

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS II
DI SD MUHAMMADIYAH IDI TELLO BARU**

Sri Amalia¹, Tasrif Akib², Abd. Rajab³

¹⁻³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

¹ sriamalia0123@gmail.com,

²tasrifakib@unismuh.ac.id

³rajab@unismuh.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas II di SD Muhammadiyah IDI Tello Baru. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen. Desain penelitian yang di gunakan adalah *one-group pretest posttest* desain yang melibatkan 22 peserta didik sebagai sampel. Populasi dalam penelitian adalah kelas II. Instrumen yang di gunakan adalah tes tertulis yang berupa tes essay untuk mengukur kemampuan membaca peserta didik. Adapun Teknik pengumpulan data yang di gunakan lembar observasi, tes tertulis, dokumentasi. Teknik analisis data yang di gunakan adalah Teknik analisis deskriptif dan Teknik analisis inferensial yang meliputi uji normalitas dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas II setelah di berikan perlakuan. Nilai rata-rata *pretest* adalah 60,00 sedangkan nilai rata-rata *Posttest* adalah 85.45 Berdasarkan hasil yang di peroleh HO di tolak dan H1 di terima. Dari hasil tersebut dapat di simpulkan bahwa media *puzzle* huruf memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas II SD Muhammadiyah IDI Tello Baru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kemampuan Membaca, Puzzle huruf.

ABSTRAK

This study aims to measure the effect of using letter puzzle media on the reading ability of class II students at SD Muhammadiyah IDI Tello Baru. This study uses a pre-experimental method. The research design used is a one-group pretest posttest design involving 22 students as samples. The population in the study was class II. The instrument used was a written test in the form of an essay test to measure students' reading ability. The data collection techniques used were observation sheets, written tests, documentation. The data analysis techniques used were descriptive analysis techniques and inferential analysis techniques which included normality tests and hypothesis tests. Based on the results of the study, it showed that there was an effect of using letter puzzle media on the reading ability of class II students after being given treatment. The average pretest score was 60.00 while the average posttest score was 85.45. Based on the results obtained, HO was rejected and H1 was accepted. From these results, it can be concluded that letter

puzzle media has an effect on the reading ability of class II students at SD Muhammadiyah IDI Tello Baru

Keyword: Learning Media, Reading Skills, Letter Puzzles.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk kemampuan dasar literasi siswa, yang mencakup membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Proses pembelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga mengembangkan daya pikir kritis, imajinasi, dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran membaca di sekolah dasar merupakan salah satu aspek fundamental dalam pendidikan yang harus diperhatikan dengan serius karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulana & Akbar, (2017: 46) Kemampuan membaca siswa SD di Indonesia berada pada urutan ke 38 dari 39 negara peserta yang di teliti. Hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan membaca peserta didik Tingkat SD di Indonesia.

Kemampuan membaca yang baik tidak hanya berpengaruh pada prestasi akademik siswa, tetapi juga

pada perkembangan kognitif dan sosial mereka. Di tingkat sekolah dasar, siswa belajar mengenali huruf, membentuk kata, dan memahami kalimat, yang merupakan langkah awal dalam proses literasi. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar membaca, yang dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran yang inovatif, menurut Putri & Rigianti, (2023: 829) Kemampuan membaca sangat penting karena menunjang proses belajar siswa, membaca bisa mendapatkan informasi pengetahuan serta pengalaman yang lebih luas. Oleh karena itu, kemampuan membaca tidak hanya berfungsi untuk memahami informasi tertulis, tetapi juga menjadi dasar penguasaan berbagai mata pelajaran lainnya. Namun meskipun penting, masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kemampuan membaca secara efektif. Menurut Nurfebriyani dkk. (2024:

1858) mengungkapkan bahwa rendahnya keterampilan membaca di kelas rendah disebabkan oleh keterbatasan metode pembelajaran serta minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki peran dalam meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta pemahaman siswa. permasalahan ini perlu segera di tangani oleh guru dan sekolah agar siswa mudah terlibat dalam pembelajaran secara aktif. Allah berfirman: **Surah Az-Zumar**

وَوَيْلٌ لِلَّذِينَ كَفَرُوا يَوْمَ يَخْرُجُونَ مِنَ الْأَرْضِ يَذَرُوهَا كَالْحِثْيِ وَأَنْ يُدْعُوا لَهَا رَبَّنَا وَقَدْ أَعْرَضُوا عَنْهَا ذَٰلِكَ جِزَاءُ الْمُكَذِبِينَ

Latin:

Hal yastawil-ladziina ya'lamuuna wal-ladziina laa ya'lamuun, innamaa yatadzakkaru ulul-albaab.

Terjemahan:

"Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sungguh, hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran." Ayat-ayat ini menunjukkan pentingnya membaca, menuntut ilmu, dan bagaimana Allah meninggikan derajat orang yang berilmu.

Berdasarkan observasi awal yang di lakukan di SD

Muhammadiyah IDI Tello Baru menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan membaca di kelas Hal ini disebabkan karena beberapa peserta didik di temukan bermain-main pada saat proses pembelajaran, peserta didik kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran, 7 orang dari 23 peserta didik kurang menguasai beberapa kosa kata. Media yang digunakan berdasarkan informasi yang diperoleh pada saat observasi awal pada proses belajar adalah buku cetak yang menyebabkan siswa kurang tertarik pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu salah satu Solusi yang bisa di gunakan dalam menyelesaikan masalah tersebut adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi, merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media ini berfungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media yang inovatif seperti *puzzle* huruf menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media *Puzzle* huruf memungkinkan peserta didik dapat menyusun kata-kata individual, memberikan fleksibilitas dan kreativitas dalam belajar. Sehingga dengan adanya media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan kosa kata peserta didik secara signifikan.

Media *puzzle* huruf diharapkan mampu menjadi alat yang efektif dan menyenangkan dalam membantu anak-anak menguasai keterampilan membaca dan menulis. Dengan menyusun potongan-potongan *puzzle* yang membentuk huruf, kata, atau kalimat, anak-anak secara tidak langsung melatih otak mereka untuk mengenali bentuk huruf, memahami hubungan antara huruf dan bunyi, serta membangun kosakata. Selain itu, kegiatan menyusun *puzzle* juga merangsang perkembangan motorik halus, koordinasi mata-tangan, dan kemampuan spasial anak. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan membaca peserta didik.

Surtika dkk. (2020: 102) Media pembelajaran bisa diartikan sebagai

wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Selanjutnya, Tridiastita dkk. (2023: 25233) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja bertujuan dan terkendali. Oleh karena itu, Emda dalam Istiqlal, (2018: 139) menekankan bahwa media pembelajaran yang digunakan harus relevan dan efektif dalam membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga ditekankan oleh Arsyad dalam Auliya F.A, Fitriasari E, Nurunnisa. N, (2023: 953) Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Selain itu, ada beberapa peneliti yang juga pernah meneliti tentang media *puzzle* huruf yaitu penelitian oleh Lintang Febyarun,

(2021) TK It Mekar Sari Natar yang menunjukkan pengaruh media permainan *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Selanjutnya Peneliti yang lain di lakukan oleh Sri Yunita (2021) di STAI Al-Haudl Ketapang Kalimantan Barat, menunjukan bawa media *puzzle* dapat mempengaruhi kemampuan membaca peserta didik. Peneliti ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan hasilnya menunjukkan peningkatan. Selain itu, Penelitian Arlinda (2023) juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca peserta didik setelah menggunakan media *puzzle* huruf. Kemudian peneliti berikutnya adalah Iva Kurnia Anisabani Pahlavi (2021) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan proses pembelajaran dan kemampuan membaca permulaan dan menulis permulaan. Lalu peneliti selanjutnya yaitu Azza Nabila (2024) terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan. Dan penjelasan lebih detail akan di elaborasikan di bab 2.

Beberapa penelitian dapat menunjukkan bahwa media *puzzle*

huruf terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik, terutama dalam aspek membaca, menulis, mengingat kosa kata, kreativitas. Secara keseluruhan, Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media *puzzle* huruf meningkatkan pengenalan huruf dan literasi dasar peserta didik yang merupakan komponen penting dalam Pendidikan. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, melibatkan berpikir logis dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Mengacu pada hal tersebut peneliti mencoba melakukan penelusuran yang lebih detail dan valid tentang media ini, peneliti bermaksud untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dengan melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Di SD Muhammadiyah IDI Tello Baru”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang menggunakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh suatu tindakan tindakan atau perlakuan tertentu dalam konteks

pendidikan terhadap peserta penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah IDI Tello Baru Jl. Prof. Dr. J. Lemeina Kompleks BTN Idi, Kelurahan Tello Baru, Kecamatan Panakukkang, Kabupaten Kota Makassar yang dipilih berdasarkan permasalahan terkait kemampuan membaca peserta didik khususnya di kelas II. Populasi dalam penelitian ini, yaitu siswa SD Muhammadiyah IDI Tello Baru kelas 2 dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II dengan jumlah 22 peserta didik. Peserta didik laki-laki 5 orang dan peserta didik perempuan 17 orang.

Metode dalam Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan design one grup *pretest posttest* desain. Desain ini terdapat *pretest* sebelum di berikan perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat di ketahui lebih akurat, sehingga dapat membandingkan keadaan sebelum di beri perlakuan dan setelah di beri perlakuan *posttest*.

Teknik pengumpulan data ini, peneliti menggunakan metode observasi kepada guru dan siswa meliputi: lembar observasi, tes tertulis dan dokumentasi. Adapun Teknik

analisis yang di gunakan dalam penelitian ini sebagai berikut: Statistik Deskriptif dan Statistik Inferensial yaitu: Uji Normalitas dan uji Hipotesis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil Analisis Statistik Deskriptif **Deskripsi kondisi awal penelitian melakukan *pretest* di kelas 2 SD Muhammadiyah IDI Tello Baru sebelum di terapkan media *puzzle* huruf.**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan awal membaca peserta didik kelas II SD Muhammadiyah IDI Tello Baru subjek penelitian ini berjumlah 22 peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah IDI Tello Baru, peserta didik diberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan untuk mengukur pengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik, maka di peroleh data yang di kumpulkan melalui tes essay sehingga dapat di ketahui kemampuan awal membaca peserta didik. Data tersebut perolehan dari kemampuan membaca kelas II SD Muhammadiyah Idi Tello Baru

sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Pretest Sebelum Di Terapkan Media Puzzle huruf SD Muhammadiyah IDI Tello Baru

NO	NAMA	Kriteria Kemampuan Membaca Yang di nilai					Bobot	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Ahamad Nakib Arwan Karim	10	5	10	20	20	65	65
2	Aslam	10	5	5	20	20	60	60
3	Muhammad Bilal	10	5	10	20	20	65	65
4	Nur Ilham Syawal	10	5	5	20	20	60	60
5	Reyvan Malino	10	5	5	20	10	50	50
6	Adiba Khumaira	10	5	10	20	20	65	65
7	Alina Marsya Batu	10	5	5	20	20	60	60
8	A. Aisyah Anahda Rafanda	10	5	10	20	20	65	65
9	Andi Hannah Mannaga	10	5	5	20	20	60	60
10	Assyrah Rhoifiani Zahra	10	5	5	5	5	30	30
11	Aurelia Lia	10	5	10	20	20	65	65
12	Fitriani	15	5	10	20	20	70	70
13	Marlen Barto	10	5	15	20	20	60	60
14	Miska Kombonglangi	10	5	15	20	20	70	70
15	Nur Afiani Hana	10	5	5	10	20	50	50
16	Nur Azizah	10	5	10	10	20	55	55
17	Sitti Muimunah	10	5	10	10	20	55	55
18	Syaqila Putri Ramadhani	10	5	10	20	20	65	65
19	Yemima Lestari	10	5	15	20	20	70	70
20	Raisa Putri	10	5	10	20	20	65	65
21	Azizah Nahda	10	5	10	20	10	60	60
22	Rizki Kirana	10	20	10	20	10	70	55

Berdasarkan Tabel 4.1 mengenai hasil *pretest* sebelum diterapkannya media *puzzle* huruf di SD Muhammadiyah IDI Tello Baru, diperoleh data bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan kemampuan yang masih tergolong rendah pada lima aspek kemampuan membaca yang dinilai, yaitu pengenalan huruf, pengenalan suku kata, pengucapan suku kata, menyusun kalimat, dan membaca kalimat. Dari kelima aspek tersebut, aspek yang paling rendah rata-rata nilainya adalah aspek pengenalan suku kata (aspek 2), karena seluruh peserta didik hanya memperoleh skor 5 dari bobot yang tersedia, yang menunjukkan bahwa mereka belum menguasai pengenalan suku kata

secara optimal. Sementara pada aspek pengenalan huruf (aspek 1), seluruh siswa telah memperoleh skor maksimal yaitu 10, yang menandakan bahwa mereka sudah cukup mengenali huruf dengan baik.

Untuk aspek pengucapan suku kata sekitar 95% siswa mendapat nilai 5 atau 10, sedangkan ada satu siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu 15. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih belum lancar dalam mengucapkan suku kata. Pada aspek menyusun kalimat 95% peserta didik memperoleh nilai 20, kecuali satu siswa yang hanya memperoleh nilai 10, menunjukkan kesulitan dalam menggabungkan kata menjadi kalimat. Adapun aspek membaca kalimat 90% siswa memperoleh nilai maksimal.

Secara keseluruhan, nilai tertinggi *pretest* diraih oleh 3 peserta didik yang masing-masing mendapatkan skor total 70. Sementara peserta dengan nilai paling rendah diraih oleh 1 peserta didik yang hanya memperoleh skor total 30. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya media pembelajaran, masih terdapat kesenjangan kemampuan membaca antar peserta didik, terutama pada aspek pengenalan huruf dan

pengucapan suku kata serta membaca kalimat.

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Sebelum Diterapkan Media *Puzzle* huruf

Nilai	Frekuensi	presentase
30	1	4,54%
50	2	9,09%
55	3	13,66%
60	6	27,27%
65	7	31,81%
70	3	13,63
Jumlah	22	100%

Berdasarkan tabel 4.2 memperlihatkan rekapitulasi nilai siswa sebelum di terapkan media *puzzle* huruf di SD Muhammadiyah IDI Tello Baru, terlihat bahwa terdapat 1 peserta didik yang memperoleh nilai terendah yaitu 30. Nilai ini menunjukkan bahwa masih ada siswa yang mengalami kesulitan besar dalam membaca, baik dari segi pengenalan huruf, pengucapan suku kata, hingga penyusunan kalimat sederhana. Selanjutnya, sebanyak 2 peserta didik memperoleh nilai 50, dan 3 peserta didik memperoleh nilai 55. Kemudian, nilai 60 diperoleh oleh 6 peserta didik, sementara nilai 65 diperoleh oleh 7 peserta didik.

Rentang nilai antara 50 hingga 65 ini mencakup sebagian besar peserta didik, yaitu sebanyak 18 orang atau sekitar 81,53% dari total keseluruhan. Hanya 3 peserta didik yang berhasil memperoleh nilai tertinggi, yaitu 70. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih berada pada

kategori kemampuan membaca sedang, dan hanya sedikit yang telah mencapai kategori baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai tingkat kemampuan membaca yang optimal.

Deskripsi Hasil *Posttest* Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 2 SD Muhammadiyah IDI Tello Baru Setelah DiTerapkan Media *Puzzle* Huruf

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan serangkaian langkah persiapan yang terencana dan terarah guna memastikan efektivitas proses pembelajaran. Peneliti membuka pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 kemudian menjelaskan apa itu media *puzzle* huruf kepada peserta didik, kemudian memberikan penjelasan bagaimana cara menggunakan *puzzle* dalam proses pembelajaran untuk membantu mereka mengenal huruf dan belajar membaca. Memberikan arahan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok kemudian peneliti memberikan media *puzzle* untuk mengerjakan soal yang telah di berikan. Setiap kelompok harus

berinteraksi dengan kelompok masing-masing. Kelompok tersebut harus menyusun kata dengan *puzzle* kemudian menulis jawaban yang telah mereka dapat, jika selesai menyusun *puzzle* tersebut maka setiap kelompok peserta didik harus membacakan kata tersebut melalui media *puzzle* yang telah di susun. Sehingga peneliti mengetahui peningkatan kemampuan membaca peserta didik.

Peningkatan yang signifikan terlihat pada indikator pertama pengenalan huruf peserta didik harus mengenali huruf yang di berikan oleh peneliti dan mendapatkan skor senilai 20, pada indikator kedua pengenalan suku kata peserta didik mengenal suku kata yang di berikan dan mendapatkan skor senilai 20, pada indikator ketiga pengucapan suku kata peserta didik harus mengucapkan semua kata yang di berikan dan mendapat skor senilai 20, pada indikator keempat Menyusun suku kata peserta didik harus Menyusun dengan benar sehinga mendapat skor senilai 20, pada indikator kelima membaca kalimat sederhana peserta didik diwajibkan membaca kalimat sederhana dan mendapat skor senilai 20.

Berdasarkan kemampuan awal membaca peserta didik kelas 2 SD

Muhammadiyah Idi Tello Baru sebelum melakukan *posttest* tidak ada pengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik jadi peneliti menggunakan media *puzzle* huruf untuk mengetahui ada pengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik. Setelah penerapan media *puzzle* huruf, ada pengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik maka di peroleh data-data yang di kumpulkan melalui instrumen tes essay. Berikut adalah data yang di peroleh dari hasil *posttest*. Adapun hasil dari kemampuan membaca peserta didik kelas 2 SD Muhammadiyah IDI Tello Baru setelah di terapkan media *puzzle* huruf dapat di ketahui sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil *Posttest* Setelah Diterapkan Media *Puzzle* Huruf SD Muhammadiyah IDI Tello Baru

NO	NAMA	Kriteria Kemampuan Membaca Yang di nilai					Bobot	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5			
1	Ahamad Nakib Arwan Karim	15	20	15	20	20	90	90	T
2	Aslam	15	20	10	20	20	85	85	T
3	Muhammad Bilal	15	20	15	20	20	90	90	T
4	Nur Ilham Syawal	15	20	10	20	20	85	85	T
5	Reyyan Malino	15	20	10	20	20	85	85	T
6	Adiba Khumaira	15	20	15	20	20	90	90	T
7	Aleza Marisa Batu	15	20	10	20	20	85	85	T
8	A. Aisyah Anahda Rafanda	15	20	15	20	20	90	90	T
9	Andi Hannah Marnaga	15	20	10	20	20	85	85	T
10	Assyrah Rhoifiani Zahra	15	20	10	15	20	80	80	T
11	Aurelia Laa	15	20	15	20	20	85	85	T
12	Fitriani	10	20	15	20	20	85	85	T
13	Marlen Barto	15	20	15	20	20	90	90	T
14	Maska Kembanglangi	15	20	15	20	20	90	90	T
15	Nur Afiani Hana	15	20	10	20	20	85	85	T
16	Nur Azizah	10	15	10	20	20	75	75	T
17	Siti Muminah	10	20	10	20	20	80	80	T
18	Syaqila Putri Ramadhan	15	20	15	20	20	90	90	T
19	Yemima Lestari	15	20	20	20	20	95	95	T
20	Rissa Putri	15	20	10	20	20	85	85	T
21	Azizah Nahda	15	20	15	20	15	70	70	T
22	Rizki Kirana	15	15	15	20	20	85	85	T

Tabel 4.3 menunjukkan hasil penilaian *posttest* kemampuan

membaca peserta didik kelas 2 SD Muhammadiyah IDI Tello Baru setelah diterapkannya media *puzzle* huruf. Penilaian ini mencakup lima kriteria kemampuan membaca, yaitu pengenalan huruf, pengenalan suku kata, pengucapan suku kata, menyusun kalimat, dan membaca kalimat, dengan bobot nilai yang telah ditentukan untuk setiap kriteria. Hasil *posttest* ini digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media *puzzle* huruf.

Pada pengucapan suku kata (aspek 3), terdapat beberapa peserta yang masih belum mencapai nilai maksimal. Sebanyak 5 Peserta didik yaitu (22%) memperoleh nilai 10 dari aspek ini, yang mengindikasikan bahwa meskipun ada peningkatan, masih terdapat kesulitan dalam pelafalan suku kata secara tepat. Sementara itu, 4 peserta didik yaitu (18%) berhasil memperoleh nilai 15 pada aspek ini, menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam pengucapan suku kata setelah penggunaan media *puzzle* huruf.

Secara keseluruhan, nilai total siswa menunjukkan peningkatan dibandingkan saat *pretest*. Nilai tertinggi yaitu 95 diraih oleh 1 peserta didik yang

berarti mereka telah menunjukkan penguasaan yang sangat baik di semua aspek kemampuan membaca. Sementara itu, nilai terendah yaitu 70 diraih oleh 1 peserta. Meskipun demikian, tidak ada peserta yang berada di bawah nilai 70, menandakan bahwa secara umum semua siswa mengalami peningkatan yang baik dalam penerapan media *puzzle* huruf dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Setelah Diterapkan Media *Puzzle* Huruf

Nilai	Frekuensi	Presentase
70	1	4,54%
75	1	4,54%
80	2	9,09%
85	10	40,90%
90	7	31,81%
95	1	4,54%
Jumlah	22	100

Berdasarkan tabel 4.4 memperlihatkan rekapitulasi nilai siswa setelah diterapkannya media *puzzle* huruf dalam proses pembelajaran di SD Muhammadiyah IDI Tello Baru. Dari total 22 peserta didik, sebagian besar memperoleh nilai yang tinggi, menunjukkan keberhasilan penerapan media tersebut. Nilai yang paling banyak diperoleh adalah 85, dengan frekuensi sebanyak 10 siswa atau sebesar 40,90% nilai 90 yang diraih oleh 7 siswa (31,81%), dan nilai 80 yang diperoleh oleh 2 siswa (9,09%). Nilai tertinggi yaitu 95 hanya dicapai oleh 1 siswa (4,54%), begitu pula dengan nilai terendah yaitu 70 dan 75, masing- masing juga hanya

diperoleh oleh 1 siswa (masing-masing 4,54%).

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik berada pada kategori nilai yang baik hingga sangat baik (85–95), yang menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca. Hanya sebagian kecil siswa yang mendapatkan nilai di bawah 80, yang menunjukkan bahwa mereka masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Dengan distribusi nilai yang dominan di atas 80, hal ini memperkuat efektivitas media *puzzle* huruf sebagai alat bantu pembelajaran membaca yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Uji Normalitas

Tabel 4. 6 Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized Residual	
N	22
Normal Parameters ^a	
Mean	.0000000
Std. Deviation	4.84983747
Most Extreme Differences	
Absolute	.190
Positive	.136
Negative	-.190
Test Statistic	
	.190
Asymp. Sig. (2-tailed)	
	.038
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	
Sig.	.355 ^c
99% Confidence Interval	
Lower Bound	.343
Upper Bound	.368

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji normalitas dengan metode *kolmogorof-smirnov test* di gunakan

dalam penelitian ini menggunakan persamaan *monte carlo* dan hasil menunjukkan bahwa nilai dengan sig $0,355 > 0,05$. Maka dari itu data dalam penelitian ini berdistribusi normal, karena memperoleh nilai signifikansi lebih dari 0,05

Uji Hipotesis

Tabel 4. 7 Hasil uji hipotesis Paired Sampel Test

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	Sig. (2-tailed)
			Mean	Std. Error		
1. Pretest -	7.83419	1.67452				21.000
1. Posttest	25.45455				28.93690	21.97219

Berdasarkan tabel 4.7 hasil dari pengolahan data menggunakan SPSS versi 25 pada pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sampel T-Test*. Pada kolom nilai *pretest* dan nilai *posttest* di peroleh nilai $t = 15.201$, $df = 21$, Pada Nilai signifikansi (2-Tailed) 0,000. Bersarkan nilai pada output t hitung= 15.201 maka Langkah selanjutnya adalah mencari nilai t tabel, t tabel di cari berdasarkan nilai df (*degree of freedom* atau derajat kebebasan) dan nilai signifikansi ($(\alpha/2)$). Dari output tabel di atas nilai df yaitu 21 dan nilai $0,05/2 = 0,025$. Nilai tersebut kita buat acuan dasar dalam mencari nilai t tabel pada distribusi nilai t table statistic. Maka nilai t tabel yaitu 2.093 dapat di lihat dari lampiran. Karena $t_{hitung} > t_{tabel} =$

15.201>tabel = 2.903 dengan demikian HO di tolak dan H1 di terima. Dapat di simpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca peserta didik kelas II terdapat pengaruh yang signifikan.

E. Kesimpulan

Merujuk pada hasil analisis data serta perumusan masalah, dapat di tarik simpulkan bahwa kemampuan membaca peserta didik kelas II mengalami pengaruh yang signifikan dengan baik terbukti dari hasil nilai posttest pengenalan huruf, pengenalan suku kata, pengucapan suku kata, Menyusun suku kata, dan membaca kalimat sederhana. Berdasarkan hasil uji *statistic* telah di nyatakan penerimaan hipotesis terhadap H1 Dengan diterimanya hasil tersebut dan ditolaknya HO, maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa penerapan media *puzzle* huruf dapat mempengaruhi kemampuan membaca peserta didik di kelas II SD Muhammadiyah IDI Tello Baru terdapat pengaruh yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

Auliya F.A, Fitriasari E, Nurunnisa. N, M. . (2023). Pengaruh

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Urnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–954.

Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.

Maulana, P., & Akbar, A. (2017). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar. *Pesona Dasar (Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 5(2), 46–59.

Nabila, A., Kartono, K., & Halidjah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas II SDN 11 Pontianak Kota. *Journal on Education*, 7(1), 3301–3309. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6833>

Nurfebriyani, S., Putri, C. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2024). Studi Literatur : Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1857–1863. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2442>

Pahlavi, iva kurnia A. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan menggunakan

media puzzle huruf untuk siswa kelas i. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun Ke-9*, 2(9), 174.

Putri, A. D., & Rigianti, H. A. (2023). Hubungan Antara Menulis Huruf Tegak Bersambung pada Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 829–835.
<https://doi.org/10.47467/elmuajta.v4i2.4410>

Surtika, T., Sumardi, S., & Yasbiati, Y. (2020). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 101–111.

Tridiastita, R., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & ... (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 25233–25234.