



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENERAPAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA PADA SISWA KELAS RENDAH

Novik Condrowati¹⁾✉, Sutji Muljani²⁾, Suriswo³⁾

¹⁾ Universitas Pancasakti Tegal, Tegal, Indonesia

E-mail: novikcondrowati1982@gmail.com

²⁾ Universitas Pancasakti Tegal, Tegal, Indonesia

E-mail: sutjimuljani@gmail.com

³⁾ Universitas Pancasakti Tegal, Tegal, Indonesia

E-mail: suriswo44@gmail.com

✉ Correspondence Author

Article Information:

Received 06 11, 2025

Revised 12 05, 2025

Accepted 01 20, 2026

Keywords: *Puzzle Media; Reading Literacy; Lower Grades*

© **Copyright:** 2026. Authors retain copyright and grant the JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia) right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstract

This study aims to determine the impact of using puzzle media on the comprehension and reading fluency of lower grade students. The research sample was 322 grade II students of Public Elementary Schools in KWK Petarukan, Pemalang Regency, which were divided into two groups, an experimental group of 157 students and a control group of 165 students with a saturated sample technique. The source of research data used was primary data obtained directly from respondents with tests, interviews and questionnaires. The data processing tool used was SPSS for Windows version 21. Data analysis used the paired sample T Test. From the data test and analysis carried out, this study provides empirical evidence as follows: the use of puzzle media can improve comprehension and reading fluency in lower grade students.

How to cite: Condrowati, N., Muljani, S., & Suriswo, S. (2026). PENERAPAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA PADA SISWA KELAS RENDAH. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 11(1), 108-119. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v11i1.7279>

INTRODUCTION

Membaca adalah jendela dunia, sebuah kemampuan dasar yang membuka cakrawala pengetahuan dan memberikan akses pada beragam informasi yang tidak terbatas. Kemampuan membaca yang baik menjadi pondasi utama bagi siswa dalam memahami berbagai disiplin ilmu, mengembangkan pemikiran kritis, serta meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas mereka (Halim, 2024). Banyak siswa yang belum mampu membaca dengan lancar, kesulitan memahami isi bacaan sederhana, atau bahkan kurang menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan membaca. Fenomena ini sering kali diiringi dengan rendahnya motivasi belajar siswa, yang diperburuk oleh terbatasnya sarana pendukung pembelajaran membaca yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Tidak hanya

itu, salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya tingkat literasi membaca adalah kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Situasi ini menjadi tantangan besar bagi dunia pendidikan, khususnya bagi para guru yang berada di garda terdepan. Guru tidak hanya dituntut untuk mengajarkan membaca sebagai keterampilan dasar, tetapi juga harus mampu menanamkan cinta membaca dalam diri siswa. Namun, tugas ini sering kali terhambat oleh berbagai faktor, seperti kurangnya media pembelajaran yang inovatif, metode pengajaran yang monoton, serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Dewantara & Siti, 2024). Kondisi ini menimbulkan urgensi untuk menemukan pendekatan baru atau media yang mampu menjadikan membaca sebagai aktivitas yang menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Permasalahan di Kecamatan Petarukan adalah rendahnya kemampuan literasi membaca pada siswa kelas rendah menjadi perhatian serius bagi para pendidik dan orang tua. Berdasarkan hasil asesmen kemampuan dasar siswa, terlihat jelas bahwa banyak siswa yang belum mencapai standar kompetensi membaca yang diharapkan untuk jenjang usia mereka. Hasil pengamatan awal dan wawancara dengan beberapa guru mengungkapkan bahwa kesulitan siswa dalam memahami bacaan sederhana bukan hanya persoalan teknis membaca, seperti mengeja atau mengenali huruf, tetapi juga terkait dengan kemampuan memahami makna teks secara keseluruhan. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya minat baca di kalangan siswa. Para guru mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa cenderung menganggap kegiatan membaca sebagai sesuatu yang membosankan dan monoton. Mereka sering kali merasa tertekan dengan tugas membaca yang diberikan, terutama jika materi yang digunakan tidak menarik atau metode pembelajarannya kurang variatif. Akibatnya, siswa lebih cenderung pasif dalam pembelajaran membaca, yang pada gilirannya berdampak pada lambatnya perkembangan kemampuan literasi mereka. Selain itu, metode mengajar konvensional kurang menarik karena terkesan membosankan sehingga siswa kurang atau bahkan tidak aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, terutama bagi siswa kelas rendah (Nurfadhillah et al., 2021). Media yang interaktif, menarik, dan melibatkan aktivitas fisik memiliki potensi besar untuk membantu mengatasi tantangan rendahnya kemampuan literasi membaca. Anak-anak pada usia ini memiliki karakteristik unik, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kesenangan dalam bermain, dan kebutuhan untuk belajar melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik ini menjadi solusi potensial untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

Salah satu media yang memiliki potensi besar adalah media *puzzle*. Media ini telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian dan terbukti memberikan dampak positif pada peningkatan keterampilan membaca siswa. Sebagai contoh, penelitian (Mulyati et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu *puzzle* huruf mampu meningkatkan keaktifan belajar membaca siswa di sekolah dasar. Penelitian ini mengungkap bahwa siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan membaca mereka meningkat secara signifikan. *Puzzle*, dengan sifatnya yang menyenangkan dan menantang, dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca melalui cara yang tidak konvensional. *Puzzle* merupakan permainan edukatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, serta konsentrasi siswa (Sandat, 2024). Dalam konteks literasi membaca, penggunaan media *puzzle* dapat

membantu siswa dalam mengenali huruf, kata, serta memahami struktur kalimat dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan adanya elemen permainan, siswa dapat belajar membaca tanpa merasa terbebani, sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan literasi mereka.

Dalam konteks pembelajaran literasi, penggunaan media *puzzle* seperti jigsaw *puzzle*, crossword *puzzle*, dan *word search puzzle* dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Media *puzzle* ini dapat membantu siswa memahami teks dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Sebagai contoh, dalam jigsaw *puzzle*, siswa dapat menyusun potongan kalimat atau paragraf menjadi teks yang utuh, yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami hubungan antar bagian teks dan memperkenalkan mereka pada struktur bacaan yang logis. Crossword *puzzle* dan *word search puzzle* dapat digunakan untuk memperkenalkan kosa kata baru yang ada dalam bacaan, serta mengasah kemampuan membaca dan menulis siswa. Meskipun media *puzzle* sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, ada beberapa keterbatasan, seperti waktu yang dibutuhkan untuk persiapan dan implementasi *puzzle*, serta kebutuhan untuk mengadaptasi *puzzle* agar sesuai dengan siswa yang memiliki kebutuhan khusus.

Pendekatan pembelajaran interaktif sangat penting dalam mendukung pembelajaran literasi yang efektif. Pendekatan ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi tetapi juga sebagai peserta yang aktif dalam diskusi, analisis, dan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran literasi, siswa dapat terlibat dalam kegiatan seperti membaca bersama, berdiskusi mengenai isi bacaan, atau menggunakan permainan edukatif untuk memperkaya pembelajaran. Permainan seperti *scrabble* atau teka-teki silang dapat memperkenalkan kosa kata baru dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, pemilihan berbagai jenis *puzzle* yang sesuai minat siswa dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas, memperkuat pemahaman literasi mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Integrasi antara media *puzzle* dan pendekatan interaktif dalam pembelajaran literasi memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa. Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran kelompok memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Dengan menggabungkan kedua elemen ini, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif, yang mendukung perkembangan keterampilan literasi siswa secara menyeluruh. Secara keseluruhan, peran guru sebagai fasilitator dan motivator, serta penggunaan media *puzzle* dan pendekatan interaktif, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran literasi di sekolah dasar, membuat siswa lebih termotivasi, terlibat, dan berhasil dalam mengembangkan keterampilan literasi membaca siswa.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara kombinasi atau lebih dikenal dengan pendekatan *mixed-method* (Sugiyono, 2017). Pendekatan ini digunakan untuk menggabungkan kekuatan metode kualitatif yang bersifat deskriptif dan eksploratif, serta metode kuantitatif yang bersifat numerik dan terukur. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana media *puzzle* dapat meningkatkan literasi membaca pada siswa, dengan fokus pada persepsi dan pengalaman guru serta siswa selama proses pembelajaran. Di sisi lain, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa secara statistik.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *pre-test post-test control group* (Sugiyono, 2022). Jenis penelitian eksperimen ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan keterampilan literasi membaca siswa. Dalam desain ini, dua kelompok siswa digunakan, yaitu kelompok eksperimen yang akan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran literasi, dan kelompok kontrol yang akan mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *puzzle*.

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2022). Populasi terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 2 Koordinator Wilayah Kecamatan (KWK) Petarukan kabupaten Pemalang yang berjumlah 352. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019: 131). Pembagian sampel dibagi dua kelompok sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

1. SDN 04 Bulu digunakan untuk kelas *try out* sebanyak 24 siswa.
2. Kelompok eksperimen sebanyak 5 SD dengan jumlah 157 siswa.
3. Kelompok kontrol sebanyak 5 SD dengan jumlah 165 siswa.

Pengambilan sampel merupakan suatu usaha agar pelaksanaan penelitian menjadi lebih mudah, dengan mengingat terbatasnya dana, waktu dan tenaga. Pengambilan sampel dengan teknik *sampel jenuh*, yaitu pengambilan sampel secara keseluruhan dari anggota populasi (Sugiyono, 2019: 132). Dengan demikian sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II Koordinator Wilayah Kecamatan (KWK) Petarukan kabupaten Pemalang.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini terdiri atas angket, wawancara, tes dan dokumentasi:

1. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur suatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2022). Adapun tes yang digunakan berupa tes subjektif, yang pada umumnya berbentuk *multiple choice* (pilihan ganda). Tes pilihan ganda adalah tes yang terdiri dari pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban, di mana peserta didik harus memilih satu jawaban yang benar.

2. Observasi

Menurut Nasution dalam (Sugiyono, 2022) observasi adalah cara memperoleh data atau mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan langsung secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki untuk mendapatkan data tentang kegiatan pembelajaran dengan media *puzzle*.

3. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber data. Komunikasi tersebut dilakukan dengan dialog (tanya jawab) secara lisan, baik langsung maupun tidak langsung (Sugiyono, 2022). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang tidak dapat diperoleh melalui angket dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan dua kelompok responden utama, yaitu guru dan siswa. Tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan informasi kualitatif mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media *puzzle* sebagai alat pembelajaran literasi membaca.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2019: 314). Dokumen dapat berbentuk tulisan, video maupun gambar. Dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan pembelajaran yang melibatkan media *puzzle*. Dokumentasi ini akan membantu memberikan gambaran lebih jelas tentang bagaimana media *puzzle* diterapkan dalam konteks pembelajaran dan memberikan bukti visual terhadap perubahan yang terjadi.

5. Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2019). Dalam penelitian ini kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa terkait persepsi mereka terhadap penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran literasi membaca.

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengolah, menganalisis, dan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan melalui berbagai instrumen, sehingga dapat dihasilkan kesimpulan yang valid mengenai penerapan media *puzzle* dalam meningkatkan literasi membaca pada siswa kelas rendah di Kecamatan Petarukan. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test siswa, digunakan uji statistik *paired sample t-test*. Uji ini digunakan untuk membandingkan dua sampel yang berhubungan, dalam hal ini adalah skor tes literasi membaca sebelum dan sesudah penerapan media *puzzle*. Adapun kriteria penentuannya adalah, jika nilai p yang dihasilkan dari uji t kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka hipotesis alternatif diterima, yang berarti penerapan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi membaca siswa.

RESULT DAN DISCUSSION

1. Deskripsi Data

Hasil analisis statistik deskriptif data hasil belajar membaca pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat terlihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar Membaca Dua Kelompok					
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Kontrol	165	30,00	100,00	69,5758	19,32872
Posttest_Kontrol	165	40,00	100,00	78,1818	16,53794
Pretest_Eksperimen	157	30,00	100,00	68,2166	17,37605
Posttest_Eksperimen	157	40,00	100,00	85,4777	15,86990
Valid N (listwise)	157				

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar membaca pretest kelompok kontrol diperoleh *mean* sebesar 69,58 dengan standar deviasi sebesar 19,33, hasil belajar membaca posttest kelompok kontrol diperoleh *mean* sebesar 78,18 dengan standar deviasi sebesar 16,54, hasil belajar membaca pretest kelompok eksperimen diperoleh *mean* sebesar 68,22 dengan standar deviasi sebesar 17,38, dan hasil belajar membaca posttest kelompok eksperimen diperoleh

mean sebesar 85,48 dengan standar deviasi sebesar 15,87. Secara rinci dengan distribusi frekuensi hasil deskripsi masing-masing variabel dijelaskan sebagai berikut.

a. Deskripsi Data Hasil Belajar Membaca Pretest Kelompok Kontrol

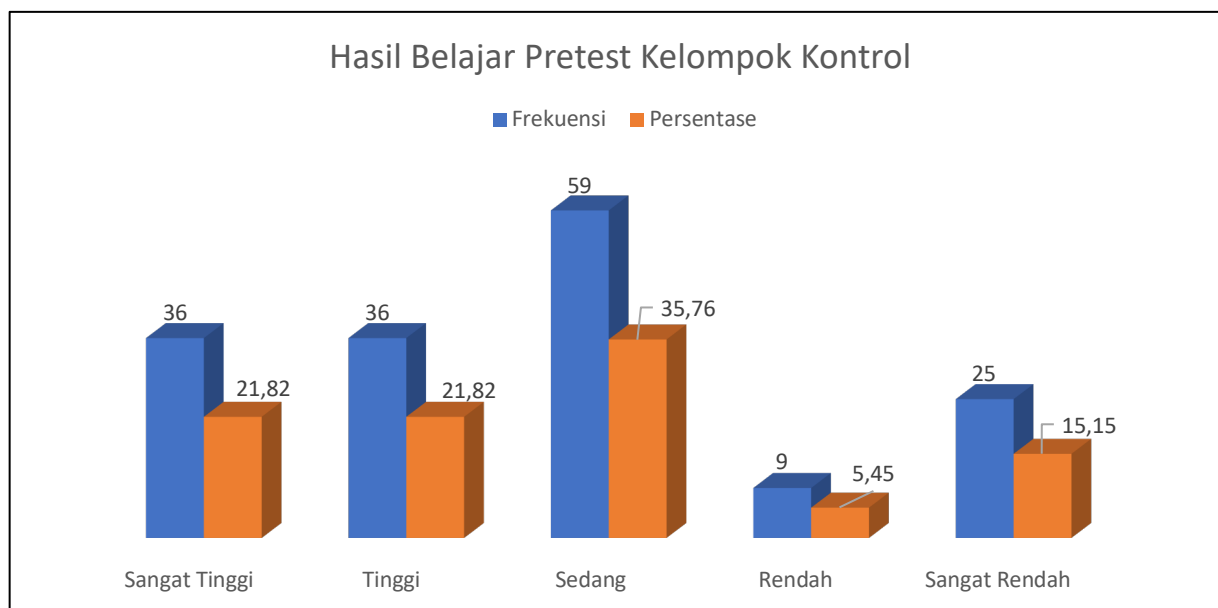
Deskripsi data hasil belajar membaca pretest kelompok kontrol siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Membaca Pretest Kelompok Kontrol

No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	86 – 100	Sangat Tinggi	36	21,82%
2	72 – 85	Tinggi	36	21,82%
3	58 – 71	Sedang	59	35,76%
4	44 – 57	Rendah	9	5,45%
5	30 – 43	Sangat Rendah	25	15,15%
Jumlah			165	100

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar membaca pretest kelompok kontrol siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang secara berturut-turut sangat tinggi 21,82%, tinggi 21,82%, sedang 35,76%, rendah 5,45% dan sangat rendah 15,15%. Sedangkan diperoleh *mean* atau nilai rata-rata sebesar 69,57 yang terletak pada interval 58 – 71 dalam kategori sedang. Dengan demikian hasil belajar membaca pretest kelompok kontrol siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang termasuk dalam kategori sedang.

Hasil analisis deskriptif tersebut apabila digambarkan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Deskripsi Persentase Hasil Belajar Membaca Pretest Kelompok Kontrol

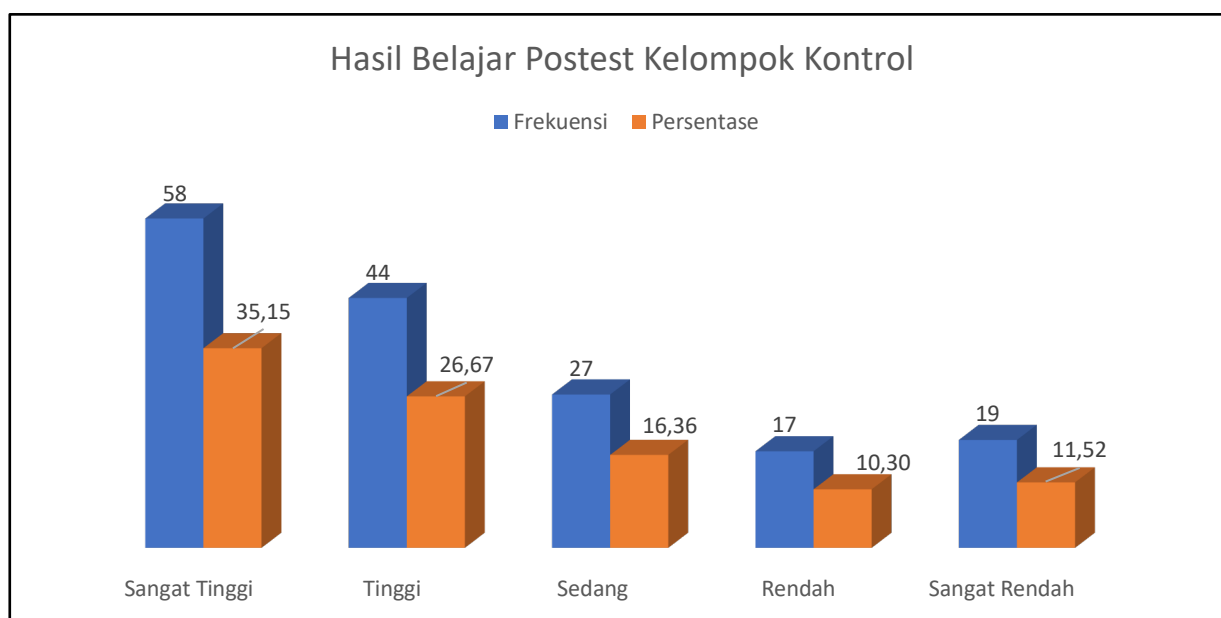
b. Deskripsi Data Hasil Belajar Membaca Posttest Kelompok Kontrol

Deskripsi data hasil belajar membaca posttest kelompok kontrol siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Belajar Membaca Posttest Kelompok Kontrol

No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	88 – 100	Sangat Tinggi	58	35,15%
2	76 – 87	Tinggi	44	26,67%
3	64 – 75	Sedang	27	16,36%
4	52 – 63	Rendah	17	10,30%
5	40 – 51	Sangat Rendah	19	11,52%
Jumlah			165	100

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar membaca posttest kelompok kontrol siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang secara berturut-turut sangat tinggi 35,15%, tinggi 26,67%, sedang 16,36%, rendah 10,30% dan sangat rendah 11,52%. *Mean* atau nilai rata-rata sebesar 78,18 yang terletak pada interval 76 – 87 dalam kategori tinggi. Dengan demikian hasil belajar membaca posttest kelompok kontrol siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang adalah tinggi. Hasil analisis deskriptif tersebut apabila digambarkan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Deskripsi Persentase Hasil Belajar Membaca Posttest Kelompok Kontrol

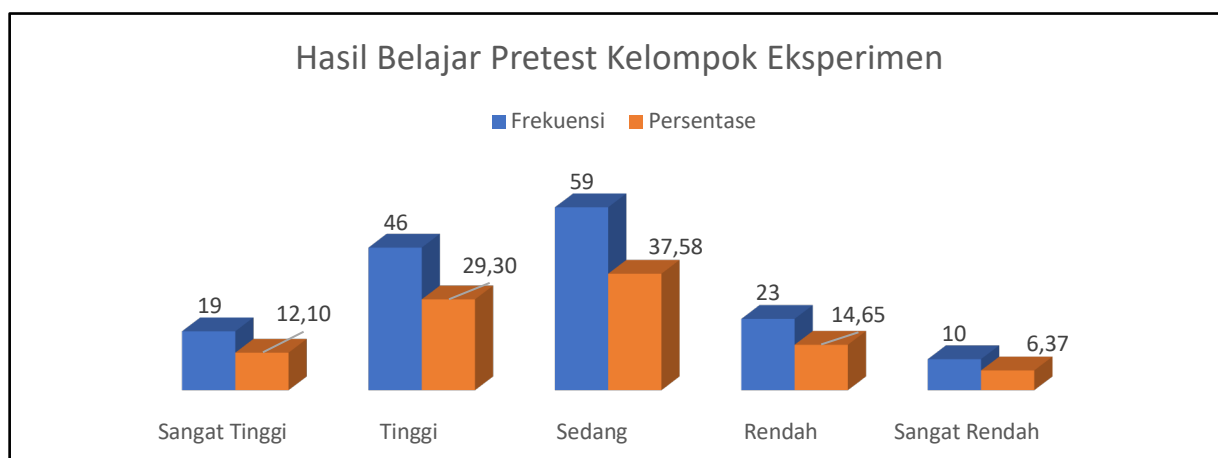
c. Deskripsi Data Hasil Belajar Membaca Pretest Kelompok Eksperimen

Deskripsi data hasil belajar membaca pretest kelompok eksperimen siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Deskripsi Hasil Belajar Membaca Pretest Kelompok Eksperimen

No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	86 – 100	Sangat Tinggi	19	12,10%
2	72 – 85	Tinggi	46	29,30%
3	58 – 71	Sedang	59	37,58%
4	44 – 57	Rendah	23	14,65%
5	30 – 43	Sangat Rendah	10	6,37%
Jumlah			157	100

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar membaca pretest kelompok eksperimen siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang secara berturut-turut sangat tinggi 12,10%, tinggi 29,30%, sedang 37,58%, rendah 14,65% dan sangat rendah 6,37%. Sedangkan diperoleh *mean* atau nilai rata-rata sebesar 68,22 yang terletak pada interval 58 – 71 dalam kategori sedang. Dengan demikian hasil belajar membaca pretest kelompok eksperimen siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang termasuk dalam kategori sedang. Hasil analisis deskriptif tersebut apabila digambarkan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Deskripsi Persentase Hasil Belajar Membaca Pretest Kelompok Eksperimen

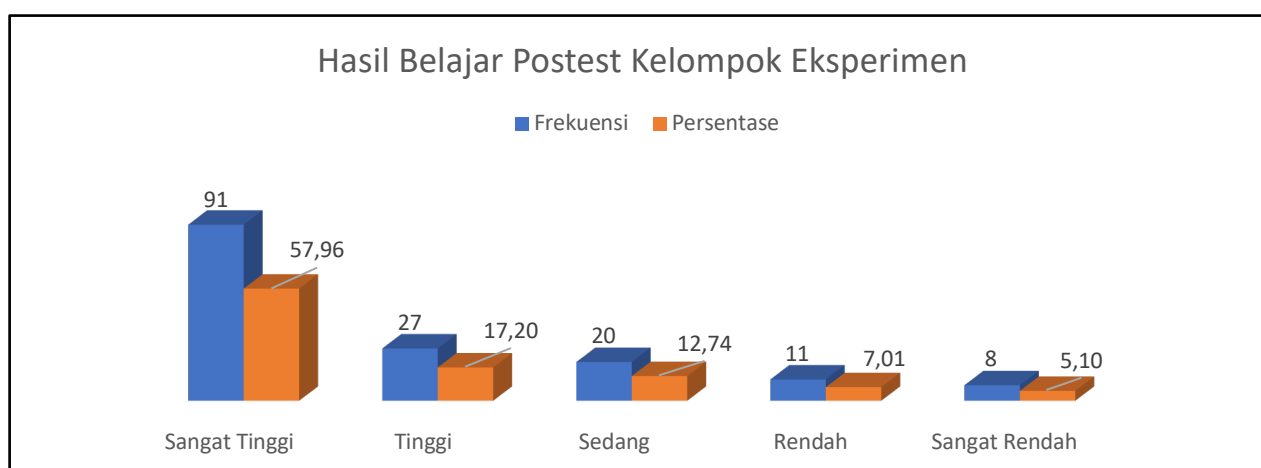
d. Deskripsi Data Hasil Belajar Membaca Posttest Kelompok Eksperimen

Deskripsi data hasil belajar membaca posttest kelompok eksperimen siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Deskripsi Hasil Belajar Membaca Posttest Kelompok Eksperimen

No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	88 – 100	Sangat Tinggi	91	57,96%
2	76 – 87	Tinggi	27	17,20%
3	64 – 75	Sedang	20	12,74%
4	52 – 63	Rendah	11	7,01%
5	40 – 51	Sangat Rendah	8	5,10%
Jumlah			157	100

Berdasarkan Tabel 5 di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar membaca posttest kelompok eksperimen siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang secara berturut-turut sangat tinggi 57,96%, tinggi 17,20%, sedang 12,74%, rendah 7,01% dan sangat rendah 5,10%. Sedangkan diperoleh *mean* atau nilai rata-rata sebesar 85,48 yang terletak pada interval 76 – 87 dalam kategori tinggi. Dengan demikian hasil belajar membaca posttest kelompok eksperimen siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil analisis deskriptif tersebut apabila digambarkan dalam bentuk histogram dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Deskripsi Persentase Hasil Belajar Membaca Posttest Kelompok Eksperimen

2. Analisis Data

a. Kelompok Eksperimen

Efektivitas penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar membaca pada kelompok eksperimen siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar Membaca Kelompok Eksperimen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Paired T Test
Pair 1	Posttest	85,4777	157	15,86990	P=0,000
	Pretest	68,2166	157	17,37605	

Hasil uji statistik untuk menguji beda hasil belajar membaca pretest dan posttest kelompok eksperimen menunjukkan nilai $p = 0,0000$, yang berarti ada perbedaan yang signifikan hasil belajar membaca antara pretest dan posttest kelompok eksperimen setelah penggunaan media *puzzle*.

b. Kelompok Kontrol

Hasil belajar membaca pada kelompok kontrol siswa kelas II SD di Koordinator Wilayah Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Peningkatan Hasil Belajar Membaca Kelompok Kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Paired T Test
Pair 1	Posttest	78,1818	165	16,53794	P=0,000
	Pretest	69,5758	165	19,32872	

Hasil uji statistik untuk menguji beda hasil belajar membaca pretest dan posttest kelompok kontrol menunjukkan nilai $p = 0,0000$, yang berarti ada perbedaan yang signifikan hasil belajar membaca antara pretest dan posttest kelompok kontrol.

c. Perbandingan Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Perbandingan hasil belajar membaca pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Perbandingan Hasil Belajar Membaca Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	T Test
Selisih	Eksperimen	157	85,4777	15,86990	P=0,000
	Kontrol	165	78,1818	16,53794	

Hasil uji statistik dengan *Independent T-Test* untuk membandingkan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, menunjukkan hasil pada kedua kelompok dengan nilai $p=0,000$, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Pembahasan

Hasil uji statistik dengan *Independent T-Test* untuk membandingkan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, menunjukkan hasil pada kedua kelompok dengan nilai $p=0,000$, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Artinya penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman dan kelancaran membaca siswa kelas rendah Sekolah Dasar di Kecamatan Petarukan. Hasil penelitian diatas, menunjukkan ada perbedaan yang bermakna antara sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan media *puzzle*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya Rahmi (2024) yang menunjukkan Adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dalam kemampuan membaca dan menulis siswa setelah penggunaan media *puzzle* pada siswa kelas I di UPT SPF SDN Sumanna, Kota Makassar. Hasil penelitian lainnya yang dilakukan Dewi (2022) juga menyimpulkan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri 6 Batur tahun pembelajaran 2021/2022.

Peningkatan kemampuan membaca dengan media *puzzle* dapat dilihat dari hasil proses pembelajaran berlangsung yang mengalami kenaikan dan pada keaktifan siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* di sisi lain media tersebut memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan siswa membaca. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan membaca siswa yang meningkat dengan menggunakan media *puzzle*. Peningkatan kemampuan membaca dengan media *puzzle* dapat dilihat dari proses penilaian hasil tes membaca yang dilakukan, dimana tes

membaca dengan menggunakan media puzzle memiliki peningkatan yang berbeda-beda tiap siswanya. Hal ini sebagaimana teori yang dipaparkan oleh Futihat et al., (2020) bahwa seseorang dikatakan memiliki kemampuan apabila seseorang tersebut dapat menuliskan ataupun mengatakan dan memahami sesuatu yang telah dipelajari. Adapun penilaian yang termasuk dalam penelitian yang memenuhi dalam kriteria di dalam instrument penilaian. Instrument yang terdapat penelitian yang di teliti yaitu kejelasan suara, ketepatan dalam membaca, intonasi membaca. Adanya kesesuaian instrumen pembelajaran tersebut akan mengetahui penilaian tersebut. Hal tersebut diperlukan dalam membaca secara baik. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca.

CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil pengujian, penelitian ini menghasilkan temuan yang dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman dan kelancaran membaca siswa kelas rendah Sekolah Dasar di Kecamatan Petarukan.

CONFLICTS OF INTEREST STATEMENT

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan yang berkaitan dengan substansi naskah ini. Seluruh penulis telah melakukan peninjauan serta memberikan persetujuan terhadap versi akhir naskah. Selain itu, penulis juga menegaskan bahwa tidak terdapat kepentingan finansial yang perlu diungkapkan. Naskah ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan maupun diterbitkan pada media publikasi lainnya.

AUTHOR CONTRIBUTIONS

Novik Condrowati bertanggung jawab dalam penyusunan konsep penelitian, pengembangan metodologi, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data, serta analisis data. Selain itu, Novik Condrowati juga menyusun draf awal naskah dan melakukan revisi hingga menghasilkan versi akhir. Sementara itu, Sutji Muljani dan Suriswo berperan dalam mengawasi jalannya penelitian, memberikan arahan terkait metodologi, memverifikasi pendekatan analisis yang digunakan, serta menyampaikan masukan yang bersifat konstruktif untuk pengembangan gagasan dan penyempurnaan naskah.

REFERENCES

- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Dewantara H, F., & Siti, Q, A. (2024). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Minat Baca pada Siswa Kelas IV di SDN 10 Kecamatan Kandis. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1469–1478. <https://doi.org/10.58230/27454312.707>
- Dewi, H. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 6 Batur. *Jurnal Pendidikan DEIKSIS*, 4(2), 31–39.
- 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), 135–148.

- Halim, A. (2024). Menumbuhkan Minat dan Keterampilan Literasi pada Siswa Kelas IV MIN 19 Bireuen Amar Halim Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. *Mutiara: Multidiciplinary Scientifict Journal*, 2(6), 1–8. <https://mutiara.al-makkipublisher.com/index.php/al/article/view/211/288>
- Mulyati, S., Lyesmaya, D., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Kartu Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 114–121. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v10i2.5943>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Rahmi, I. (2024). 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 Pend.* 5(1), 103–109. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5299>
- Sandat, N, N, L. M. D. W. (2024). Analisis Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermainan Puzzle. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 87–94.
- Sugiyono. (2017). *Metodoogi Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.