

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS II SD INPRES LEMOA KAB. GOWA**

Salmawati¹, Cayati², Baharuddin Hafid³, Jusmawati⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Megarezky

¹ksalmawati9@gmail.com, ²cayatisingara@unimerz.ac.id,
³baharhafid5032gmail.com, ⁴icjusmawati030490@gmail.com,

ABSTRACT

This research was conducted to determine the effectiveness of letter puzzle learning media on the reading ability of class II students at SD Inpres Lemoa district. Gowa. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental design research type and a One Group Pretest-posttest design research design. The sampling technique in this research was total sampling. The sample in this research was class II consisting of 11 students consisting of 7 boys and 4 girls. The research instruments used were teacher and student activity observation sheets, reading ability assessment sheets, teacher and student questionnaires, reading tests and documentation as well as data collection techniques consisting of observations, questionnaires, tests and documentation which were reviewed based on students' reading abilities. After analyzing the data, the researcher found the effectiveness of the letter puzzle learning media through three indicators of effective learning, namely for student activity in the letter puzzle learning media 2.5 (Good), student responses with a value of 3.4 (Good) and learning outcomes for the puzzle learning media letter 3.6 (Very Good). So, through the results of the data analysis that has been carried out, it can be concluded that the letter puzzle learning media has proven to be quite effective in the reading ability of students at SD Inpres Lemoa district. Gowa with a score of 3.2 (Quite Effective).

Keywords: Letter Puzzle Learning Media, Reading Ability

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SD Inpres Lemoa kab. Gowa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental design* serta desain penelitian *One Group Pretest-posttest design*. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan total sampling, sampel dalam penelitian ini adalah kelas II yang terdiri dari 11 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 4 perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan, yaitu lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar penilaian kemampuan membaca, angket guru dan siswa, tes dan dokumentasi membaca begitupun dengan teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, angket, tes dan dokumentasi yang ditinjau berdasarkan kemampuan membaca siswa. Setelah melakukan analisis data peneliti menemukan keefektifan pada media pembelajaran *puzzle* huruf melalui tiga indikator dalam pembelajaran efektif, yaitu untuk aktivitas siswa pada media pembelajaran *puzzle* huruf 2,5 (Baik) respon siswa yang bernilai 3,4 (Baik) dan hasil belajar media pembelajaran *puzzle* huruf 3,6 (Sangat Baik). Jadi melalui hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* huruf terbukti

cukup efektif terhadap kemampuan membaca siswa SD Inpres Lemoa kab. Gowa dengan skor 3,2 (Cukup Efektif).

Kata kunci: Media Pembelajaran *Puzzle* Huruf, Kemampuan Membaca

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan karena dengan adanya pendidikan maka akan menjadikan setiap individu menjadi berkembang. Pendidikan tidak hanya dilakukan secara formal saja, namun dalam lingkup masyarakat juga diperlukan suatu pendidikan dan dapat dilakukan dimana saja. Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran merupakan aspek penting yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan. Peningkatan mutu atau kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh guru, dimana guru sebagai seorang pendidik dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Membaca permulaan merupakan kegiatan mengenalkan kumpulan huruf yang bunyinya dari bahasa. Ada dua hal pokok dalam membaca: permulaan membaca di kelas 1 dan 2, dan ilmu yang dipelajari dari kelas 3 dan seterusnya. Pengenalan atau bacaan dasar ini dipelajari pada kelas satu dan dua untuk membantu siswa memahami dan menulis dengan nada yang benar.

Selain membaca dari awal, untuk bisa membaca dari lanjutannya.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan cara yang dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak usia dini sehingga terjadilah pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok untuk anak sekolah, keragaman dan jenis media yang digunakan dalam pembelajaran sangat banyak dan bervariasi, sehingga dalam pengembangannya dilakukan upaya untuk mengelompokkan dan mengklasifikasikan media menurut ciri atau persamaannya dan karakteristik.

Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru dan strategi pembelajaran yang digunakan, salah satu yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media atau alat yang bisa menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran, tentu

diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi Pelajaran dengan baik. Salah satu media yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa yaitu menggunakan media *puzzle* huruf.

Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris *puzzle* atau *disassembly*, *puzzle* merupakan suatu alat yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Media *puzzle* merupakan media tiga dimensi yang berbentuk potongan-potongan gambar yang disusun menjadi satu gambar utuh. Pesan (informasi) yang disampaikan sebagai isi/materi pendidikan melalui media harus dapat diterima oleh penerima pesan (siswa) sebagai pengirim pesan, media pembelajaran dalam hal tertentu dapat mewakili guru yang menyajikan informasi pendidikan kepada siswa.

Adapun fungsi *puzzle* huruf yaitu:

- a) Latih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.
- b) Melatih koordinasi tangan dan mata
- c) Melatih logika
- d) Memperkuat daya ingat
- e) Mengenalkan anak pada konsep hubungan antar manusia

- f) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih berpikir matematis (otak kiri).

Adapun beberapa tujuan penggunaan *puzzle* huruf yaitu sebagai berikut:

- a) Tujuan, konsep atau fakta yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan pengetahuan (kognitif),
- b) Tujuan yang berkaitan dengan pribadi, kepribadian atau sikap (afektif)
- c) Tujuan yang berkaitan dengan perilaku, keterampilan atau penampilan (psikomotor).

Adapun Kelebihan dan Kekurangan *Puzzle* huruf

- a) Kelebihan
 - 1) Kelebihan lain dari permainan *puzzle* huruf adalah alatnya mudah digunakan dan mudah dimainkan, bahkan jika anda membutuhkan alat dan bahan untuk memainkan permainan tersebut, alat dan bahan tersebut merupakan alat yang bisa didapatkan di lingkungan sekitar.
 - 2) Kelebihan *puzzle* huruf adalah meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar

karena merupakan bentuk permainan yang lebih menyenangkan

- 3) Mainan *puzzle* huruf membuat anak lebih cepat karena mainannya menarik dan aman.
- 4) Ketika seorang anak bermain dengan alat *puzzle* huruf, ia melatih keterampilan motorik halus atau kecerdasan lainnya sehingga mempengaruhi perkembangan kognitif-motorik.

b) Kekurangan

- 1) Jika salah satu *puzzle* huruf hilang, permainan tidak dapat dimainkan.
- 2) Banyak sekolah yang tidak memanfaatkan media *puzzle* huruf ini dengan baik untuk mendorong Pembangunan.

B. Metode Penelitian

Penelitian *eksperiment* ini menggunakan rancangan *pre-eksperimental design* dengan menggunakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*, Dimana desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat

membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Table 1 Desain Penelitian

kelas	Sebelum	Perlakuan	Sesudah
Ekperimen	o_1	X	o_2

Keterangan :

O_1 : Tes awal (*pretest*)

X : Perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* huruf

O_2 : Tes akhir (*posttest*)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Lemoa yang terletak di kecamatan bontolempangan kabupaten Gowa provinsi Sulawesi selatan. Terdiri dari 10 ruangan, yaitu ruangan kelas, perpustakaan, kantor, kantin dan toilet. Adapun tenaga pendidik sebanyak 8 orang yang terdiri dari kepala sekolah dan guru kelas, dan operator.

Perlakuan media *puzzle* huruf diterapkan dikelas II, untuk lebih jelasnya berikut ini dijelaskan analisis deskriptif dari media tersebut dengan mengacu pada tiga indikator keefektivan yang ditinjau dari kemampuan membaca siswa di SD Inpres Lemoa.

1) Aktivitas guru

Analisis deskriptif pada aktivitas guru didapatkan dengan cara menjumlahkan semua nilai yang didapatkan kemudian dibagi dengan banyaknya aspek yang dinilai. Adapun kriteria keterlaksanaan media pembelajaran *puzzle* huruf bisa diraih apabila penerapannya berjalan dengan baik.

Table 2 Aktivitas Guru Media Pembelajaran *Puzzle* Huruf

Pertemuan	Skor	Kategori
1	3,4	Baik
2	3,5	Sangat Baik
3	3,7	Sangat Baik
4	3,7	Sangat Baik
Rata-rata	3,6	Sangat baik

Rata-Rata	Kategori
3,1	Baik

Sumber: Data Primer

2) Aktivitas siswa

Table 3 Aktivitas Siswa Media Pembelajaran *Puzzle* Huruf

Pertemuan	Skor	Kategori
1	3,2	Baik
2	3,3	Baik
3	3,5	Sangat Baik
4	3,6	Sangat Baik
Rata-rata	3,4	Baik

Sumber: Data Primer

3) Respon guru

Table 4 Respon Guru Pada Media Pembelajaran *Puzzle* Huruf

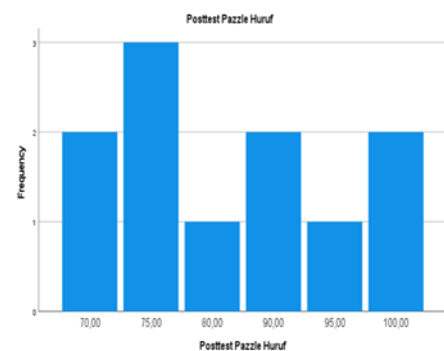
Rata-Rata	Kategori
3,2	Baik

Sumber: Data Primer

Sesuai dengan table diatas respon guru terhadap media pembelajaran *puzzle* huruf termasuk dalam kategori baik dengan capaian rata-rata 3,2 sehingga dapat disimpulkan bahwa respon guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan media *puzzle* huruf dapat dikategorikan baik dengan capaian rata-rata 3,2.

4) Respon siswa

Table 5 Respon Siswa Pada Media Pembelajaran *Puzzle* Huruf

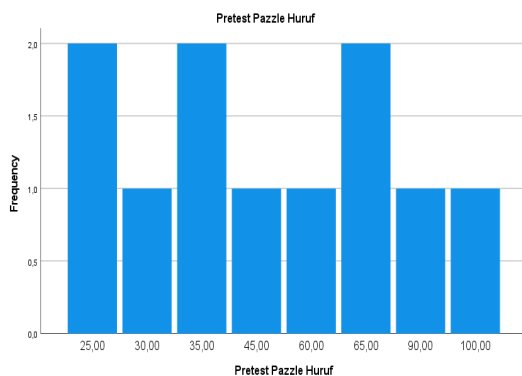


Sumber: data primer

Sesuai dengan table diatas dalam keseluruhan respon siswa terhadap media pembelajaran *puzzle* huruf termasuk dalam kategori baik dengan capaian rata-rata 3,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa

respon siswa kelas II dalam proses pembelajaran dengan penerapan media *puzzle* huruf dapat dikategorikan baik dengan capaian rata-rata 3,1.

Grafik 1. Nilai hasil belajar *pretes*



Sumber: Data Primer

Grafik 2. Nilai hasil belajar *posttest*

5. Keefektifan media pembelajaran

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kita menggunakan rumus pengkategorian keefektifan media pembelajaran.

Tabel 6. Keefektifan Media Pembelajaran *Puzzle* Huruf

Hasil Belajar	Aktivitas Siswa	Respon Siswa	E
3,6	2,5	3,4	3,2

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel diatas, nilai yang diperoleh untuk hasil belajar siswa kelas II dengan penerapan

media *puzzle* huruf yaitu sebesar 3,6, aktivitas siswa dengan nilai 2,5 dan respon siswa yang bernilai 3,4, melalui ketiga indikator keefektifan tersebut diperoleh rata-rata efektifitas dengan nilai 3,2 dengan kategori cukup efektif untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada

b. Pembahasan

Hasil analisis data yang didapatkan yang diperoleh untuk uji normalitas data pretest yaitu, .156, hasil uji homogenitas, yaitu 013 sedangkan hasil uji hipotesis dengan uji one sample t test, yaitu sig=0,000 atau $\leq 0,05$ sedangkan untuk aktivitas siswa 2,5 dalam kategori baik, respon siswa 3,4 dalam kategori baik, hasil belajar siswa 3,6 dalam kategori sangat baik serta nilai keefektifan berada pada nilai 3,2 dengan kategori cukup efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat diambil dari Kesimpulan berikut ini:

Media pembelajaran *puzzle* huruf terbukti cukup efektif di tinjau diri kemampuan membaca SD Inpres Lemoa hal tersebut dapat di lihat melalui hasil analisis dari ke tiga

indikator ke efektifitas, Yaitu untuk aktifitas siswa 2,5 dalam kategori baik, Respon siswa 3,4 dalam kategori baik, Hasil belajar 3,6 dalam kategori sangat baik, serta nilai keaktifan berada pada nilai 3,2 dengan kategori cukup efektif

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 Baru. *JPML: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 321–330.
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Widayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupens.i.v3i2.1984>
- Husna, B. S. (2019). Media Puzzle Huruf Bagi Siswa Dengan Hambatan Pendengaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(1), 13–20.
- Journal, E., & Kurniasih, L. Y. (2022). *EduBase: Journal of Basic Education Efektifitas Model Pembelajaran Talking Stick dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 3, 1–10.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Nisem, N. (2020). Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), 88–100. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30949>

- Nofitri, Z., & Noveria, E. (2020). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Menulis. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(3), 80. <https://doi.org/10.24036/108994-019883>
- Novita Dian DwiLestari, Muslimin Ibrahim, Siti Maghfirotn Amin, & Suharmono Kasiyun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Belajar Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2611–2616. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1278>
- Pahlavi, I. K. A. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan menggunakan media puzzle huruf untuk siswa kelas i. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(9), 161–175.
- Purnamasari, T. P, Bariah, O & Riana, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Rejeki, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan). *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs)*, 3(3), 2234. [https://jurnal.uns.ac.id/SHES/a](https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/57114%0Ahttps://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/viewFile/57114/33734)
- rticle/view/57114%0Ahttps://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/viewFile/57114/33734
- Rizal. (2022). Volume 02, (4), Desember 2022 <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>. *Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 02(4), 1129–1136.
- Septiana Soleha, R., Enawar, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 58–62. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.50>
- Stevani, R., Tamara, R., Negeri, A. K., & Raya, P. (2023). *Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah*. 2(2), 187–196. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i2.1891>
- Sugiyono .(2019). Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D. BANDUNG:ALFABETA
- Tri, L., Swastyastu, J., Visual, M., & Pembelajaran, M. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.
- 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, 25229–
25236.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10624%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/10624/8504>