzle huruf menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran membaca permulaan. Media ini dirancang melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sehingga dapat membantu siswa belajar secara lebih interaktif dan meningkatkan pemahaman mereka dalam mengenal huruf dan merangkai kata (Futihat et al, 2020).

Sebagai solusi untuk mengatasi berbagai masalah membaca yang dihadapi siswa kelas I salah satunya media yang ditawarkan adalah media *puzzle* huruf. Media ini dirancang untuk membantu siswa dalam mengenali huruf, memperkuat keterampilan fonologis dan meningkatkan minat siswa terhadap membaca. Dengan menggunakan *puzzle* huruf siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. *Puzzle* huruf juga dapat digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam menyusun kata, memahami struktur kalimat, serta memperkaya kosa kata siswa.

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan *puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping membwtuk suatu gambar atau tyulisan yang telah ditentukan. Media *puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya (Futiha, et al, 2020). *Puzzle* huruf adalah sebuah permainan teka teki berupa huruf -huruf yang di pisah dan dapat disusun membentuk kata yang sesuai, untuk menguji kemampuan membaca permulaan dan keterampilan siswa secara teliti.

Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berhasil meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa (Agustina et al,2022). Berdasarkan penelitian lainnya menyatakan bahwa setelah diterapkan media *puzzle* huruf pada kelas I SD terjadi peningkatan pada kemampuan membaca permulaan siswa. Dengan skor kriteria cukup pada tes lisan serta pre-test dan skor kriteria baik pada post-test. Dengan demikian penggunaan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan meingkatkan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar (Sari & Purnomo, 2023)

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari 46 siswa, yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen sebanyak 24 siswa dan kelas kontrol sebanyak 22

siswa. Instrumen penelitian berupa tes pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Teknik analisis data melalui N-Gain Score, uji normalitas, dan uji hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Lambheu Jl. Kreung Daroy Utama Perumnas Lambheu, Kecamatan Darul Imarah, Kabupaten Aceh Besar pada bulan Mei 2025. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada membaca permulaan siswa kelas I pada materi Teman Baru. Pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Puzzle Huruf* pada saat penyampaian materi dan pengerjaan LKPD. Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, 2 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan pada kelas kontrol. Untuk setiap kali pertemuan berlangsung selama 2x35 menit perpertemuan dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti berperan langsung sebagai guru yang mengajar penuh di kedua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hal ini dilakukan untuk memastikan keseragaman dalam penyampaian materi dan strategi pembelajaran,

Pada kelas kontrol pertemuan ke-1, peneliti memulai kegiatan dengan memberikan soal *pretest* kepada peserta didik guna mengukur pemahaman awal peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Setelah mengerjakan soal *pretest*, dilanjutkan dengan peneliti menyampaikan materi pembelajaran secara konvensional, yaitu dengan ceramah dan berfokus pada buku cetak sebagai sumber utama pada saat proses belajar mengajar. Pada pertemuan pertama ini materi yang disampaikan berfokus pada kemampuan peserta didik dalam melafalkan bunyi huruf 'm' dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKPD. Pada pertemuan ke -2 dikelas kontrol, peneliti menjelaskan materi Menyusun suku kata menjadi kata dan menulis kata tersebut dengan benar. Setelah proses pembelajaran berlangsung dilanjutkan dengan pemberian LKPD dan soal *posttest*.

Pada kelas eksperimen pertemuan ke-1, peneliti memberikan soal *pretest* kepada siswa terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran., peneliti menyiapkan *Puzzle* huruf terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi yang dibantu dengan media *Puzzle* huruf yang dilengkapi dengan gambar yang ditampilkan, materi yang dijelaskan sama seperti yang diberikan pada kelas kontrol dipertemuan pertama. Pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian LKPD I dengan menggunakan media *Puzzle* secara berkelompok setelah itu siswa di minta maju kedepan untuk mengisi huruf yang hilang pada sebuah kata yang tidak lengkap dipapan tulis. Pada kelas eksperimen dipertemuan ke-2, proses penyampaian materi juga dilakukan dengan menggunakan media *Puzzle*, yang berisi materi yang sama dengan yang diberikan pada kelas kontrol dipertemuan ke-2. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan membaca permulaan pada siswa kelas I. Setelah penyampaian materi kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian LKPD secara berkelompok. Kemudian siswa diberikan soal *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle Huruf*.

Suasana pembelajaran di kelas eksperimen tampak lebih hidup dan menyenangkan ketika media *Puzzle Huruf* digunakan. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlihat dari sikap aktif mereka dalam mengikuti instruksi, semangat saat menyusun potongan huruf menjadi kata, serta keceriaan yang terpancar selama kegiatan berlangsung. Mereka tampak lebih fokus, berani mencoba, dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas belajar yang melibatkan permainan ini mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif serta tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle Huruf* tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Data Penelitian

Data penelitian ini diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa Dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan nilai maksimal 100. Berikut merupakan Gambaran hasil belajar siswa kelas I SDN 1 Lambheu.

Tabel 1 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama	Kelas Eksperimen	
		Pre Test	Post Test
1	MA	70	90
2	FSA	20	80
3	AD	70	100
4	A	80	100
5	JMR	70	90
6	DR	60	90
7	MAM	80	100
8	MAG	40	100
9	ZAEL	60	90
10	HM	50	80
11	MAA	80	100
12	NFA	20	80
13	GA	70	90
14	AKI	60	80
15	A	70	100
16	CAA	60	100
17	QA	80	100
18	FS	70	90
19	DK	70	90
20	NR	80	100
21	ASM	80	100
22	MR	80	100
23	MAAM	60	100
24	MK	40	70
Min		20	70
Max		80	100
Rata-rata		63	93

Berdasarkan tabel diatas, tabel 1 menyajikan data nilai *pretest* dan *posttest* dari siswa dikelas eksperimen, terdiri dari 24 siswa. Nilai *pretest* berada dalam rentang 20 hingga 80, sedangkan nilai *posttest* berada dalam rentang 70 hingga 100. Rata-rata nilai pretest adalah 63, sementara rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 93. Sebagian besar siswa mengalami perubahan nilai yang cukup signifikan, dengan hampir seluruhnya mencapai skor posttest yang tinggi. Hasil ini menunjukkan terdapatnya perbedaan performa antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen, yang dapat mengidentifikasi perlakuan yang diberikan Dalam penelitian.

Tabel 4 2 Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Kelas Kontrol	
		Pre Test	Post Test
1	GAG	60	70
2	ANP	70	90
3	K	50	60
4	FM	40	60
5	R	30	30
6	CA	50	70
7	AY	70	90
8	AB	70	90
9	AL	60	70
10	NH	70	80

11	AJ	50	60
12	RA	60	90
13	AI	70	80
14	SZ	60	90
15	F	70	80
16	MA	80	90
17	AQ	40	70
18	AF	70	90
19	AT	60	70
20	RL	60	70
21	MRA	60	80
22	M	70	70
Min		30	30
Max		80	90
Rata-rata		60	75

Berdasarkan tabel diatas, tabel 2 menyajikan data nilai pretest dan posttest dari siswa dikelas kontrol, yang terdiri dari 22 siswa. Nilai pretest berada direntang 30 hingga 80, sementara nilai posttest berada ditentang 30 hingga 90. Rata-rata nilai pretest adalah 60, sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 75. Hasil ini mencerminkan performa siswa dalam kelas kontrol tanpa adanya perlakuan khusus Dalam penelitian.

Tabel 3 Data Hasil Belajar
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test Eksperimen	24	20	80	63.33	17.856
Post Test Eksperimen	24	70	100	92.50	8.969
Pre Test Kontrol	22	30	80	60.00	12.344
Post Test Kontrol	22	30	90	75.00	14.720
Valid N (listwise)	22				

Sumber: *Output SPSS V.27 (2025)*

Berdasarkan tabel 3, diperoleh nilai minimum atau nilai terendah pretest pada kelas eksperimen adalah 20 dan pada kelas kontrol adalah 30, sedangkan nilai minimum posttest pada kelas eksperimen adalah 70 dan pada kelas kontrol adalah 30. Nilai maximum atau nilai tertinggi pretest pada kelas eksperimen adalah 80 dan pada kelas kontrol adalah 80, sedangkan nilai maximum posttest pada kelas eksperimen adalah 100, sedangkan kelas kontrol adalah 90. Adapun nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen adalah 63.33 dan pada kelas kontrol adalah 60.00. nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 92.50 dan pada kelas kontrol adalah 75.00. Berdasarkan data hasil belajar dari kedua kelas dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lehih signifikan dari pada kelas kontrol.

Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS versi 27. Peneliti menggunakan hasil belajar pretest dan posttest siswa untuk melihat apakah terdapat perubahan antara hasil belajar menggunakan media Puzzle Huruf dan pembelajaran secara konvensional. Berikut adalah tahapan analisis data pada penelitian ini.

Uji N-Gain Score

Tabel 4 Hasil Uji N-Gain Score

Peserta Didik	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	N-Gain Score	Peningkatan	N-Gain Score	Peningkatan
1	0.67	Sedang	0.25	Rendah
2	0.75	Tinggi	0.67	Sedang
3	1.00	Tinggi	0.20	Rendah
4	1.00	Tinggi	0.33	Rendah
5	0.67	Sedang	0.00	Tidak Terjadi Peningkatan
6	0.75	Tinggi	0.40	Sedang
7	1.00	Tinggi	0.67	Sedang
8	1.00	Tinggi	0.67	Sedang
9	0.75	Tinggi	0.25	Rendah
10	0.60	Sedang	0.33	Sedang
11	1.00	Tinggi	0.20	Rendah
12	0.75	Tinggi	0.75	Tinggi
13	0.67	Sedang	0.33	Sedang
14	0.50	Sedang	0.75	Tinggi
15	1.00	Tinggi	0.33	Sedang
16	1.00	Tinggi	0.50	Sedang
17	1.00	Tinggi	0.50	Sedang
18	0.67	Sedang	0.67	Sedang
19	0.67	Sedang	0.25	Rendah
20	1.00	Tinggi	0.25	Rendah
21	1.00	Tinggi	0.50	Sedang
22	1.00	Tinggi	0.00	Tidak Terjadi Peningkatan
23	1.00	Tinggi		
24	0.50	Sedang		
Rata-rata	0.83	Tinggi	0.40	Sedang

Sumber: Output SPSS Vers. 27 (2025)

Berdasarkan tabel 4, diperoleh rata-rata N-Gain Score pada kelas eksperimen yang berjumlah 24 siswa sebesar 0.83, artinya pada kelas eksperimen terjadi peningkatan pemahaman pada kategori “Tinggi”. Sedangkan rata-rata N-Gain Score pada kelas kontrol yang berjumlah 22 siswa sebesar 0.40, artinya pada kelas kontrol terjadi peningkatan pemahaman pada kategori “sedang”. Pada kategori “tinggi” menunjukkan bahwa pembelajaran sangat efektif Dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sedangkan kategori “sedang” menunjukkan pembelajaran yang cukup efektif, siswa mengalami peningkatan yang signifikan tapi belum maksimal.

Perbedaan kategori N-Gain ini secara jelas mengindikasikan bahwa penggunaan media puzzle huruf memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Menurut Hake (1998), N-Gain Score atau *normalized gain* adalah suatu ukuran untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan cara menghitung peningkatan skor hasil belajar siswa yang telah dinormalisasi terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai. Hake menegaskan bahwa pembelajaran yang interaktif dan melibatkan keaktifan siswa cenderung menghasilkan N-Gain yang lebih tinggi dibandingkan metode tradisional.

Uji Normalitas

Tabel 5 Hasil uji normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Eksperimen	.322	24	<.001	.788	24	<.001
	Kontrol	.167	22	.113	.930	22	.122

a. Lilliefors Significance Correction

Peneliti menggunakan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk dalam pengambilan keputusan. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas Shapiro-Wilk, yaitu:

- Jika nilai Sig. > 0,05, maka data berdistribusi secara normal.
- Jika nilai Sig. < 0,05, maka data tidak berdistribusi secara normal

Berdasarkan tabel 5, nilai sig. N-Gain Score kelas eksperimen adalah 0.001 dan nilai sig dari kelas kontrol adalah 0.122 semuanya kurang dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas tidak berdistribusi normal. Oleh karna data tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji non-parametrik yaitu Uji Mann-Whitney.

Uji Hipotesis

Tabel 6 Hasil Uji Mann-Whitney

Ranks

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	24	31.38	753.00
	Kelas Kontrol	22	14.91	328.00
	Total	46		

Test Statistics^a

Hasil Belajar Siswa

Mann-Whitney U	75.000
Wilcoxon W	328.000
Z	-4.278
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Sumber: *Output SPSS Versi 27 (2025)*

Dasar pengambilan keputusan pada uji Mann-Whitney, yaitu:

- Hipotesis diterima (H_a) jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar menggunakan media Puzzle huruf dan hasil belajar secara konvensional.
- Hipotesis ditolak (H_o) jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05, tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar menggunakan media Puzzle Huruf dan hasil belajar secara konvensional.

Berdasarkan output "Test Statistics" pada tabel 4.6, diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan media Puzzle Huruf dan hasil belajar secara konvensional maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam membaca permulaan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* huruf terhadap hasil belajar siswa dalam membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD Negeri 1 Lambheu. Media *puzzle* huruf digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat konkret dan menyenangkan, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mengenali huruf, menyusun huruf menjadi sebuah kata, dan membaca kata sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan media *puzzle* huruf dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 92,50, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 75,00. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *puzzle* huruf mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran membaca permulaan secara lebih baik.

Selanjutnya, berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score, diketahui bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan rata-rata 0,83 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dengan rata-rata 0,40 yang tergolong dalam kategori sedang. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* huruf lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa yang hanya menggunakan buku cetak.

Untuk memastikan validitas data, dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa data dari kelas eksperimen tidak berdistribusi normal (Sig. = 0,001), sedangkan data dari kelas kontrol berdistribusi normal (Sig. = 0,122). Karena terdapat perbedaan distribusi pada kedua kelompok, maka pengujian hipotesis menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U Test. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas I dalam membaca permulaan. Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Secara teoritis, hasil ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif. Ini sejalan dengan temuan Mulyati et al (2022) yang menyatakan bahwa media *puzzle* huruf efektif media *puzzle* huruf efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan mampu merangsang minat serta keterlibatan siswa dalam proses membaca permulaan. Meski metode dan fokus penelitiannya berbeda, keduanya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media visual seperti *puzzle* huruf mampu mendorong peningkatan baik secara kognitif maupun afektif. Ini menunjukkan bahwa media yang tepat dapat memfasilitasi pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas awal. Dalam hal ini, media *puzzle* huruf memberikan ruang bagi siswa untuk belajar huruf secara langsung, serta menyusun dan membaca kata-kata sederhana. Hal ini meningkatkan keterlibatan aktif siswa, baik secara kognitif maupun motorik.

Dari segi hasil belajar, temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahman (2021) dan Somayana (2020) yang menyatakan bahwa hasil belajar tidak hanya dinilai dari aspek kognitif, tetapi juga dari keterlibatan emosional, sikap, dan keterampilan. *Puzzle* huruf sebagai media yang menyenangkan dan interaktif mampu menjangkau ketiga ranah ini, sehingga hasil belajar siswa meningkat lebih optimal. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek nyata (Piaget dalam Shabani, 2016). Media pembelajaran yang menyenangkan seperti *puzzle* huruf juga menciptakan suasana belajar yang positif, yang berkontribusi pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Rahmawati et al., 2023).

Penelitian ini juga didukung oleh temuan sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh Futihat et al. (2020) Dimana media Puzzle ini sangat layak digunakan dan menarik bagi siswa, dan Agustina et al. (2022), juga yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara signifikan. *Puzzle* huruf tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa yang berdampak pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dirancang agar siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan, tetapi aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Misalnya, siswa diminta menyusun huruf-huruf menjadi kata, melengkapi huruf yang hilang, dan membaca hasilnya secara langsung. Aktivitas ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi dan mengingatnya dalam jangka waktu yang lebih lama.

Sementara itu, siswa di kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah dan membaca buku teks tanpa dukungan media konkret. Kondisi ini menyebabkan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran relatif rendah, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang tidak setinggi kelas eksperimen. Meskipun terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol, namun peningkatan tersebut tidak se signifikan peningkatan yang dialami oleh kelas eksperimen, baik dari segi rata-rata nilai posttest maupun skor gain. Secara teoritis, hal ini sesuai dengan temuan Slavin (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran pasif seperti ceramah cenderung kurang efektif dalam membangun pemahaman mendalam dan mempertahankan perhatian siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran yang tidak melibatkan aktivitas langsung cenderung membuat siswa kurang termotivasi, sehingga menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal (Hamdu & Agustina, 2020)

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf merupakan strategi pembelajaran yang ampuh untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam mengenal dan memahami huruf serta kata, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil temuan penelitian Putri dan Hadi (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran seperti puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan literasi awal siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan

Media Puzzle Huruf efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas I SD yang berada pada tahap operasional konkret, di mana anak belajar melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek nyata. Melalui aktivitas menyusun huruf menjadi kata, siswa tidak hanya mengenal bentuk dan bunyi huruf, tetapi juga lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Media ini juga membantu mengembangkan aspek sensori, motorik, dan afektif secara bersamaan, sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Temuan ini memiliki makna yang penting bagi guru sekolah dasar dan pengembang kurikulum, karena menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret dan menarik seperti Puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara efektif. Bagi guru, hasil ini menjadi acuan untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas rendah. Bagi pengembang kurikulum, temuan ini dapat menjadi dasar dalam merancang pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa melalui media edukatif, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mendukung pencapaian kompetensi dasar dalam membaca pada jenjang awal sekolah dasar.

Secara keseluruhan efektivitas media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa terletak pada keterpaduan beberapa aspek penting yang saling mendukung. Secara visual, siswa dapat melihat bentuk huruf dan gambar secara langsung sehingga membantu pengenalan simbol dan asosiasi huruf dengan kata. Aspek kinestetik terlibat ketika siswa menyentuh, memindahkan, dan menyusun potongan huruf, yang melatih koordinasi mata-tangan dan motorik halus. Dari sisi kognitif, puzzle huruf mendorong siswa berpikir secara aktif, mengingat bentuk huruf dan kata, serta menyusun huruf menjadi makna yang utuh. Sementara itu, secara afektif, media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi, sehingga meningkatkan fokus, rasa percaya diri, dan partisipasi aktif siswa.

Kombinasi keempat aspek inilah yang menjadikan puzzle huruf sebagai media yang efektif dalam pembelajaran membaca permulaan.

Meskipun hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian menggunakan media puzzle ini masih memiliki keterbatasan yaitu penelitian hanya melibatkan siswa kelas I di SDN 1 Lambheu sebanyak 24 siswa kelas 1A pelaksanaan penelitian dilakukan dalam jangka waktu yang terbatas yaitu hanya 2 kali pertemuan, sehingga siswa belum sepenuhnya terbiasa menggunakan media puzzle huruf dan pada saat proses pengumpulan data belum bisa dilakukan secara mendalam karna keterbatasan waktunya. Selain itu, materi pembelajaran yang diberikan juga dirangkum sehingga menjadi 2 kali pertemuan disetiap kelas. Meskipun begitu, penggunaan media puzzle huruf mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif selama kegiatan belajar. Media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan serta dapat digunakan kembali untuk mengulang pembelajaran pada hari yang sama, sehingga proses belajar menjadi lebih optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle huruf memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Lambheu. Hal ini terlihat dari perolehan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara hasil belajar menggunakan media Puzzle huruf dan hasil belajar secara konvensional. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Puzzle Huruf terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dalam membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 1 Lambheu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. M., Afifulloh, M., & Ertanti, D. W. (2022). Penggunaan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada Kelas 1 Sdn Sumberejo 03 Kota Batu. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 321-330.
- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53-65.
- Chandra, R. D. A. (2019). 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. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32-45.
- Dewi, R. P. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media flash card pada Siswa Tunagrahita Kategori ringan kelas I sekolah dasar di SLB C Wiyata Dharma 2 Sleman Yogyakarta. *Widia Ortodidaktika*, 5(9), 941-950.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami makna tes, pengukuran (measurement), penilaian (assessment), dan evaluasi (evaluation) dalam pendidikan. *Jurnal Education and development*, 10(3), 492-495.
- Futihat, S., Wibowo, E. W., & Mastoah, I. (2020). Pengembangan media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(02), 135-148.
- Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1).
- Halimah, A. (2014). Metode Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di SD/MI.

AULADUNA: *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 190-200.

- Hamdu, G., & Agustina, L. (2020). Pengaruh Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Hariato, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Herlina, E. S. (2019). Membaca permulaan untuk anak usia dini dalam era pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir*, 5(4).
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III.
- Mulyati, D., Surahman, A., & Rahayu, N. (2022). Penerapan media kartu puzzle huruf untuk meningkatkan keaktifan belajar membaca permulaan siswa kelas I SDN Cianjur. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6),
- Pahlavi, I. K. A. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Media Puzzle Huruf Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Basic Education*, 10(2), 161-175.
- Pridasari, F., & Anafiah, S. (2020). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Di Sdn Demangan Yogyakarta. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(2), 432-439.
- Purba, H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3).
- Putri, A. R., & Hadi, S. (2022). Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1).
- Rachmawaty, M. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Dinding Kata (Word Wall). *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)*, 2(1).
- Rafika, N., Kartikasari, M., & Lestari, S. (2020). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Raharjo, S. (2017). Cara Uji Paired Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS. *SPSS Indonesia*.
- Rahmawati, D., Sari, P., & Ananda, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1).
- Sari, H. P. A., & Purnomo, H. (2023). Penggunaan Media Puzzle Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Tingkat 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*.
- Shabani, K. (2016). Applications of Vygotsky's Sociocultural Approach for Teachers' Professional Development. *Cogent Education*, 3(1).
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350-361.
- Suginam, S., Rahayu, S., & Purba, E. (2021). Efektivitas Penyaluran KUR (Kredit Usaha Rakyat) Untuk Pengembangan UMKM. *Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (EKUITAS)*, 3(1).
- Suprijono, E. (2018). *Pengukuran dan penilaian hasil belajar*. Bandung :Alfabeta.

- Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok a Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1).
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Groupengan Hasil Belajar. Pontianak: Yudha English Gallery