

Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar

Application of Puzzle Media to Improve Reading and Writing Skills of Grade I Students of UPT SPF SDN Sumanna Makassar City

Isnaini Rahmi^{1*}, Asdar², Rahmaniah²

¹UPT SPF Sekolah Dasar Negeri Sumanna Kota Makassar

²Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

*E-mail: isnainirahmi88@gmail.com

Diterima: 12 Agustus 2024/Disetujui 30 Desember 2024

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa kelas I di UPT SPF SDN Sumanna, Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan Pre-Experimental Design, spesifiknya One-Group Pretest-Posttest Design. Metode ini dilakukan dengan memberikan pretest sebelum perlakuan (treatment) dan posttest setelah perlakuan (treatment) untuk mengetahui efek penggunaan media puzzle terhadap kemampuan literasi dasar siswa. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis t-test paired yang diolah menggunakan SPSS 25 for Windows. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dalam kemampuan membaca dan menulis siswa setelah penggunaan media puzzle. Nilai membaca meningkat sebesar 10.65%, dan nilai menulis meningkat sebesar 9%. Nilai signifikansi yang sangat kecil ($p < 0.001$) menunjukkan bahwa peningkatan ini sangat signifikan secara statistik. Temuan ini tidak hanya memperlihatkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas I, tetapi juga memberikan kontribusi penting dalam mengembangkan metode pembelajaran kreatif yang dapat meningkatkan keterampilan literasi dasar dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Penggunaan media puzzle dapat menjadi alternatif inovatif yang meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Penggunaan Media Puzzle; Kemampuan Membaca; Kemampuan Menulis

Abstract. This study aims to examine the effect of using puzzle media on the reading and writing abilities of first-grade students at UPT SPF SDN Sumanna, Makassar City. The research employs an experimental design with a Pre-Experimental Design approach, specifically the One-Group Pretest-Posttest Design. This method involves administering a pretest before the treatment and a posttest after the treatment to assess the impact of puzzle media on students' literacy skills. Data analysis was conducted using prerequisite tests (normality and homogeneity) and hypothesis testing with paired t-tests, using SPSS 25 for Windows. The analysis results show a significant difference between pretest and posttest scores in reading and writing abilities after the use of puzzle media. Reading scores increased by 10.65%, and writing scores increased by 9%. The very small significance value ($p < 0.001$) indicates that this improvement is statistically significant. These findings not only demonstrate that puzzle media can enhance the reading and writing skills of first-grade students but also contribute significantly to the development of creative teaching methods that can improve basic literacy skills in the context of primary education in Indonesia. The use of puzzle media presents an innovative alternative that enhances learning effectiveness and engages students more actively in the learning process.

Keyword: Use of Puzzle Media; Reading Skills; Writing Skills



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses penting yang membantu manusia menjadi individu yang berbudaya dan mampu menjalankan tugas serta kewajiban dalam masyarakat (Yulianti Ambarayani, 2018). Pendidikan tidak hanya tentang memperoleh pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk bersaing di dunia modern (Manu Wedham et al., 2022), tetapi juga tentang pelaksanaan praktis dari pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah melibatkan interaksi kompleks antara guru dan siswa, di mana guru tidak hanya mentransfer informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif dalam berbagai aktivitas dan praktik, memastikan mereka benar-benar memahami materi yang diajarkan (Tridiastita et al., 2023).

Kemampuan membaca adalah salah satu dari empat kemampuan utama dalam berbahasa, termasuk mendengarkan, menyimak, dan menulis yang sangat penting dalam proses pendidikan (Tedy et al., 2023). Kemampuan ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk memahami informasi yang dibaca, tetapi juga memainkan peran kunci dalam komunikasi sosial dan pengembangan pribadi (Simbolon, 2023). Kemampuan membaca yang efektif sangat penting untuk pembelajaran lanjutan dan harus mendapat perhatian serius dari guru (Novibriawan, 2023), sebab kurang fokusnya pada kemampuan membaca dapat mengakibatkan kesulitan dalam memahami subjek lain di masa depan.

Membaca memperkaya pengetahuan siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan membantu mereka mengikuti perkembangan zaman (Ramadhania & Yamin, 2022). Oleh karena itu, sangat penting untuk mengajarkan keterampilan membaca sejak dini, terutama di Sekolah Dasar, dan mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam membaca agar guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif.

Pengajaran kemampuan menulis di kelas awal lebih ditekankan pada penulisan simbol-simbol yang jika digabungkan akan memiliki makna (Nurrita, 2018). Pembelajaran menulis tidak hanya terbatas pada penggunaan alat tulis seperti pensil. Merangkai huruf juga merupakan bagian dari proses belajar menulis. Siswa kelas I diharapkan mampu menguasai keterampilan menulis dasar, termasuk menjiplak, menebalkan, meniru huruf, kata, atau kalimat sederhana, melengkapi kalimat yang belum selesai, dan menyalin (Rahmawati Matondang, 2021).

Kemampuan dasar membaca dan menulis merupakan hal yang sangat penting bagi siswa di kelas rendah Sekolah Dasar, namun masih banyak siswa yang belum menguasainya dengan baik. Ketidakmampuan ini disebabkan oleh berbagai faktor internal dan eksternal (Pahlavi, 2021). Dalam pendidikan Sekolah Dasar, pembelajaran membaca dibagi menjadi dua tahap: permulaan dan lanjutan. Menurut Abdulrahman, (2010), pentingnya pembelajaran membaca dan menulis tahap permulaan bagi siswa kelas I dan II sangat besar karena mempengaruhi kemampuan mereka di kelas-kelas berikutnya. Fauziah & Hidayat, (2022) menegaskan bahwa siswa yang tidak menguasai keterampilan membaca dan menulis di kelas rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran lainnya.

Pada konteks pendidikan saat ini, transformasi media pembelajaran telah membawa perubahan signifikan dalam cara pendidikan disampaikan. Penggunaan media yang efisien dan efektif ini menandai transisi dari metode konvensional ke pendekatan yang lebih modern dan relevan dengan zaman. Media pembelajaran menurut Dhieni et al. (2005), tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai katalisator yang meningkatkan cara berpikir dan emosi siswa. Penggunaan media pembelajaran inovatif memungkinkan guru untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas dalam menumbuhkan minat serta motivasi siswa (Nurrita, 2018). Media pembelajaran ini berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Khomsoh & Gregorius, 2013). Dengan demikian, penerapan media pembelajaran ini dapat membantu guru mengembangkan teknik pengajaran yang lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran secara efektif membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting, termasuk kemampuan memecahkan masalah, motorik halus, kognitif, dan sosial (Bahar & Risnawati, 2019). Aktivitas membongkar dan merakit kembali puzzle tidak hanya memperkaya keterampilan tersebut, tetapi juga mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif. Selanjutnya, Ernis & Hazmi, (2021) dan Hidayati, (2018) menambahkan bahwa media ini meningkatkan konsentrasi, ketelitian, imajinasi, daya ingat, dan psikomotorik siswa, serta menunjukkan interaksi sosial yang lebih efektif dan kerja sama siswa di dalam kelas. Menurut Hayati & Yamin, (2023), puzzle juga berperan dalam mengasah kecerdasan otak dan koordinasi, serta membantu anak-anak mengenali dan memahami bentuk serta warna, yang pada gilirannya memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna. Oleh karena itu, Puzzle menjadi alat pembelajaran yang sangat berharga, mendukung perkembangan keterampilan dan pengetahuan siswa.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan efektivitas penggunaan media puzzle dalam pembelajaran. Asrori & Indihadi, (2018) berhasil menunjukkan peningkatan dalam pemahaman siswa tentang konsep pecahan dan hasil belajar kognitif melalui penggunaan puzzle. Begitu juga, penelitian oleh Arina, (2021) memperkuat efektivitas puzzle dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berbicara siswa. Sementara itu, Pahlavi, (2021) telah mendemonstrasikan dampak positif penggunaan puzzle huruf dalam memperkuat kemampuan membaca dan menulis permulaan, serta pemahaman bacaan siswa.

Penelitian terbaru, seperti yang dilakukan oleh Dhieni, Nurbiana & Dkk, (2022), menemukan bahwa penggunaan puzzle suku kata dan teka-teki silang efektif dalam meningkatkan kemampuan dasar membaca dan kosakata siswa. Penelitian Ernis & Hazmi, (2021) menyoroti pentingnya metode pembelajaran interaktif dan kreatif dalam pendidikan dasar. Studi ini mengungkapkan bahwa penggunaan media puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca dan disiplin siswa, selain itu penggunaan media puzzle meningkatkan pemahaman cerita dongeng. Kesimpulan dari berbagai penelitian ini menegaskan pentingnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti puzzle, dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran efektif. Media puzzle dengan berbagai manfaatnya telah menjadi metode inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, memberikan kontribusi yang signifikan tidak hanya pada aspek kognitif dan sosial siswa, tetapi juga dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis mereka.

Hasil observasi di kelas I.A UPT SPF SD Negeri Sumanna, Kota Makassar, menunjukkan adanya beberapa masalah terkait kemampuan membaca dan menulis siswa. Pada tahap awal, sebagian besar siswa tampak mengalami kesulitan dalam membaca kata-kata sederhana yang dituliskan oleh guru di papan tulis. Kesulitan ini berkaitan dengan ketidakmampuan siswa dalam mengenali dan mengidentifikasi huruf dengan benar. Contohnya, ketika guru memperkenalkan huruf a-z dan menunjukkan salah satu huruf, siswa sering salah dalam menyebutkannya. Kesulitan yang sama juga ditemukan dalam kemampuan menulis, di mana siswa sering melakukan kesalahan dan kebalikannya dalam menulis huruf, serta mengalami kesulitan dalam membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk serupa. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan dasar membaca dan menulis siswa di kelas ini memerlukan perhatian dan pengembangan lebih lanjut. Hal ini penting mengingat kemampuan membaca merupakan fondasi utama dalam literasi (Ernis & Hazmi, 2021)

Pengamatan lebih lanjut mengungkapkan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam menulis dan merangkai huruf menjadi kata, terutama ketika berhadapan dengan dua huruf konsonan yang bertemu. Kesulitan ini semakin terlihat pada kata-kata dengan susunan huruf yang lebih kompleks, di mana siswa sering terbata-bata saat membacanya. Saat diminta membaca kata, siswa membutuhkan waktu tambahan untuk mengeja setiap huruf dalam kata tersebut. Pada tugas menulis, kesulitan tampak dari huruf-huruf yang ditulis siswa, yang sering kali tidak lengkap, salah, atau terbalik, sehingga kata yang tertulis menjadi tidak akurat. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan dasar membaca dan menulis siswa belum berkembang secara

optimal. Meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, media yang digunakan belum sepenuhnya efektif. Media yang dominan digunakan adalah buku cerita, yang memuat kegiatan merangkai huruf. Namun, penggunaan media ini terbatas dan kurang variatif. Berdasarkan latar belakang tersebut, ditemukan bahwa kemampuan membaca dan menulis siswa kelas I.A di UPT SPF SD Negeri Sumanna Kota Makassar masih rendah dan belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji penggunaan media puzzle huruf sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca dan menulis untuk siswa kelas I.A Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kemampuan literasi awal siswa serta mendukung inovasi dalam metode pengajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen dengan pendekatan pretest dan posttest pada satu kelompok (One-Group Pretest-Posttest Design) (Sugiyono, 2019). Desain ini melibatkan pemberian pretest sebelum perlakuan, kemudian pemberian perlakuan berupa penggunaan media puzzle, dan diikuti dengan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas I di UPT SPF SD Negeri Sumanna Kota Makassar. Sugiyono dalam Asdar (2018) menjelaskan bahwa desain ini memungkinkan perbandingan kondisi subjek sebelum dan setelah perlakuan, sehingga dampak perlakuan dapat lebih akurat diketahui. Penelitian dilakukan pada bulan Maret hingga Mei 2024 di UPT SPF SD Negeri Sumanna, dengan sampel 26 siswa kelas I.A (11 laki-laki, 15 perempuan). Variabel independen adalah penggunaan media puzzle (X), sedangkan variabel dependen adalah kemampuan membaca (Y1) dan menulis (Y2). Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi tes pretest dan posttest, observasi, dan dokumentasi. Validitas instrumen diuji menggunakan teknik validasi ahli, sementara kontrol variabel luar dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil, seperti tingkat keaktifan siswa dan kondisi fisik kelas. Data yang terkumpul dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan software SPSS 25 for Windows untuk memastikan hasil yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca dan menulis siswa setelah penggunaan media puzzle, yang mengindikasikan efektivitas media tersebut dalam mendukung keterampilan literasi dasar siswa.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

1. Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar

Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar diukur berdasarkan penggunaan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar. Setelah tes hasil belajar tersebut diuji coba pada sampel penelitian, yaitu siswa kelas IA, diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

a. Deskripsi Hasil *Pretest*

Pretest dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan awal siswa sebelum diterapkan media *puzzle* dalam pembelajaran. Pada tabel berikut ini dapat dilihat hasil *Pretest* siswa kelas IA dari jumlah siswa sebanyak 26 orang.

Tabel 1. Hasil Pretest Peserta Didik

No	Inisial Nama Siswa	Nilai Membaca	Nilai Menulis
1	AA	65	48
2	AI	59	64
3	AZ	66	54
4	AL	75	57
5	AP	58	54
6	AS	58	79
7	AA	76	60
8	BR	68	49
9	FH	55	68
10	FR	65	48
11	MA	55	62
12	MF	55	40
13	MU	62	47
14	MR	41	62
15	ML	43	67
16	NN	54	62
17	NA	50	59
18	NU	63	57
19	NS	51	45
20	RR	46	53
21	RP	75	55
22	SK	58	71
23	SM	61	63

No	Inisial Nama Siswa	Nilai Membaca	Nilai Menulis
24	SH	46	42
25	WR	55	63
26	ZW	61	56

Sumber: Data Penelitian, 2024

Hasil *Pretest* peserta didik kelas IA di UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam membaca dan menulis sebelum diterapkannya media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, hasil *Pretest* yang menunjukkan pengelompokan jumlah siswa berdasarkan keterampilan membaca dan menulis sebelum diterapkannya media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 2. Hasil *Pretest* Berdasarkan Tingkat Kemampuan Membaca dan Menulis

Tingkat Kemampuan	Jumlah Siswa Membaca	Persentase Membaca (%)	Jumlah Siswa Menulis	Persentase Menulis (%)
Sangat Baik	0	0	0	0
Baik	11	42,3	10	38,5
Cukup	15	57,7	15	57,7
Kurang	0	0	1	3,8
Total	26	100	26	100

Sumber: Data Penelitian, 2024

Tabel 2, menunjukkan hasil *Pretest* berdasarkan tingkat kemampuan membaca dan menulis siswa, hasil *Pretest* menunjukkan variasi tingkat kemampuan siswa kelas rendah dalam membaca dan menulis sebelum diterapkan media pembelajaran *puzzle*. Dari total 26 siswa, tidak ada yang memiliki kemampuan membaca dan menulis yang sangat baik. Sebanyak 11 siswa (42,3%) memiliki kemampuan membaca yang baik, sementara 10 siswa (38,5%) menunjukkan kemampuan menulis yang baik. Mayoritas siswa, yaitu 15 siswa (57,7%), memiliki kemampuan membaca yang cukup, yang sama dengan jumlah siswa yang memiliki kemampuan menulis yang cukup. Tidak ada siswa yang tergolong kurang dalam kemampuan membaca, namun terdapat 1 siswa (3,8%) yang memiliki kemampuan menulis yang kurang. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi pembelajaran, mayoritas siswa memiliki kemampuan membaca dan menulis yang berada pada tingkat cukup hingga baik, dengan sebagian kecil yang memerlukan peningkatan dalam kemampuan menulis.

b. Deskripsi Hasil *Posttest*

Hasil *posttest* siswa kelas IA menunjukkan peningkatan pencapaian setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran. Nilai *posttest* berbeda dari hasil *Pretest* sebelumnya karena guru telah menerapkan media *puzzle* dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil *Posttest* Peserta Didik

No	Inisial Nama Siswa	Nilai Membaca	Nilai Menulis
1	AA	72	59
2	AI	72	64
3	AZ	82	63
4	AL	90	69
5	AP	63	71
6	AS	66	86
7	AA	87	66
8	BR	83	57
9	FH	63	83
10	FR	74	59
11	MA	60	69
12	MF	59	53
13	MU	76	57
14	MR	58	77
15	ML	52	74
16	NN	69	70
17	NA	62	67
18	NU	70	60
19	NS	63	57
20	RR	64	64
21	RP	84	65
22	SK	76	79
23	SM	58	66
24	SH	60	50
25	WR	65	72
26	ZW	70	62

Sumber: Data Penelitian, 2024

Hasil *posttest* peserta didik kelas IA di UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar menunjukkan peningkatan pencapaian setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, hasil *post test* yang menunjukkan pengelompokan jumlah siswa berdasarkan keterampilan membaca dan menulis setelah diterapkannya media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 4. Hasil Post Test Berdasarkan Tingkat Kemampuan Membaca dan Menulis

Tingkat Kemampuan	Jumlah Siswa Membaca	Persentase Membaca (%)	Jumlah Siswa Menulis	Persentase Menulis (%)
Sangat Baik	5	19,2	2	7,7
Baik	15	57,7	16	61,5
Cukup	6	23,1	8	30,8
Kurang	0	0	0	0
Total	26	100	26	100

Sumber: Data Penelitian, 2024

Tabel 4, menunjukkan hasil *post test* berdasarkan tingkat kemampuan membaca dan menulis, hasil *post test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat kemampuan siswa. Dari total 26 siswa, sebanyak 5 siswa (19,2%) memiliki kemampuan membaca yang sangat baik, sementara 2 siswa (7,7%) menunjukkan kemampuan menulis yang sangat baik. Mayoritas siswa, yaitu 15 siswa (57,7%), memiliki kemampuan membaca yang baik, yang sama dengan 16 siswa (61,5%) yang memiliki kemampuan menulis yang baik. Sebanyak 6 siswa (23,1%) memiliki kemampuan membaca yang cukup, dan 8 siswa (30,8%) memiliki kemampuan menulis yang cukup. Tidak ada siswa yang tergolong kurang dalam kemampuan membaca dan menulis. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran tertentu, mayoritas siswa memiliki kemampuan membaca dan menulis yang baik hingga sangat baik, dengan tidak ada siswa yang menunjukkan kemampuan kurang.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t-paired pada variabel Nilai Membaca Pretest dan Nilai Membaca Posttest menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* berhasil meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I di UPT SPF SDN Sumanna. Peningkatan kemampuan membaca siswa ini mendukung temuan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Yulianti, (2018), yang juga menemukan bahwa penggunaan media *puzzle* secara konsisten meningkatkan kemampuan membaca siswa di SDN Sukokerto 02, Jember. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Sebagai tambahan, media *puzzle* dapat merangsang perhatian siswa dan meningkatkan konsentrasi mereka selama kegiatan pembelajaran membaca. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa pembelajaran terbaik terjadi ketika siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang mengharuskan mereka mengonstruksi pengetahuan secara langsung. Media *puzzle* memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman konkret, yang mendukung teori konstruktivis ini. Dengan cara ini, media *puzzle* tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk terus belajar dan mengeksplorasi keterampilan baru.

Penelitian lain oleh Tridiastita et al., (2023) yang dilakukan di Malaysia juga memperkuat temuan ini. Mereka menemukan bahwa media *puzzle* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II. Media *puzzle* dapat mengubah pembelajaran yang biasanya dianggap monoton menjadi aktivitas yang penuh tantangan dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis *puzzle* membuat siswa tidak hanya belajar membaca, tetapi juga berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam *puzzle* tersebut. Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep-konsep dalam membaca dengan cara yang lebih kreatif dan menyeluruh.

Dari perspektif teori belajar konstruktivis, media *puzzle* membantu siswa membangun pengetahuan baru dengan cara yang lebih bermakna. Pembelajaran yang mengutamakan interaksi dan pemecahan masalah ini sesuai dengan prinsip dasar konstruktivisme, yaitu bahwa pengetahuan terbentuk melalui pengalaman aktif. Dalam hal ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang melibatkan mereka dalam pemecahan masalah dan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada peningkatan keterampilan membaca siswa secara keseluruhan, yang tercermin dalam hasil *posttest* yang lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga menguatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Kesimpulannya, penggunaan media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar. Media *puzzle* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa variasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran membaca dapat dijadikan sebagai alternatif yang inovatif

untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperkaya metode pengajaran yang dapat diterapkan di lingkungan pendidikan dasar.

2. Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t-paired pada variabel Nilai Menulis Pretest dan Nilai Menulis Posttest juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media puzzle memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis siswa. Media puzzle tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Futihat et al., (2020), yang menemukan bahwa media puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa di tingkat dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis melalui media puzzle dapat memberikan dampak yang lebih signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Salah satu alasan mengapa media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis adalah karena media ini mengajak siswa untuk lebih aktif dalam berpikir dan memecahkan masalah. Sebagai contoh, dalam menyusun puzzle kalimat atau kata, siswa harus menghubungkan setiap bagian dengan benar, yang melibatkan keterampilan sintaksis dan pemahaman struktur bahasa. Aktivitas seperti ini sangat mendukung teori belajar konstruktivis, yang menekankan pentingnya interaksi langsung dengan materi untuk membangun pengetahuan. Dengan cara ini, media puzzle bukan hanya alat bantu pembelajaran, tetapi juga sarana yang memfasilitasi proses belajar yang lebih bermakna dan efektif. Siswa dapat memahami konsep-konsep dasar menulis, seperti penyusunan kalimat dan penggunaan tanda baca, melalui pengalaman langsung.

Penelitian oleh Pahlavi, (2021) juga menguatkan hasil penelitian ini dengan temuan bahwa media puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan menulis dan membaca siswa kelas I SD. Dalam penelitiannya, Pahlavi menekankan pentingnya media pembelajaran yang memadukan aspek visual dan kognitif untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap keterampilan dasar menulis. Media puzzle tidak hanya melatih siswa untuk menulis, tetapi juga membantu mereka untuk mengingat dan memahami aturan-aturan dasar dalam menulis. Proses ini dapat mempercepat perkembangan keterampilan menulis siswa dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan bahasa tulisan. Dengan demikian, media puzzle merupakan alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa di sekolah dasar.

Selain itu, media puzzle dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif dengan teman sekelas mereka. Pembelajaran yang melibatkan kerja sama dan interaksi sosial ini sejalan dengan teori sosial konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, puzzle dapat digunakan untuk memperkuat keterampilan menulis siswa secara kelompok, yang tidak hanya melibatkan kemampuan individu, tetapi juga kemampuan untuk bekerja dalam tim. Hal ini membuat pembelajaran menulis menjadi lebih menyenangkan dan mendalam, karena siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang bersifat kooperatif.

Kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan menulis siswa kelas I di UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar. Penggunaan media puzzle tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media puzzle dapat membantu siswa memahami konsep-konsep dasar menulis dengan cara yang lebih konkret dan menyeluruh, sesuai dengan prinsip-prinsip teori konstruktivis. Temuan ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan keterampilan literasi dasar siswa, baik dalam membaca maupun menulis. Dengan demikian, media puzzle dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan dasar siswa di pendidikan dasar.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas I di UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar. Hasil uji t-paired menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kemampuan membaca, yang mengindikasikan bahwa media puzzle efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Hal yang sama juga ditemukan pada peningkatan kemampuan menulis siswa, yang menunjukkan bahwa media puzzle memiliki dampak yang positif dalam pengembangan keterampilan menulis dasar.

Disarankan agar guru mengintegrasikan media puzzle dalam proses pembelajaran membaca dan menulis di kelas. Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif, dan memperkuat keterampilan literasi dasar mereka. Untuk itu, guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa, seperti puzzle kalimat, puzzle kata, atau puzzle berbasis gambar yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Abdulrahman, dr mulyono. (2010). Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar. *Jakarta: Rineka Cipta*
Mulyono, A. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 33339.
<https://doi.org/10.1016/j.jcjo.2015.03.008>.
- Arina, D. T. (2021). Pengaruh Metode PQRST Berbantuan Media Puzzle Kalimat Terhadap Keterampilan Membaca

- Pemahaman. *Borobudur Educational Review*, 1(02). <https://doi.org/10.31603/bedr.5640>
- Asrori, M., & Indihadi, D. (2018). Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Peningkatan Keterampilan Menulis di SD. *Pedagogika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4).
- Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.8446>
- Dhieni, Nurbiana, & Dkk. (2022). Metode pengembangan bahasa. In *Metode pengembangan bahasa*.
- Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1). <https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2202>
- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>
- 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(2).
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1). <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Khomsoh, R., & Gregorius, J. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Manu Wedham, I. W. B., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Sdn 1 Jagaraga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2843>
- Novibriawan, F. (2023). Literature Review: E-Learning Sebagai Sumber dan Media Belajar dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Journal of Science and Education Research*, 2(2). <https://doi.org/10.62759/jser.v2i2.38>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- 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).
- Rahmawati Matondang, dkk. (2021). Ragam Media Pembelajaran Di Sd/Mi Untuk Pembelajaran Ppkn. Batu. In *Literasi Nusantara*.
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Simbolon, J. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Literasi di Sekolah. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01). <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2941>
- Tedy, T., Stevani, R., Tamara, R., & Yuliani, Y. (2023). Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah. *Sosmaniora: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2). <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i2.1891>
- Triadiastita, 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.
- Yulianti Ambarayani, D. luthfi fathan. (2018). Efektivitas Pembelajaran Remedial Dengan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–5 Pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Psikologi Ilmiah*, 10(1).