

PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SDS TORSINA II SINGKAWANG

Fitri Marselly¹, Lili Yanti², Sri Mulyani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Sains dan Bisnis Internasional, Indonesia

Korespondensi. E-mail: fitrimarselly6@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) untuk mengidentifikasi apakah terdapat pengaruh media puzzle dalam pembelajaran terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II, (2) untuk mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan media *puzzle* tersebut terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II, dan (3) untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran. Penelitian kuantitatif ini menerapkan metode *quasi-experiment* dengan desain kelompok kontrol yang tidak setara. Populasi yang diteliti adalah siswa kelas II di SDS Torsina II Singkawang, dengan sampel yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media *puzzle* dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat normalitas menggunakan Chi-kuadrat dan uji homogenitas varians. Untuk menguji hipotesis pertama mengenai adanya pengaruh, digunakan uji independent sample t-test. Sedangkan untuk mengukur besarnya pengaruh pada hipotesis kedua, digunakan rumus *Effect Size*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes esai dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Dari perhitungan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai t-hitung > t-tabel, yaitu $2,218 > 2,008$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDS Torsina II Singkawang; 2) Media *Puzzle* memberikan pengaruh yang sedang terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II di SDS Torsina II Singkawang, dengan nilai *Effect Size* sebesar 0,7, yang berada dalam rentang $0,2 < ES \leq 0,8$; 3) Siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang menggunakan media *puzzle*. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan persentase respon siswa yang mencapai 86,19%, yang termasuk dalam kategori sangat positif. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDS Torsina II Singkawang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kemampuan Membaca Permulaan, Puzzle, Respon Siswa.

THE EFFECT OF PUZZLE MEDIA ON THE EARLY READING ABILITY OF SECOND GRADE STUDENTS AT SDS TORSINA II SINGKAWANG

Abstract

This study aims to: (1) determine whether puzzle media has an effect on learning in measuring the early reading ability of second-grade students, (2) measure the extent of the effect of using puzzle media on the early reading ability of second-grade students, and (3) determine students' responses to puzzle media in the learning process. The research population consisted of second-grade students at SDS Torsina II Singkawang, with the sample divided into an experimental group using puzzle media and a control group using conventional learning. Before testing the hypothesis, a Chi-square normality and variance homogeneity test was conducted. To test the first hypothesis regarding the presence or absence of an effect, an independent sample t-test was used. The second hypothesis, the magnitude of influence, was measured using the Effect Size formula. Data collection was carried out through essay tests and student response questionnaires. The research results indicate that: 1) The results of the calculations on the learning outcomes of the experimental class and the control class using the independent sample t-test show that the calculated t-value is greater than the table t-value, i.e.,

2.218 > 2.008. This means that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Therefore, since there is a difference, it can be concluded that there is an effect of the puzzle learning media on the early reading ability of second-grade students at SDS Torsina II Singkawang; 2) Puzzle media has a moderate effect on the early reading ability of second-grade students at SDS Torsina II Singkawang, with a value of 0.7, which falls within the range of $0.2 < ES \leq 0.8$; 3) Students' positive response to learning using puzzle media. This is demonstrated by the calculation of the percentage of student responses, which is 86.19%, falling into the very positive category. Based on the research results, it can be concluded that there is an influence of puzzle media on the initial reading ability of second-grade students at SDS Torsina II Singkawang.

Keywords: *Learning Media, Early Reading Skills, Puzzles, Student Responses.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah elemen yang sangat krusial bagi suatu negara. Melalui pendidikan, negara dapat menghasilkan generasi muda yang mampu mendorong kemajuan bagi bangsa. Sasongko (2018: 2) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang mengubah dan mempengaruhi kehidupan individu, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Pendahuluan berisi latar belakang penelitian secara singkat dan jelas, serta tujuan penelitian. Teori pendukung tidak perlu dicantumkan di bagian ini, tetapi penelitian sejenis yang telah dilakukan dapat disebutkan. Dengan demikian, pendidikan bertujuan untuk menciptakan perubahan positif dalam kepribadian, pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik, serta memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan mereka.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang ditempuh oleh anak-anak setelah pendidikan prasekolah. Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang pendidikan formal pertama yang diikuti oleh anak-anak setelah menyelesaikan pendidikan prasekolah. Sekolah dasar memiliki peranan yang krusial dalam mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan dan perkembangan di masa depan. Berbagai jenis pendidikan di bawah naungan sekolah dasar, seperti sekolah negeri, sekolah swasta, dan sekolah bertaraf internasional, menyediakan berbagai program dan kurikulum yang beragam. Di tingkat sekolah dasar, siswa diajarkan berbagai kemampuan dan keterampilan dasar, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik.

Kemampuan akademik yang diajarkan mencakup literasi, numerasi, dan pengetahuan umum, sementara aspek non-akademik meliputi keterampilan sosial, emosional, dan pengembangan kepribadian. Keberhasilan siswa di tingkat sekolah dasar akan menjadi dasar bagi perkembangan mereka di jenjang pendidikan berikutnya. Dalam dunia pendidikan, salah satu kemampuan akademik yang diajarkan kepada siswa adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini diajarkan di sekolah dasar mulai dari kelas I hingga kelas VI. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari di tingkat sekolah dasar karena berkontribusi dalam mencapai tujuan pendidikan dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari empat komponen: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat menguasai, memahami, dan menerapkan kemampuan berbahasa seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Kemampuan membaca siswa merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang sangat penting bagi siswa, karena keterampilan ini memungkinkan mereka untuk memahami berbagai informasi yang terdapat dalam bacaan.

Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan yang diajarkan bersama dengan kegiatan mendengarkan, menulis, dan berbicara (Irdawati, dkk, 2014: 4). Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan

membaca mencakup tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan meningkatkan pengetahuannya melalui apa yang mereka baca. Keberhasilan pembelajaran di berbagai bidang studi, terutama pembelajar Bahasa Indonesia, bergantung pada kemampuan membaca yang baik. Pengembangan budaya literasi di Indonesia diperlukan untuk menumbuhkan minat membaca. Budaya literasi masih belum dianggap sebagai kebiasaan penting oleh masyarakat saat ini. Kebiasaan membaca dapat berdampak pada kemampuan lainnya, seperti menulis dan berbicara, meskipun minat membaca di Indonesia saat ini sangat rendah. Pengembangan budaya literasi di Indonesia diperlukan untuk menumbuhkan minat membaca. Budaya literasi masih belum dianggap sebagai kebiasaan penting oleh masyarakat saat ini. Kebiasaan membaca dapat berdampak pada kemampuan lainnya, seperti menulis dan berbicara, meskipun minat membaca di Indonesia saat ini sangat rendah.

Pengajaran membaca telah dimulai sejak siswa pertama kali masuk sekolah dasar, yaitu di kelas I, dan merupakan komponen penting dari kurikulum sekolah dasar. Namun, sayangnya, banyak siswa masih belum mahir membaca. Salah satu penyebabnya adalah kemungkinan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi saat belajar membaca, terutama di tingkat kelas rendah. Banyak siswa masih kesulitan membaca dengan baik dan lancar. Akibatnya, peran guru sangat penting dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Siswa sering menghadapi masalah membaca seperti membedakan huruf dengan bentuk yang sama, huruf dengan bunyi yang hampir sama, kata-kata dengan banyak vokal atau konsonan, dan kata-kata dengan lebih dari tiga suku kata.

Berdasarkan hasil dari pra-penelitian yang dilakukan pada Senin, 3 Juni 2024 di SDS Torsina II Singkawang, ibu Gresela, S.Pd., guru kelas II, mengatakan bahwa ada masalah dalam proses pembelajaran, yaitu siswa memiliki kemampuan membaca yang buruk, yang menyebabkan siswa menjadi kurang lancar dalam membaca. Hal ini ditunjukkan oleh nilai

siswa yang masih kurang dari standar kriteria minimal (KKM). Dari total 21 siswa di kelas II A, hanya ada 7 siswa yang mencapai nilai di atas KKM, atau sekitar 26,9%, dan 19 siswa, atau 73,1%, tidak mencapai KKM. Nilai KKM yang ditetapkan sekolah tersebut adalah 65. Salah satu alasan guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa adalah pemilihan metode seperti membaca bersama dan membaca secara bergantian. Hal ini tidak salah, tetapi kurang efektif karena dapat membuat siswa tidak fokus dan tidak semua siswa terlibat dalam membaca bersama. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran saat mengajar di kelas mengakibatkan siswa tidak terlibat dalam proses belajar, sedangkan guru harus melibatkan siswa dalam proses belajar mereka. Selanjutnya, kurangnya bantuan orang tua di rumah yang tidak memberikan bimbingan yang tepat kepada anaknya, sehingga anak-anak hanya dipersiapkan untuk pendidikan formal di institusi pendidikan formal. Hal ini kemudian menyebabkan kemampuan membaca yang buruk siswa dan berdampak pada nilai yang mereka peroleh.

Salah satu cara untuk mendukung siswa dalam belajar membaca melalui pengalaman langsung adalah dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan melalui permainan bahasa dan penggunaan media yang melibatkan siswa. Media berfungsi sebagai alat yang dirancang untuk mempermudah dan mendukung kegiatan siswa yang menggunakannya. Peran guru sangat krusial dalam memilih media pembelajaran. Media mencakup semua alat dan fasilitas yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga dapat mempermudah, memperjelas, merangsang, memperlancar, memotivasi, serta meningkatkan efektivitas proses belajar.

Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat edukatif dan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar. Menurut Lusiana (2018: 34), kemampuan siswa saat

memasuki sekolah dasar (SD) sangat dipengaruhi oleh kemampuan berpikir mereka yang masih berada pada tahap konkret. Mereka dapat menggunakan huruf, angka, dan simbol operasi matematika. Penulis memilih media puzzle untuk penelitian ini karena penggunaannya melibatkan proses berpikir, pemecahan masalah, dan koordinasi visual-motorik. Aktivitas ini dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, logika, dan pemahaman konseptual, yang merupakan elemen penting dalam kemampuan membaca permulaan. Selain itu, proses belajar membaca permulaan juga memerlukan ketekunan dan fokus, di mana siswa harus berkonsentrasi dan tekun dalam menyelesaikan tugas puzzle.

Penulis memiliki ketertarikan terhadap masalah tersebut dan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II di SDS Torsina II Singkawang."

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif dan quasi-eksperimen, menggunakan desain kelompok kontrol yang tidak setara. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas II di SDS Torsina II Singkawang, yang berjumlah 41 siswa. Siswa kelas II yang menjadi sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok eksperimen, yaitu kelas II B, terdiri dari 21 siswa yang menggunakan media pembelajaran puzzle, sedangkan kelompok kontrol, yaitu kelas II A, juga terdiri dari 21 siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

Dua kelas terlibat dalam penelitian ini, yang kemudian dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum perlakuan, kedua kelas diuji dengan tes pra-perlakuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa sebelum perlakuan. Kemudian, setelah perlakuan, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diuji dengan tes pasca-perlakuan untuk mengevaluasi hasil belajar mereka.

Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah penggunaan media puzzle yang diterapkan pada kelas eksperimen setelah tes awal (pretest), dan variabel terikat (Y) adalah kemampuan awal siswa untuk membaca setelah penggunaan media puzzle selama pembelajaran.

Dalam penelitian ini, pengaruh media Puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan siswa diukur melalui teknik pengumpulan data tes. Dalam penelitian ini, soal yang digunakan terdiri dari soal pre-test dan post-test, yang masing-masing memiliki lima soal dalam bentuk esai. Selain itu, angket respons digunakan untuk mengukur reaksi siswa terhadap penggunaan media puzzle di kelas.

Untuk mengevaluasi kesamaan varians antara dua kelompok, dilakukan uji normalitas menggunakan rumus Chi-kuadrat dan uji homogenitas varians. Hipotesis pertama diuji dengan menggunakan uji t-test untuk sampel independen, sedangkan hipotesis kedua diuji dengan menghitung Effect size. Setelah data terkumpul, hasil penelitian dianalisis, yang mencakup uji normalitas (Chi-kuadrat), uji homogenitas (F), dan uji t-test independen untuk menguji hipotesis. Hipotesis penelitian dinyatakan sebagai H_0 : Tidak terdapat perbedaan dalam hasil belajar kemampuan membaca permulaan kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di sisi lain, Ha menyatakan bahwa hasil belajar kemampuan membaca siswa dalam ranah kognitif awal berbeda antara kelas eksperimen yang menggunakan media puzzle dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi apakah penggunaan media puzzle mempengaruhi kemampuan membaca siswa kelas II di SDS Torsina II Singkawang. Peneliti berperan langsung sebagai pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II, dan siswa kelas II dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan nilai pre-test dan post-test yang berkaitan dengan kemampuan membaca awal siswa di kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Nilai-nilai tersebut disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata-Rata ($\bar{X}$)	Standar Deviasi (SD)	Varians (S^2)	Jumlah Siswa (n)
Pre – Test Eksperimen	45,71	15,35	235,71	21
Pre – Test Kontrol	44,28	18,04	325,71	21
Post – Test Eksperimen	74,28	17,76	315,71	21
Post – Test Kontrol	62,85	15,53	241,42	21

Berdasarkan informasi yang terdapat dalam tabel 2, terlihat bahwa rata-rata nilai post-test untuk kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai post-test di kelas eksperimen mencapai 74,28, sedangkan di kelas kontrol hanya 62,85. Selain itu, standar deviasi yang diperoleh untuk kelas eksperimen adalah 17,76, sementara untuk kelas kontrol adalah 15,53. Varians yang dihitung menunjukkan nilai 315,71 untuk kelas eksperimen dan 241,42 untuk kelas kontrol.

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis, langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis uji normalitas data untuk post-test hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
χ^2_{hitung}	4,680	1,357

Jumlah Siswa (n)	21	21
Taraf Kesukaran (α)	5%	5%
χ^2_{tabel}	5,591	5,591
Keputusan	H_0 diterima	H_0 diterima
Kesimpulan	Berdistribusi Normal	Berdistribusi Normal

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel 2, ditemukan bahwa hasil perhitungan uji normalitas untuk kedua kelas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen, nilai statistik yang dihitung, yaitu χ^2_{hitung} , adalah 4,680, sedangkan χ^2_{tabel} adalah 5,591. Karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ($4,680 < 5,591$), maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol, nilai χ^2_{hitung} yang diperoleh adalah 1,357, sementara χ^2_{tabel} tetap 5,591. Karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ ($1,357 < 5,591$), maka data pada kelas kontrol juga

berdistribusi normal. Setelah memastikan bahwa data berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk menentukan apakah sampel dari populasi bersifat homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Varians (s^2)	315,71	241,42
F_{hitung}	1,307	1,307
Jumlah Siswa (n)	21	21
Taraf Kesukaran (α)	5%	5%
F_{tabel}	2,12	2,12
Keputusan	H_0 diterima	H_0 diterima
Kesimpulan	Homogen	Homogen

Berdasarkan analisis uji prasyarat yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa data berdistribusi normal dan bersifat homogen. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dua sampel, dengan kriteria pengujian sebagai berikut : jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil dari pengujian hipotesis menggunakan uji independent sample t-test dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Dk	40	40
α	5%	5%
t_{hitung}	2,218	2,218
t_{tabel}	2,021	2,021
Keputusan	H_0 diterima	H_0 diterima
Kesimpulan	Terdapat Perbedaan	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis, diperoleh informasi bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$,

yaitu $2,218 > 2,021$, dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = 40. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam hasil belajar kemampuan membaca permulaan siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media puzzle dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media puzzle memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Laelia Nurpratiwiningsih dan Atikah Mumpuni (2019), yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Selain itu, Lita Lita, Yurita Erviana, Maria Hidayatnti, Ira Nurlatifah, Ayu Wulandari, dan E. Mulya Syamsul (2025) juga menegaskan bahwa penerapan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Pernyataan ini didukung oleh hasil analisis yang diungkapkan oleh Futihat (2020: 141), yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan puzzle merupakan metode yang sesuai dengan cara anak-anak belajar dan berkembang. Diharapkan, dengan penerapan media puzzle dalam proses pembelajaran, anak-anak akan lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang dapat mengasah kemampuan berbahasa mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, ditemukan bahwa perbedaan hasil belajar kemampuan membaca permulaan siswa tidak terjadi secara kebetulan, melainkan disebabkan oleh perbedaan perlakuan yang diterapkan di masing-masing kelas. Kelas eksperimen menggunakan media puzzle, sedangkan kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional. Dalam praktiknya, penggunaan media puzzle di kelas eksperimen

terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa selama proses pembelajaran. Interaksi positif yang terjadi akan berpengaruh pada motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran puzzle dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional di kelas II SDS Torsina II Singkawang. Dengan adanya perbedaan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDS Torsina II Singkawang.

Selanjutnya, angket respon siswa diberikan setelah kegiatan belajar selesai untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media puzzle. Angket yang diberikan kepada siswa dalam penelitian ini terdiri dari 20 item pernyataan dalam bentuk checklist. Hasil analisis perhitungan respon siswa disajikan dalam tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa

Indikator	Skor	Persentase	Kategori
Relevansi	443	88,57%	Sangat Positif
Perhatian	457	91,43%	Sangat Positif
Kepuasan	419	83,81%	Sangat Positif
Percaya Diri	405	80,95%	Sangat Positif

Berdasarkan Tabel 5, dapat dilihat bahwa persentase setiap indikator respon siswa berada dalam kategori sangat positif. Indikator pertama, yang meminta tanggapan siswa mengenai semangat dalam pembelajaran menggunakan media puzzle, menunjukkan nilai persentase sebesar 88,57%, yang termasuk

dalam kategori sangat positif. Indikator kedua, yang meminta tanggapan siswa tentang perhatian, pertanyaan, dan penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru, mencatat persentase 91,43% dengan kategori sangat positif. Indikator ketiga, yang menanyakan tentang kepuasan siswa dalam belajar menggunakan media puzzle, memperoleh persentase 83,81% dan juga berada dalam kategori sangat positif. Terakhir, indikator keempat, yang meminta tanggapan siswa mengenai keyakinan mereka dalam menyelesaikan tugas, memiliki persentase 80,95%. Dari keempat indikator tersebut, indikator dengan persentase tertinggi adalah indikator perhatian.

Tingginya persentase respon positif siswa disebabkan oleh penggunaan media Puzzle dalam pembelajaran, yang berhasil meningkatkan semangat siswa selama proses belajar dan memudahkan mereka dalam menyelesaikan masalah matematis. Penggunaan media Puzzle memiliki hubungan yang signifikan dengan respon siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Latip (2023), yang menyatakan bahwa penerapan media puzzle dalam pembelajaran di kelas membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan lebih mudah dalam memahami materi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media Puzzle tergolong positif.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media puzzle berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas II di SDS Torsina II Singkawang. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media puzzle dan kelas yang menerapkan model konvensional dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDS Torsina II Singkawang. Dari hasil perhitungan data post-test, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,218 > 2,021$, yang menunjukkan adanya perbedaan dan mengindikasikan pengaruh

media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II di SDS Torsina II Singkawang. Selain itu, kelas eksperimen yang menggunakan media puzzle menunjukkan tingkat keterlibatan dan semangat yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif Wordwall tampak lebih pasif dan kurang bersemangat, yang berdampak pada hasil belajar yang diperoleh serta respon siswa yang sangat positif selama proses pembelajaran.

Sasongko, D. G. S. (2018). *Pengertian Pendidikan*. Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Irdawati, I., Yunidar, Y., & Darmawan, D. (2014). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media gambar kelas 1 di MIN Buol. *Jurnal Kreatif Online*, 5(4).
- Futihat, S., Wibowo, E. W., & Mastoah, I. (2020). Pengembangan media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(02), 135-148.
- Latip, A. E. (2023) *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Kharisma Bangsa* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Lita, L., Erviana, Y., Hidayanti, M., Nurlatifah, I., Wulandari, A., & Syamsul, E. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 4(1), 1-12.
- Lusiana. 2018. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*. Vol 02, h.3.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1-6.