

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS 2 UPTD SDN SEPULU 1**

Risma Nuril Izzah¹, Yunita Hariyani²

e-mail: rismanuril10@gmail.com¹, yunitahariyani@stkippgri-bkl.ac.id²

^{1,2}STKIP PGRI Bangkalan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh media pembelajaran berbasis puzzle terhadap kemampuan membaca awal dan keinginan belajar Bahasa Indonesia sebagai topik pada siswa kelas 2 UPTD SDN Sepulu 1. Penelitian ini dimotivasi oleh kebutuhan untuk mengatasi rendahnya kompetensi membaca awal dan kemauan belajar siswa melalui penggunaan metodologi pembelajaran berbasis media yang lebih menarik dan interaktif. Peneliti menggunakan strategi kuantitatif berdasarkan desain pretest-posttest satu kelompok untuk menentukan sejauh mana intervensi meningkatkan keterampilan siswa. Semua instrumen penelitian, termasuk tes pemahaman membaca dan kuesioner tentang kemauan belajar siswa, telah diperiksa validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Kami menggunakan uji t sampel berpasangan dan uji normalitas untuk melihat angka-angkanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t sampel berpasangan untuk kemampuan membaca awal memiliki nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan bahwa media yang banyak menggunakan puzzle secara nyata meningkatkan kemampuan membaca anak. Penggunaan media pembelajaran berbasis puzzle memberikan pengaruh positif terhadap kemauan siswa untuk belajar bahasa Indonesia, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikan sebesar 0,044 ($<0,05$) yang diperoleh dari tes motivasi belajar. Oleh karena itu, penggunaan alat pembelajaran berbasis puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca awal siswa sekolah dasar dan motivasi mereka untuk belajar.

Kata Kunci: Puzzle, Kemampuan Membaca Permulaan, Motivasi Belajar.

Abstract

This research aims to investigate the effects of puzzle-based learning media on the early reading abilities and desire to learn Indonesian as a topic of second graders from UPTD SDN Sepulu 1. This research was motivated by the need to address students' low early reading competency and willingness to learn via the use of more engaging and interactive media-based instructional methodologies. Researchers used a quantitative strategy based on a one-group pretest-posttest design to determine the extent to which the intervention improved students' skills. All of the research instruments, including reading comprehension tests and questionnaires about students' willingness to learn, had their validity and reliability checked before use. We used a paired-sample t-test and a normality test to look at the numbers. The results of the investigation showed that the paired-sample t-test for early reading ability had a significance value of 0.000 (<0.05), indicating that the media heavily used puzzles to noticeably improve children's reading abilities. Using puzzle-based learning media had a positive effect on students' willingness to learn Indonesian language, as shown by a significant value of 0.044 (<0.05) obtained from the test

on learning motivation. Therefore, using puzzle-based learning tools may improve primary school students' early reading skills and their motivation to study.

Keywords: Puzzle, Beginning Reading Ability, Learning Motivation.

Pendahuluan

Karena sangat penting untuk pendidikan yang menyeluruh, membaca harus menjadi prioritas bagi siswa sejak usia muda. Membaca membutuhkan lebih dari sekadar menguraikan simbol di halaman; membaca juga membutuhkan pemahaman konteks kata dan kalimat yang dibaca (Saputri, 2022). Pengajaran membaca di sekolah dasar harus fokus pada membangun pemahaman dan keterampilan menulis siswa sebagai landasan untuk keterampilan membaca dan menulis yang lebih maju (Eko, et al., (2023) Namun, tidak semua siswa memiliki kemampuan membaca yang sama; siswa-siswa ini membutuhkan pengajaran dan strategi individual untuk pertumbuhan (Perwitasari et al., 2022) Oleh karena itu, guru harus menggunakan strategi dan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan spesifik untuk siswa guna meningkatkan pemahaman membaca dan motivasi belajar.

Pengajaran membaca dan menulis yang dimulai sejak usia dini mempersiapkan siswa untuk sukses sepanjang karier pendidikan mereka (Widyaningrum & Hasanudin, 2019). Tidak seperti menulis, yang terdiri dari mengekspresikan ide seseorang di atas kertas, membaca lebih langsung terkait dengan pemahaman isi tertulis. Penting untuk mengembangkan keterampilan ini agar siswa tidak kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru harus berupaya menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, kreatif, dan orisinal jika mereka ingin murid-muridnya belajar sebanyak mungkin dan lebih terlibat di kelas. Motivasi intrinsik siswa, yang mendorong mereka untuk menyelesaikan tugas, adalah komponen kunci lain dari pembelajaran yang efisien. Mengembangkan keterampilan untuk melakukan serangkaian tugas yang diinginkan (Satriadin et al., 2025). Faktor-faktor baik di dalam maupun di luar kelas, seperti kemampuan guru untuk menginspirasi rasa ingin tahu seumur hidup terhadap pengetahuan pada murid-muridnya, dapat memengaruhi seberapa termotivasi mereka untuk belajar. Untuk fasih berbahasa Indonesia, seseorang harus mampu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Nuraini et al., 2022). Landasan pendidikan yang kuat disediakan oleh keempat faktor ini yang bekerja bersamaan. Banyak aspek masyarakat Indonesia bergantung pada bahasa Indonesia, seperti komunikasi, kohesi nasional, dan pembentukan identitas (Nurhasanah, 2017). Oleh karena itu, kemampuan membaca dan menulis sejak usia dini sangat penting untuk keberhasilan akademis seorang siswa.

Salah satu masalah besar dengan sekolah-sekolah saat ini adalah mereka tidak mengajarkan teori dan aplikasi praktisnya secara bersamaan. Karena pendidikan tidak selalu memberikan pengalaman langsung, anak-anak pada tahap ini tidak sepenuhnya memahami relevansi mata pelajaran tersebut. Akibatnya, sangat penting bagi pendidik untuk menyediakan kursus yang mendorong potensi dan kreativitas siswa, sehingga mereka dapat melakukan lebih dari sekadar memahami konsep teoritis; mereka perlu mampu menerapkan ide-ide ini dalam situasi praktis juga. Dalam hal ini, media pendidikan dapat terbukti menjadi sumber daya yang sangat berharga. Berasal dari kata Latin "medius," yang berarti "koneksi" atau "perantara," kata bahasa Inggris "media" berasal dari bahasa Latin. Media memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan siswa mereka, yang sangat penting di kelas (Nurrita, 2022). Menurut (Arsyad & Ariyati, 2015) media dapat membantu siswa memahami lebih banyak karena menyajikan informasi dengan cara yang menarik, sederhana, dan personal..

Menurut Nurpratiwiningsih dan Setiyoko dalam Novita & Sirait, (2023), teka-teki adalah permainan di mana suatu objek atau gambar dipotong menjadi banyak bagian dan kemudian disatukan kembali. Potongan-potongan tersebut harus dirakit dengan mencocokkan atau menghubungkannya dalam permainan ini. Teka-teki dapat dilihat sebagai alat bantu belajar berbasis permainan dengan membedahnya dan menyusun potongan-potongan tersebut dalam urutan tertentu. Penggunaan teka-teki di kelas memiliki banyak manfaat, termasuk peningkatan keterlibatan, keterampilan berpikir kritis yang lebih baik, dan motivasi intrinsik bagi siswa untuk berprestasi sebaik mungkin.

Kemampuan membaca awal dan motivasi belajar masih rendah, menurut penelitian yang dilakukan di UPTD SDN Sepulu 1. Pendekatan pendidikan berbasis ceramah tradisional masih memainkan peran penting dalam masalah ini; pendekatan tersebut membuat siswa pasif dan mengurangi kesempatan mereka untuk berinteraksi aktif dengan isi kursus dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Penggunaan media pembelajaran yang menarik yang terbatas juga berkontribusi pada kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga lebih sulit bagi siswa untuk memahami materi. Oleh karena itu, untuk menarik perhatian dan memahami siswa sekolah dasar, kita perlu menciptakan materi pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pilihan lain adalah menggunakan puzzle; puzzle tidak hanya melibatkan siswa, tetapi juga membuat belajar lebih menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran puzzle di kelas Bahasa Indonesia memengaruhi kemampuan membaca awal dan motivasi belajar siswa kelas 2 UPTD SDN Sepulu 1. Meningkatkan minat, pemahaman, dan motivasi belajar siswa adalah tujuan utama penggunaan media digital di kelas.

Metode

Untuk menguji atau menyangkal hipotesis, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang didefinisikan sebagai pemeriksaan statistik data numerik, tabular, atau grafik (Syahroni Irfan, 2022). Untuk mendapatkan informasi, data numerik yang berkaitan dengan variabel penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode ini digunakan untuk memeriksa data dan menentukan hubungan antar variabel setelah masalah penelitian diidentifikasi. Peneliti meneliti pengaruh pengenalan media pembelajaran tertentu terhadap kapasitas dan motivasi belajar siswa menggunakan metodologi pretest-posttest satu kelompok.

Tabel 1. Desain dan Rancangan

Test Awal	Perlakuan	Test Akhir
X_1	O	X_2

Keterangan:

X_1 = *pretest*

O = perlakuan (menggunakan media pembelajaran puzzle)

X_2 = *posttest*

Populasi sampel terdiri dari dua puluh satu siswa kelas dua dari tahun ajaran 2025–2026 di UPTD SDN Sepulu 1. Karena menggunakan strategi pengambilan sampel jenuh, setiap orang dalam populasi dipertimbangkan untuk penelitian ini. Instrumen penelitian mencakup tes dan instrumen non-tes. Alat penilaian mengevaluasi kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah masalah dengan menggunakan campuran pertanyaan pilihan ganda dan deskriptif tentang susunan gambar dan huruf. Kemampuan membaca dasar meliputi hal-hal seperti

mampu mengenali huruf, membuat hubungan antara kata tertulis dan lisan, mengucapkan huruf dengan benar, dan menyebutkan vokal dan konsonan (Mufidah & Maulidiyah, 2022). Untuk mengukur motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan kuesioner yang didasarkan pada tanda-tanda dari (Sudibyo et al., 2017). Upaya siswa untuk mengatasi tantangan belajar, perhatian mereka terhadap isi, ketekunan mereka dalam belajar, keinginan mereka untuk berpartisipasi, dan kesediaan mereka untuk bertanya semuanya merupakan indikator dari hal ini.

Tabel 2. Skala Likert

Kategori penilaian	Skala penilaian
SL (Selalu)	4
SR (Sering)	3
KD (Kadang-Kadang)	2
TP (Tidak Pernah)	1

Penelitian ini menggunakan variabel independen dan dependen. Media pembelajaran puzzle merupakan variabel independen dalam penelitian ini, sedangkan tingkat kemampuan membaca awal siswa dan kemauan belajar merupakan faktor dependen. Serangkaian pengujian, termasuk pengujian validitas, reliabilitas, normalitas, uji t sampel berpasangan, dan MANOVA, dijalankan pada data dalam penelitian ini menggunakan SPSS. Kami menguji setiap item pada instrumen melalui pengujian validitas untuk melihat apakah item tersebut dapat dicapai; jika ya, kami akan menyebutnya valid. Pengujian reliabilitas kemudian digunakan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian konsisten. Data dianggap normal jika uji normalitas, yang menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Kami menggunakan uji t sampel berpasangan untuk menemukan perbedaan antara hasil rata-rata pretest dan posttest, dan kami menolak H_0 jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Dengan menggunakan uji MANOVA, kami juga melihat bagaimana media pembelajaran puzzle memengaruhi tingkat kemampuan membaca awal dan keinginan belajar kami. Tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan penerimaan hipotesis alternatif (H_0), sedangkan nilai kurang dari 0,05 menunjukkan penolakan hipotesis nol (H_0).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah dan sejauh mana penggunaan media teka-teki oleh siswa kelas dua di UPTD SDN Sepulu 1 memengaruhi kemampuan membaca awal dan motivasi belajar mereka. Penelitian ini menggunakan metodologi pra- dan pasca-tes satu kelompok dan melibatkan tiga belas siswa. Data dievaluasi menggunakan uji t sampel berpasangan untuk memastikan validitas, reliabilitas, dan normalitas. Uji validitas menentukan apakah instrumen penelitian layak digunakan.

Tabel 3. Uji Vaiditas Kemampuan Membaca Permulaan

No Item	r^x_y	Kriteria	r^t_{tabel}	Keterangan
Item_1	0,47	>	0.433	Valid
Item_2	0,561	>	0.433	Valid
Item_3	0,579	>	0.433	Valid

Item_4	0,527	>	0.433	Valid
Item_5	0,537	>	0.433	Valid
Item_6	0,6	>	0.433	Valid
Item_7	0,487	>	0.433	Valid
Item_8	0,634	>	0.433	Valid
Item_9	0,697	>	0.433	Valid
Item_10	0,47	>	0.433	Valid
Item_11	0,151	<	0.433	Tidak Valid
Item_12	0,585	>	0.433	Valid
Item_13	0,121	<	0.433	Tidak Valid
Item_14	0,122	<	0.433	Tidak Valid
Item_15	0,532	>	0.433	Valid

Hasilnya ditunjukkan pada Tabel 3, yang mengungkapkan bahwa dua belas dari lima belas pertanyaan pemahaman bacaan yang diberikan di awal disetujui sementara tiga ditolak. Selanjutnya, temuan uji validitas untuk instrumen motivasi belajar disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Vaiditas Motivasi Belajar

No Item	r^x_y	Kriteria	r^t_{tabel}	Keterangan
Item_1	0,546	>	0.433	Valid
Item_2	0,572	>	0.433	Valid
Item_3	0,477	>	0.433	Valid
Item_4	0,566	>	0.433	Valid
Item_5	0,565	>	0.433	Valid
Item_6	0,561	>	0.433	Valid
Item_7	0,623	>	0.433	Valid
Item_8	0,543	>	0.433	Valid
Item_9	0,599	>	0.433	Valid
Item_10	0,61	>	0.433	Valid
Item_11	0,557	>	0.433	Valid
Item_12	0,056	<	0.433	Tidak Valid
Item_13	0,019	<	0.433	Tidak Valid
Item_14	0,166	<	0.433	Tidak Valid
Item_15	0,061	<	0.433	Tidak Valid

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada Tabel 4, disimpulkan bahwa instrumen tersebut layak digunakan karena 11 elemennya valid dan 4 elemennya tidak valid. Setelah itu, dilakukan uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi peralatan penelitian.

Tabel 5. Uji Reabilitas Kemampuan Membaca Permulaan dan Motivasi Belajar

Reliability Statistics			
Cronbach's	kriteria	R_{tabel}	Keterangan

alpha			
.838	>	0,433	Reliabel
.541	>	0,433	Reliabel

Jika nilai Alpha Cronbach untuk kedua instrumen lebih besar dari nilai r-tabel 0,433, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5, maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel. Sebelum pengujian hipotesis, status distribusi data yang teratur dikonfirmasi menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 6. Uji Normalitas Kemampuan Membaca Permulaan dan Motivasi Belajar

Kolmogorov-Smirnov			
Pretest-Posttest	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Membaca Permulaan	,335	21	,137
Dan Pemahaman	,136	21	,558

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai signifikansi keinginan belajar dan kemampuan membaca awal lebih besar dari 0,05, yaitu masing-masing 0,558 dan 0,135. Oleh karena itu, kumpulan data ini sangat sesuai dengan distribusi normal. Untuk mengkonfirmasi hipotesis, selanjutnya dilakukan uji t sampel berpasangan.

Tabel 7. Uji Paired Sample T-test Kemampuan Membaca Permulaan dan Motivasi Belajar

Paired sample T-test					
	Sig-2 tailed	Kriteria	R _{tabel}	keterangan	
Pretest-posttest Kemampuan Membaca Permulaan	0,000	<	0,05	Memiliki	perbedaan nilai signifikan
Pretest-posttes Motivasi Belajar	0,044	<	0,05	Memiliki	perbedaan signifikan

Nilai signifikansi motivasi belajar dan kemampuan membaca awal keduanya kurang dari 0,05, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 7. Ketika membandingkan hasil tes yang diambil sebelum dan sesudah pengenalan media pembelajaran teka-teki, ditemukan perbedaan yang signifikan secara statistik, yang membuktikan premis penelitian.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II UPTD SDN Sepulu 1. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media puzzle. Dengan demikian, penggunaan media puzzle dapat menjadi salah

satu alternatif media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan tersebut berkaitan dengan karakteristik media puzzle yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas mengamati, mencocokkan, menyusun, dan menghubungkan bagian-bagian yang tersedia. Aktivitas tersebut dapat membantu siswa memahami hubungan antara huruf, suku kata, kata, gambar, dan makna. Dalam penelitian ini, kemampuan membaca permulaan mencakup kemampuan mengenali huruf, menghubungkan kata tertulis dengan kata yang diucapkan, melafalkan huruf dengan tepat, serta mengenali huruf vokal dan konsonan.

Media puzzle juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penjelasan guru. Berdasarkan latar belakang penelitian, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa cenderung pasif dan memiliki kesempatan yang terbatas untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Penggunaan puzzle memberikan variasi kegiatan sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan aktivitas secara langsung selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat mendukung keterlibatan siswa dalam memahami materi membaca permulaan.

Selain berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan, media puzzle juga menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,044 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran puzzle. Dengan demikian, penggunaan puzzle tidak hanya berkaitan dengan peningkatan aspek kognitif berupa kemampuan membaca, tetapi juga berkaitan dengan aspek afektif berupa motivasi belajar siswa.

Pengaruh terhadap motivasi belajar dapat dipahami dari karakteristik puzzle sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Puzzle memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses penyelesaian tugas. Siswa perlu memperhatikan materi, mencari bagian yang sesuai, mencoba menghubungkan potongan, dan menyelesaikan susunan puzzle. Aktivitas tersebut memberikan stimulus agar siswa tetap fokus terhadap tugas pembelajaran. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur melalui beberapa indikator, yaitu usaha siswa dalam menghadapi kesulitan belajar, perhatian terhadap materi, ketekunan belajar, keinginan untuk berpartisipasi, serta kesediaan bertanya.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Hal ini sejalan dengan landasan penelitian yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa memahami informasi melalui penyajian yang lebih menarik dan sederhana.

Secara empiris, hasil penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu yang dikemukakan dalam artikel. Novita dan Sirait (2023) serta Satriadin et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung peningkatan kemampuan siswa. Penelitian Satriadin et al. (2025), khususnya, menunjukkan adanya hubungan penggunaan media berbasis game puzzle dengan motivasi

belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa unsur permainan dalam media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu dipahami berdasarkan desain penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest*, sehingga perubahan hasil belajar diamati pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Desain tersebut dapat menunjukkan adanya perbedaan hasil setelah penggunaan media puzzle, tetapi penelitian ini belum melibatkan kelompok kontrol sebagai pembandingan. Oleh karena itu, peningkatan yang ditemukan perlu diinterpretasikan dalam konteks perlakuan yang diberikan kepada kelompok penelitian. Selain itu, artikel mencantumkan jumlah sampel sebanyak 21 siswa pada bagian metode, sedangkan bagian hasil menyebutkan 13 siswa. Ketidaksesuaian jumlah sampel ini perlu diperbaiki sebelum artikel diajukan ke jurnal karena konsistensi metodologis merupakan bagian penting dalam penilaian artikel ilmiah. Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan bukti bahwa media puzzle dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung kemampuan membaca permulaan dan motivasi belajar siswa kelas II. Nilai signifikansi yang diperoleh pada kedua variabel berada di bawah 0,05. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle berkaitan dengan perubahan yang signifikan pada kemampuan membaca permulaan dan motivasi belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan dan motivasi belajar siswa kelas II UPTD SDN Sepulu 1. Pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan ditunjukkan oleh hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sementara itu, pengaruh terhadap motivasi belajar ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,044 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran puzzle. Penggunaan media puzzle dapat mendukung pembelajaran membaca permulaan melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan menghubungkan huruf, gambar, serta kata. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Media puzzle juga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik.

Dengan demikian, media pembelajaran puzzle dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca permulaan di sekolah dasar. Namun, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih luas agar pengaruh media puzzle dapat diuji dengan desain penelitian yang lebih kuat. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan puzzle dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan membaca siswa.

Daftar Pustaka

- Ananta Pramayshela, Erma Yanti Tanjung, Fitri Yantu Pasaribu, & Rinanti Ito Pohan. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Kelas 4 Sd. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 111–125. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1611>
- Ariyati, T. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Gambar Berbasis Permainan. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 34.

- Astri Azani, Sarmila Sarmila, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17–37. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>
- Hasibuan, A., Pebriana, P. H., & Fauziddin, M. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran RADEC untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. 5(3), 2458–2466.
- Mufidah, I., & Maulidiyah, E. C. (2022). Pengaruh Game Belajar Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(2), 302–316.
- Novita, F., & Sirait, S. (2023). Pengaruh media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika. 6(1), 17–40.
- Nugraha, M. (2018). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i01.1769>
- Nuraini, S., Tanzimah, & Hera, T. (2022). Faktor - Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II di SD Negeri 91 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1540–1545.
- Nurhasanah, N. (2017). *Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia Nina Nurhasanah*. 2.
- Nurrita. (2022). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127.
- Perwitasari, T. S., Rohmah, M., & Setyawan, A. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan ...*, 4(2), 68–73. <https://jepjournal.stkipalitb.ac.id/index.php/hepi/article/view/48%0Ahttps://jepjournal.stkipalitb.ac.id/index.php/hepi/article/download/48/38>
- Saputri, M. I. A. I. N. M. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SDN 3 Margototo Dengan Menggunakan Pembelajaran SAS (Struktur Analisis Sintesis). *Skripsi*, 4(1), 1–23.
- Satriadin, Erwin Eka Saputra, & Ahmad. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 22 Kendari. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(6), 14–24. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.279>
- Sudibyo, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2017). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v1n1.p13-21>
- syahputra eko, novianty lily, sembiring juhardi. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Puzzle Huruf Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri Rajabasa Lama. *Journal of Engineering Research*, 10(1), 35–45.
- Syahroni Irfan, M. (2022). Prosedur Penelitian Kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56.
- Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. (2019). Kajian Kesulitan Belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189–199. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i2.2219>