

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA SISWA DI KELAS II SDN 105336
RANTAU PANJANG TP.2025/2026**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

NURUL AULIA
NPM : 2202090262



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:


Nama : Nurul Aulia
NPM : 2202090262
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II SDN 105336 Rantau Panjang

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

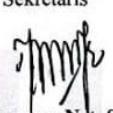
Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

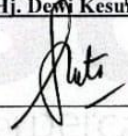

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

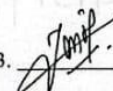

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd

1. 

2. 

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurul Aulia
NPM : 2202090262
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II SDN 105336 Rantau Panjang.

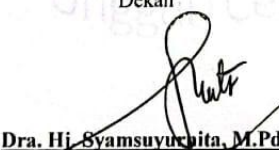
sudah layak disidangkan.


Medan, 08 April 2026

Disetujui oleh:
Pembimbing


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

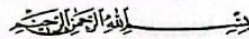
Dekan

Dra. Hj. Syamsu Nurhita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nurul Aulia
NPM : 2202090262
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II SDN 105336 Rantau Panjang.

Nama Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
09/03 - 2026	Pengolahan data bab 4	P	
12/03 - 2026	Perbaiki penulisan data dan grafik	P	
17/03 - 2026	Perbaiki penulisan bab 4 & 5	P	
30/03 - 2026	lengkapi lampiran	P	
01/04 - 2026	Tambahkan lampiran hasil wawancara	P	
06/04 - 2026	AAC sidang	P	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, 6 April 2026
Dosen Pembimbing

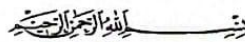
Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nurul Aulia
NPM : 2202090262
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II SDN 105336 Rantau Panjang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II SDN 105336 Rantau Panjang**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



NURUL AULIA
NPM. 2202090262

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Nurul Aulia 2202090262 Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II SDN 105336 Rantau Panjang. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar yang ditunjukkan melalui kesulitan mengeja suku kata, dan membaca kata secara lancar. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dan minimnya media pembelajaran interaktif. Berdasarkan kajian teori, media pembelajaran khususnya media puzzle sebagai media manipulatif dan visual dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta kemampuan kognitif siswa dalam membaca permulaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental berupa one group pretest-posttest design. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan membaca (pretest dan posttest) serta dokumentasi. Analisis data menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan membaca siswa setelah penggunaan media puzzle. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest yang signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media puzzle berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas II.

Kata kunci: media puzzle, kemampuan membaca, membaca permulaan, sekolah dasar.

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil' alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah subhanahu wa Ta'ala, karena hanya dengan rahmat, hidayah, dan ridha-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Siswa kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang”**. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad shallallahu'alaihi wa sallam, beserta keluarga, sahabat, dan umat beliau yang istiqamah meneladani sunnah-sunnahnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini tentunya tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Selaku Dekan Fakultas keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, S.S.,M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mudammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.**, Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd., M,Pd.** Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
8. Teristimewa, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, ayah Elfan dan Ibu Hadari. Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Memberikan cinta, kasih sayang, doa dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih telah mengantarkan ananda sampai di titik ini. Terima kasih sudah berjuang untukku, membesarkan dan mendidikku sampai mendapat gelar serjanaku. Semoga Allah SWT

senantiasa menjaga kalian sampai melihatku berhasil dengan keputusanku sendiri. Hiduplah lebih lama.

9. Kepada saudara kandungku yang tak kalah penting kehadirannya, Etika Sari, Siti Zuhaidah, S.Sos., dan Salwa Lailani. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini baik tenanga, materi maupun waktu dan telah dukungannya, serta menghibur dengan tingkah lucumu.
10. Teruntuk Anggrayni Wibowo Pohan dan Bunga Salsabila. Sahabat penulis yang selalu menemani, memberi dukungan dan semangat luar biasa. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang sangat baik. Terima kasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu memberi pertolongan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan keluh kesah penulis selama proses skripsi ini.
11. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan PGSD F 2022. Fakultas Keguruan dan Ilmun Pendidikan yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.
12. Terakhir, saya sendiri Nurul Aulia. Terima kasih sudah berjuang dan bertahan sejauh ini, terima kasih karena tidak menyerah dan melalui masa-masa hancur kemarin dengan sangat baik dan dapat mengendalikan diri dari tekanan yang sangat menguras energi. *And yes, you got trough this very well.*

Medan, April 2026

Penulis,

Nurul Aulia
Npm. 2202090262

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah... ..	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian... ..	10
1.6 Manfaat penelitian... ..	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA... ..	13
2.1 Kerangka Teoritis.....	13
2.1.1. Media Pembelajaran... ..	13
2.1.2 . Media Puzzle... ..	16
2.1.3. Kemampuan Membaca.....	25
2.2. Bahasa Indonesia.....	35
2.2.1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	35
2.2.2. Indikator Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	36
2.3. Penelitian Relavan... ..	38

2.4. Kerangka Konseptual.....	40
2.5. Hipotesis.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Pendekatan Penelitian.....	43
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	44
3.3 populasi dan sampel.....	45
3.3.1 Populasi.....	45
3.3.2 Sampel.....	45
3.4 Variabel dan Definisi Operasional.....	46
3.4.1 Variabel.....	46
3.4.2 Definisi Operasional.....	46
3.5 Instrumen Penelitian.....	47
3.6 Teknin Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	52
4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian.....	55
4.1.2 Pengujian Hipotesis.....	59
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Pretes Postes One Group Design</i>	44
Table 3.2 Tabel Pelaksanaan Penelitian.....	44
Tabel 3.3 Jumlah Sempel Penelitia.....	45
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Kemampuan Membaca Siswa.....	48
Tabel 3.5 Tabel Indikator Penilaian.....	49
Tabel 3.6 Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan.....	49
Tabel 4.1 Hasil Uji Validasi Expert Judgment.....	54
Tabel 4.2 Data Nilai Siswa	56
Tabel 4.3 Distribusi Hasil Postest.....	57
Tabel 4.4 Hasil Uji Paired Sampel T- test.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	41
Gambar 4.1 Grakif Nilai Siswa	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	74
Lampiran 2 LKPD	80
LEMBAR OBSERVASI	81
Lampiran 4 Lembar Validasi	84
Lampiran 5 Lembar Hasil Sebelum Menggunakan Media Puzzle	86
Lampiran 6 Lembar Hasil Sebelum digunakan Media Puzzle	88
Lampiran 7 Lembar Hasil Sesudah Menggunakan Media Puzzle	94
Lampiran 8 Lembar Hasil Sesudah digunakan Media Puzzle	96
Lampiran 9 Hasil Uji T	102
Lampiran 10 Dokumentasi	103
Lampiran 11 From K1.....	105
Lampiran 12 From K2.....	106
Lampiran 13 From K3.....	107
Lampiran 14 Surat Izin Permohonan Penelitian.....	108
Lampiran 15 Surat Balasan Dari Sekolah.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Pendidikan formal, yang dimulai dari jenjang sekolah dasar, memainkan peran strategis dalam membentuk fondasi pembelajaran yang kuat bagi siswa. Pada jenjang ini, siswa diperkenalkan dengan keterampilan dasar yang menjadi bekal untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Kemampuan membaca merupakan keterampilan fundamental yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, karena menjadi kunci akses pengetahuan di berbagai bidang pembelajaran lainnya. (Rahman, 2022).

Kemampuan membaca awal merupakan fase krusial dalam pengembangan literasi siswa sekolah dasar, terutama pada tingkat kelas rendah seperti kelas I dan II. Pada tahap ini, peserta didik mempelajari pengenalan huruf, pemahaman korelasi antara huruf dan bunyi, serta inisiasi pembacaan kata dan kalimat dasar. Penguasaan yang memadai atas kemampuan membaca awal akan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran di kelas-kelas berikutnya, mengingat sebagian besar disiplin ilmu mensyaratkan keterampilan membaca sebagai prasyarat untuk mengasimilasi konten instruksional. Sebaliknya, hambatan dalam membaca awal dapat mengganggu pencapaian akademik siswa secara holistik dan berpotensi mengurangi motivasi mereka dalam proses belajar.

Oleh karena itu, desain pembelajaran membaca awal perlu dikembangkan secara cermat guna memungkinkan siswa menguasai kompetensi ini dengan optimal.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, masih mengalami kesulitan dalam menguasai kemampuan membaca permulaan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 105336 Rantau Panjang, terutama di kelas II dengan 32 siswa, ditemukan 10 siswa atau 31% masih menghadapi hambatan dalam mengenali huruf dengan cepat, mengeja suku kata, dan membaca kata secara lancar.

Hasil wawancara sebagai observasi awal pada tanggal 4 Desember 2025, <https://drive.google.com/drive/folders/1Gjxr9PFbthYky1jLcJFkRUNICdE7Gk8F>, dengan guru kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang, mengungkapkan bahwa siswa rata-rata memerlukan waktu lama untuk membaca satu kalimat sederhana dan sering melakukan kesalahan pengucapan kata. Kondisi ini dipicu oleh beberapa faktor, seperti kurangnya variasi metode pembelajaran, penggunaan media yang kurang menarik dan terbatas pada papan tulis serta buku teks, serta perbedaan kemampuan individu siswa dalam menyerap materi. Pembelajaran membaca yang monoton dan bergantung pada metode konvensional, seperti ceramah atau buku teks saja, cenderung membuat siswa bosan dan kurang termotivasi, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan berdampak pada rendahnya penguasaan keterampilan membaca siswa.

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, termasuk pembelajaran membaca permulaan. Media yang tepat dapat mentransformasi konsep abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan daya

tarik pembelajaran, serta menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Pada pembelajaran membaca permulaan, media visual dan manipulatif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Salah satu media potensial adalah *puzzle*, yang berfungsi sebagai permainan edukatif yang menyenangkan sambil merangsang perkembangan kognitif siswa, seperti kemampuan mengenali bentuk, memecahkan masalah, dan meningkatkan konsentrasi.

Penelitian oleh (Andryani & Rahmi, 2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* suku kata memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SDN 88 Pekanbaru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasilnya mengungkapkan peningkatan signifikan dalam pengenalan dan pembacaan suku kata pada siswa yang menggunakan media tersebut, dibandingkan dengan mereka yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Media ini mendukung pembelajaran aktif melalui penyusunan potongan *puzzle* yang berisi huruf atau suku kata menjadi kata lengkap, sehingga prosesnya lebih interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini, yang melibatkan aktivitas fisik dan permainan, terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

(Sholikhah et al., 2021) juga mengembangkan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri 77 Prabumulih. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media *puzzle* yang valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran membaca permulaan. Media tersebut dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas rendah, yang lebih menyukai pembelajaran bermain sambil belajar. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media *puzzle* ini dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar membaca dan memudahkan penguasaan keterampilan membaca permulaan. Selain itu, media ini mendukung pembelajaran berpusat pada siswa, memungkinkan mereka belajar secara mandiri atau berkelompok dengan bimbingan guru.

Penelitian oleh (Butarbutar et al., 2024) tentang dampak media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II UPTD SDN 122380 Pematang Siantar menyediakan bukti empiris bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Studi ini menerapkan desain penelitian tindakan kelas dengan penggunaan media *puzzle* huruf dalam beberapa siklus pembelajaran. Hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya, yang tercermin dalam bertambahnya jumlah siswa yang dapat mengenali huruf, membaca suku kata, dan membaca kata dengan tepat. Media *puzzle* huruf memfasilitasi interaksi langsung siswa dengan huruf yang dipelajari, sehingga pembelajaran lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa kelas rendah yang berada pada tahap operasional konkret dalam perkembangan kognitif.

(Futihat et al., 2020) mengembangkan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, dengan penekanan pada desain yang menarik dan sesuai karakteristik siswa. Media tersebut dirancang menggunakan warna cerah, bentuk menarik, dan ukuran yang mudah dipegang oleh tangan siswa kelas rendah. Penelitian pengembangan ini menyoroti pentingnya aspek estetika dan ergonomis dalam desain media pembelajaran,

sehingga media tidak hanya efektif secara pedagogis tetapi juga menarik dan nyaman digunakan. Hasil uji coba menunjukkan antusiasme tinggi siswa terhadap media *puzzle* huruf, serta peningkatan kemampuan mengenali huruf dan membaca kata sederhana setelah penerapannya dalam pembelajaran.

(Assubaidi dan Ritonga 2023) melakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan *puzzle* pada siswa kelas I SD dengan fokus pada implementasi media *puzzle* dalam pembelajaran sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang melibatkan guru sebagai peneliti yang secara aktif merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran membaca permulaan tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca siswa, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan mengurangi tingkat kesulitan belajar yang dialami oleh siswa yang sebelumnya mengalami hambatan dalam membaca. Media *puzzle* memungkinkan guru untuk melakukan diferensiasi pembelajaran dengan menyediakan *puzzle* dengan tingkat kesulitan yang berbeda sesuai dengan kemampuan individual siswa.

(Sopyan et al., 2025) melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan minat dan keterampilan membaca permulaan berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 sekolah dasar. Penelitian ini menekankan pentingnya meningkatkan minat membaca sebagai fondasi untuk mengembangkan keterampilan membaca yang lebih tinggi. Media *puzzle* dalam penelitian ini digunakan tidak hanya sebagai alat untuk melatih keterampilan teknis membaca

seperti mengenali huruf dan mengeja, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan sikap positif siswa terhadap aktivitas membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media *puzzle* menunjukkan peningkatan baik dalam minat maupun keterampilan membaca permulaan, yang menunjukkan bahwa media *puzzle* memiliki efek ganda yang menguntungkan dalam pembelajaran membaca.

Berbagai penelitian yang telah disebutkan sebelumnya menunjukkan temuan konsisten bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar kelas rendah. Namun, setiap konteks sekolah memiliki karakteristik unik, seperti kondisi siswa, ketersediaan sumber daya, dan lingkungan pembelajaran. Penelitian sebelumnya sebagian besar dilakukan di wilayah perkotaan dengan akses sumber daya yang lebih baik, sedangkan SDN 105336 Rantau Panjang memiliki karakteristik berbeda sebagai sekolah di wilayah dengan keterbatasan media pembelajaran inovatif.

Selain itu, belum ada penelitian spesifik yang mengkaji pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas II di sekolah tersebut. Kondisi geografis dan sosial ekonomi masyarakat Rantau Panjang yang berbeda dari lokasi penelitian sebelumnya menjadikan penelitian ini penting untuk memperoleh data empiris yang sesuai dengan konteks lokal. Oleh karena itu, penelitian spesifik di SDN 105336 Rantau Panjang perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media *puzzle* mempengaruhi kemampuan membaca siswa kelas II, dengan mempertimbangkan karakteristik unik siswa dan kondisi pembelajaran yang ada. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi perbaikan

pembelajaran membaca di sekolah tersebut, menyediakan data empiris tentang efektivitas media *puzzle* dalam konteks lokal spesifik, serta menjadi rujukan bagi sekolah-sekolah dengan karakteristik serupa.

Penggunaan media *puzzle* sebagai alternatif media pembelajaran menjadi sangat relevan mengingat media ini telah terbukti efektif di berbagai penelitian sebelumnya, namun belum pernah diterapkan dan dikaji secara spesifik di sekolah ini. Urgensi penelitian ini semakin tinggi mengingat kemampuan membaca permulaan yang tidak dikuasai dengan baik di kelas II akan berdampak pada kesulitan belajar siswa di kelas-kelas selanjutnya dan dapat menghambat pencapaian akademik siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan fundamental yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar kelas rendah, dan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung penguasaan keterampilan tersebut. Media *puzzle*, dengan karakteristiknya yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas rendah, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Mengingat masih adanya permasalahan serius dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas II SDN 105336 Rantau Panjang, di mana lebih dari separuh siswa masih mengalami kesulitan membaca, diperlukan solusi inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Siswa Di Kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang."**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka teridentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang belum merata secara optimal, yang ditunjukkan oleh masih adanya sebagian siswa yang belum lancar dalam mengenali huruf, mengeja suku kata, dan membaca kata secara tepat.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang mendukung peningkatan keterampilan membaca.
4. Belum adanya media pembelajaran berbasis *puzzle* yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar, terutama pada kelas II.
5. Siswa masih mengalami kesulitan dalam berbagai jenis membaca permulaan, seperti;
 - a. Membaca Huruf (Pengenalan Simbol), Membaca huruf adalah kemampuan dasar dalam mengenali bentuk huruf (simbol) serta mengetahui bunyi dari setiap huruf tersebut

- b. Membaca Suku Kata, Membaca suku kata adalah kemampuan menggabungkan dua huruf atau lebih menjadi satu kesatuan bunyi, seperti “ba”, “bi”, “ku”, dan sebagainya.
- c. Membaca Kata, adalah kemampuan menggabungkan beberapa suku kata menjadi satu kata utuh yang memiliki makna, seperti “buku”, “makan”, atau “rumah”. Pada tahap ini, siswa tidak hanya membaca, tetapi juga mulai memahami arti dari kata yang dibaca.
- d. Membaca permulaan;

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini pada membaca permulaan lebih terarah dan tidak meluas maka masalah dalam penelitian ini dibatasi dengan yaitu ”Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Di SDN 105336 Rantau Panjang”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan membaca sebelum menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang?
2. Bagaimana kemampuan membaca sesudah menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang?

3. Adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan membaca sebelum menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang sebelum menggunakan media *puzzle*.
2. Untuk mengetahui kemampuan membaca sesudah menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang sebelum menggunakan media *puzzle*.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang.

1.6 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi pada kemajuan ilmu pendidikan, terutama di bidang media pembelajaran dan pembelajaran membaca awal di sekolah dasar. Penelitian ini memperkaya literatur penelitian tentang efektivitas media *puzzle* sebagai alat inovatif untuk meningkatkan kemampuan

membaca siswa kelas rendah. Selain itu, penelitian ini dapat berfungsi sebagai acuan teoritis bagi penelitian lanjutan yang memfokuskan pada media berbasis permainan edukatif dalam pengembangan literasi awal. Penelitian ini juga memberikan wawasan mendalam tentang keterkaitan antara penggunaan media manipulatif dan peningkatan kemampuan membaca awal siswa, yang sejalan dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa ; Penggunaan media puzzle diharapkan membuat pembelajaran membaca lebih menarik dan tidak membosankan, sekaligus meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik mereka. Pendekatan bermain sambil belajar ini juga meningkatkan motivasi dan minat siswa, serta memfasilitasi siswa yang mengalami kesulitan membaca untuk menguasai keterampilan membaca awal dengan cara yang lebih nyaman dan menyenangkan.
2. Bagi Guru ; Media puzzle menawarkan alternatif media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan kualitas pembelajaran membaca awal. Alat ini mendukung guru dalam mengatasi kesulitan membaca siswa, sambil meningkatkan kompetensi dan kreativitas guru untuk merancang pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa.

3. Bagi Sekolah ; Penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk perbaikan pembelajaran membaca di kelas rendah, menjadi dasar kebijakan sekolah dalam membuat media yang lebih inovatif, serta membantu meningkatkan citra dan kualitas sekolah melalui penerapan media yang efektif.
4. Bagi Peneliti; Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman dan pemahaman peneliti mengenai implementasi media puzzle dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas II SDN 105336 Rantau Panjang. Selain itu, penelitian ini membantu peneliti sebagai calon pendidik dalam mengembangkan kompetensi pedagogi untuk memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat, kreatif, dan efektif bagi siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1. Media Pembelajaran

2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut (Daniyati, et al., 2023), adalah segala bentuk alat yang dapat menyampaikan pesan edukasi melalui saluran visual, auditori, atau kinestetik, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa. Peran media ini krusial dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif, karena dapat membantu siswa menerima dan memproses informasi baru, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Penggunaan media yang sesuai juga dapat memperkuat komunikasi antara guru dan siswa, serta mempermudah pemahaman dan penguatan materi pembelajaran.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat, sumber, atau sarana yang diterapkan secara strategis dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi secara lebih variatif dan menarik. Fungsi utamanya adalah merangsang perhatian, minat, serta kemampuan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

Oleh karena itu, media ini tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mengaktifkan berbagai indera dan potensi kognitif siswa dalam membangun pengetahuan secara mandiri. Penggunaan media yang sesuai dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih konkret, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap berpikir

operasional konkret, sehingga konsep abstrak lebih mudah dipahami melalui visualisasi dan demonstrasi yang disediakan media tersebut.(Yana & Nasution, 2024)

Menurut (Arsyad & Elektro, 2020) menyatakan ketiadaan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses penyampaian materi oleh guru dapat menimbulkan berbagai kendala. Beberapa di antaranya meliputi: (1) kesulitan guru dalam menggambarkan atau memvisualisasikan materi pelajaran di papan tulis; (2) keterbatasan guru dalam menyediakan bahan ajar yang memadai, sehingga siswa mengalami hambatan dalam memahami penjelasan yang diberikan; serta (3) penerapan teknik dan metode pembelajaran yang cenderung kaku dan monoton, yang pada akhirnya mengurangi motivasi dan minat belajar peserta didik.

Dalam konteks pendidikan dasar, media pembelajaran memiliki peran krusial untuk membantu siswa memahami materi secara lebih nyata dan menarik, mengingat siswa pada jenjang ini masih memerlukan representasi visual atau konkret untuk menguasai konsep. Penelitian terkini menunjukkan bahwa pemilihan dan penerapan media yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman konsep, khususnya di sekolah dasar. Menurut kajian ilmiah, media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa mampu mentransformasikan materi abstrak menjadi lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami, terutama karena anak usia sekolah dasar umumnya berada pada tingkat perkembangan kognitif yang memerlukan stimulasi visual atau pengalaman langsung.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus yang meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media interaktif atau visual dapat memfasilitasi minat dan motivasi belajar dengan membuat pengalaman belajar lebih menarik, tidak monoton, serta relevan dengan kebutuhan kognitif siswa pada usia sekolah dasar. Pengembangan media interaktif di jenjang ini terbukti meningkatkan motivasi belajar dengan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan sesuai kebutuhan kognitif mereka.

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret akan lebih mudah memahami materi jika media yang digunakan bersifat konkret, manipulatif, dan interaktif, sesuai dengan perkembangan logika mereka. Media seperti animasi interaktif, permainan edukatif, atau alat visual lainnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena merangsang keterlibatan sensorik dan kognitif secara bersamaan.

2.1.1.2. Jenis dan fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memainkan peran penting dan strategis dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Menurut (Arsyad & Elektro, 2020) penggunaan media ini memungkinkan penyampaian materi secara seragam dan terstandar, sehingga seluruh peserta didik memperoleh informasi dan pemahaman yang sama tanpa disparitas interpretasi. Selain itu, media pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih jelas, sistematis, dan menarik dengan menyajikan materi melalui modalitas visual,

audio, atau audiovisual, yang membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan kontekstual.

Media pembelajaran juga meningkatkan interaktivitas pembelajaran dengan memfasilitasi komunikasi dua arah yang dinamis antara guru dan siswa, sehingga siswa lebih aktif terlibat dan tidak hanya sebagai penerima informasi pasif. Dari segi efisiensi, media pembelajaran menghemat waktu dan tenaga guru, terutama dalam menjelaskan konsep abstrak atau kompleks yang sulit divisualisasikan melalui penjelasan verbal saja (Arsyad & Elektro, 2020)

Selain itu, media berkontribusi pada peningkatan kualitas dan hasil belajar siswa dengan membantu pemahaman yang lebih mendalam, kontekstual, dan bermakna melalui pengalaman belajar yang variatif. Pemanfaatan media digital, sebagaimana dijelaskan oleh memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan adaptif, dapat diakses kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan serta kesiapan siswa. Penggunaan media ini juga menumbuhkan sikap positif dan motivasi belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan tidak monoton, serta mengubah penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih komunikatif, efektif, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

2.2.1. Media *Puzzle*

Media *puzzle* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran manipulatif berbasis visual yang terdiri dari potongan-potongan gambar, simbol, huruf, kata, atau konsep tertentu yang harus disusun ulang oleh siswa menjadi kesatuan yang utuh dan bermakna. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mendorong siswa berpikir logis, kritis, dan sistematis dalam

menganalisis hubungan antar bagian, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara kreatif, serta meningkatkan keterlibatan aktif melalui koordinasi antara pemikiran kognitif dan gerakan psikomotorik.(Andryani & Rahmi, 2025)

Media jenis ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan bermakna (*learning by doing*), sehingga konsep abstrak yang kompleks dapat dipahami secara lebih konkret, visual, dan bermakna daripada melalui penjelasan verbal atau tekstual saja. Karakteristik interaktifnya menjadikannya sarana efektif untuk mentransformasi konsep abstrak menjadi representasi visual yang dapat dimanipulasi secara fisik oleh siswa.

Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media puzzle terbukti efektif dalam menunjang aspek pembelajaran seperti peningkatan fokus dan konsentrasi siswa, pembangunan motivasi belajar intrinsik, serta pendalaman pemahaman konsep, karena dirancang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang memerlukan representasi nyata, konkret, dan manipulatif. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan konstruktivis, yang menekankan bahwa siswa belajar lebih efektif dan bertahan lama melalui keterlibatan langsung dalam pengalaman konkret, bukan sebagai penerima informasi pasif. Dengan demikian, media puzzle menghubungkan pengetahuan abstrak dengan pengalaman konkret siswa, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang secara intelektual.

2.1.2.1. Karakteristik Media Puzzle

Media puzzle adalah media pembelajaran inovatif yang terdiri dari potongan-potongan yang harus disusun secara sistematis menjadi kesatuan utuh

dan bermakna. Media ini sangat cocok dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar, terutama dalam pembelajaran membaca di kelas awal yang memerlukan pendekatan konkret dan menyenangkan.

1. Media puzzle bersifat interaktif dan manipulatif, sehingga siswa dapat terlibat langsung secara fisik dan mental melalui kegiatan menyentuh, memegang, mengamati, dan menyusun potongan, menjadikan proses pembelajaran lebih konkret, kontekstual, dan bermakna dibandingkan yang abstrak. Karakteristik ini penting karena siswa kelas awal berada pada tahap operasional konkret yang memerlukan pengalaman langsung dengan objek nyata untuk membangun pemahaman.
2. Media puzzle menyenangkan dan menantang intelektual. Proses penyusunan memberikan tantangan kognitif yang seimbang, mendorong berpikir kritis, strategi pemecahan masalah, serta kepuasan intrinsik saat berhasil, sehingga meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Elemen permainan menciptakan suasana belajar yang rileks namun produktif.
3. Media puzzle memiliki tampilan visual yang berwarna dan estetik. Kombinasi warna cerah, kontras yang tepat, dan gambar yang sesuai dengan perkembangan anak menarik perhatian spontan, serta meningkatkan fokus dan konsentrasi selama pembelajaran. Daya tarik visual ini berfungsi sebagai stimulus awal untuk membangkitkan minat belajar.

4. Media puzzle fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran beragam. Puzzle dapat disesuaikan dengan tujuan spesifik dan kemampuan siswa, mulai dari pengenalan huruf vokal dan konsonan, penggabungan suku kata menjadi kata bermakna, hingga pembentukan kata sederhana dan kalimat pendek. Fleksibilitas ini memungkinkan diferensiasi pembelajaran sesuai kebutuhan individual siswa.
5. Media puzzle edukatif dengan nilai pedagogis tinggi. Selain sebagai alat permainan menghibur, media ini mengandung nilai pembelajaran terstruktur yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan, khususnya meningkatkan kemampuan membaca permulaan, pemahaman literasi dasar, serta keterampilan kognitif seperti pengenalan pola, klasifikasi, dan hubungan sebab-akibat. Dengan demikian, media puzzle bukan sekadar hiburan, melainkan instrumen efektif untuk mencapai kompetensi literasi dasar pada siswa sekolah dasar.

2.1.2.2. Jenis-Jenis Media *Puzzle*

Media *puzzle* untuk pembelajaran membaca menawarkan berbagai jenis dan variasi yang dapat disesuaikan secara fleksibel dengan tujuan pembelajaran spesifik serta tingkat kemampuan siswa sekolah dasar, terutama di kelas awal yang memerlukan pendekatan konkret dan bertahap. Variasi ini membantu siswa memahami konsep membaca secara sistematis, terstruktur, dan konkret, mulai dari pengenalan simbol huruf hingga pemahaman kalimat sederhana

1. *Puzzle* huruf

Puzzle huruf merupakan media dasar yang terdiri dari potongan – potongan huruf alfabet yang harus disusun atau dicocokkan berdasarkan bentuk, warna, atau pola tertentu. Jenis ini bertujuan membantu siswa mengenal bentuk visual huruf secara konkret, membedakan vokal dan konsonan, serta memahami huruf sebagai representasi bunyi dan dasar membaca permulaan. Melalui manipulasi langsung, siswa membangun pemahaman kuat tentang karakteristik huruf.

2. *Puzzle* suku kata

Puzzle suku kata terdiri dari potongan suku kata terbuka atau tertutup yang dapat digabungkan menjadi kata sederhana bermakna. Menurut Putri dan (Putri & Dafit, 2023), media ini membantu siswa memahami hubungan antara huruf dan bunyi (fonem), serta melatih penggabungan suku kata secara tepat untuk membentuk kata utuh. *Puzzle* ini efektif pada tahap awal membaca karena memudahkan transisi dari huruf individual ke kata utuh, sekaligus memperkuat pemahaman pola suku kata dalam Bahasa.

3. *Puzzle* kata

Puzzle kata berisi potongan kata yang harus disusun sesuai urutan logis, baik horizontal maupun vertikal. Jenis ini bertujuan meningkatkan kemampuan membaca kata sederhana dengan lancar, memperkaya kosakata, serta melatih pemahaman struktur morfologis kata, seperti kata dasar dan imbuhan sederhana. Media ini juga membantu siswa

mengembangkan kesadaran variasi bentuk kata dan penggunaannya dalam konteks.

4. *Puzzle* gambar dan kata

Puzzle gambar dan kata mengintegrasikan gambar ilustratif dengan tulisan atau teks. Siswa diminta mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai secara semantik atau menyusun *puzzle* yang menampilkan keduanya bersamaan. Jenis ini membantu siswa mengaitkan kata dengan makna visual konkret, memperkuat membaca bermakna, dan meningkatkan daya ingat jangka panjang. Kombinasi stimulus visual dan verbal ini sesuai dengan gaya belajar visual siswa sekolah dasar, memfasilitasi pembentukan skema kognitif antara simbol dan makna.

5. *Puzzle* kalimat sederhana

Puzzle kalimat sederhana terdiri dari potongan kata yang harus disusun menjadi kalimat pendek yang gramatikal dan bermakna. Media ini digunakan untuk melatih membaca lanjutan pada level kalimat, pemahaman makna kontekstual, serta penyusunan struktur kalimat sederhana sesuai kaidah bahasa Indonesia. Melalui *puzzle* ini, siswa belajar membaca kata individual dan memahami penyusunan menjadi unit makna yang lebih besar, mengembangkan pemahaman bacaan dan kesadaran sintaksis awal.

Keberagaman jenis media *puzzle* ini memberikan fleksibilitas bagi guru untuk merancang pembelajaran membaca yang diferensiatif, progresif, dan sesuai dengan kebutuhan serta tahap perkembangan literasi setiap siswa.

2.1.2.3. Kelebihan dan kekurangan Media *Puzzle*

Media *puzzle* adalah salah satu media pembelajaran inovatif yang banyak digunakan dan dikembangkan di sekolah dasar karena mampu melibatkan siswa secara aktif, partisipatif, dan holistik dalam proses belajar. Namun, seperti media pembelajaran lainnya, media *puzzle* memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan, dipahami, dan diantisipasi oleh pendidik agar penggunaannya optimal dan efektif.

adapun kelebihan media *Puzzle*, sebagai berikut :

1. Media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara signifikan. Aktivitas menyusun potongan *puzzle* mendorong siswa berpartisipasi langsung dan hands-on, sehingga pembelajaran lebih bermakna, kontekstual, dan memberikan pengalaman mendalam. Keterlibatan fisik dan mental dalam manipulasi *puzzle* menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan interaktif.
2. Media *puzzle* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, rileks, dan tidak membosankan. Unsur permainan edukatif dalam *puzzle* meningkatkan motivasi intrinsik dan minat belajar secara substansial, terutama dalam pembelajaran membaca di kelas awal yang memerlukan pendekatan menarik dan tidak mengintimidasi. Suasana ini mengurangi kecemasan belajar dan membangun asosiasi positif terhadap membaca.
3. Media *puzzle* membantu pembelajaran lebih konkret, visual, dan mudah dipahami oleh siswa dengan berbagai gaya belajar. Melalui manipulasi

langsung potongan *puzzle*, siswa lebih mudah mengenali bentuk huruf, struktur suku kata, dan komposisi kata sebagai dasar membaca permulaan. Pengalaman konkret ini memfasilitasi internalisasi konsep abstrak menjadi pemahaman solid.

4. media *puzzle* meningkatkan berbagai kemampuan kognitif dan motorik halus siswa secara simultan, seperti konsentrasi, fokus perhatian, koordinasi mata dan tangan, problem-solving, serta berpikir logis dan analitis. Aktivitas menyusun melatih siswa menganalisis pola, mengenali hubungan antar bagian, dan membuat keputusan strategis.
5. media *puzzle* fleksibel dan adaptif, dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran spesifik dan kemampuan siswa yang heterogen, mulai dari pengenalan huruf hingga membaca kalimat sederhana. Fleksibilitas ini memungkinkan diferensiasi dan personalisasi sesuai kebutuhan individual.

2.1.2.4. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Media yang digunakan adalah media *puzzle* huruf abjad, yaitu media pembelajaran yang mengajak siswa menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata.

Adapun langkah-langkah penggunaannya adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan media pohon *puzzle* alfabet yang terdiri dari gambar pohon dan potongan huruf.
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan cara menggunakan media pohon *puzzle* kepada siswa.

3. Guru memperkenalkan media *puzzle* alfabet serta menunjukkan contoh penyusunan huruf pada media tersebut.
4. Siswa mengambil potongan huruf alfabet yang telah disediakan oleh guru.
5. Siswa Menyusun potongan huruf pada pohon *puzzle* alfabet hingga membentuk kata sederhana sesuai dengan petunjuk guru.
6. Guru membimbing dan mengarahkan siswa selama kegiatan berlangsung.
7. Siswa membaca kata yang telah disusun secara bergiliran dengan suara lantang.
8. Guru memberikan koreksi dan penguatan terhadap hasil susunan dan bacaan siswa.
9. Guru Bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan memberikan motivasi di akhir kegiatan.

Berdasarkan uraian langkah-langkah penggunaan media pohon *puzzle* alfabet/ huruf, dapat disimpulkan bahwa media ini merupakan alat pembelajaran yang memberikan pengalaman aktif bagi siswa dalam mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata, dan membaca hasil susunan secara langsung. Kegiatan yang sistematis mulai dari pengenalan media, pengambilan potongan huruf, penyusunan huruf menjadi kata, hingga pembacaan oleh siswa membantu meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar, dan keterampilan membaca permulaan secara bertahap. Selain itu, dengan pembimbingan yang tepat dari guru pada setiap tahap, media *puzzle* alfabet dapat menciptakan suasana pembelajaran

yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami huruf dan membaca kata sederhana

2.1.3 Kemampuan Membaca

2.1.3.1 Pengertian Membaca

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting dan mendasar dalam dunia pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar. Keterampilan ini tidak hanya melibatkan kemampuan teknis untuk mengenali huruf dan kata, tetapi juga mencakup proses kompleks yang mengintegrasikan pengolahan visual, fonologis, serta pemahaman makna teks secara kognitif. Dalam konteks literasi pendidikan, membaca didefinisikan sebagai proses aktif yang dilakukan pembaca untuk menafsirkan simbol-simbol tulisan, sehingga pesan atau informasi dari penulis dapat dipahami secara utuh dan efektif. Kajian literatur menunjukkan bahwa keterampilan membaca meliputi kemampuan literasi dasar, seperti pengenalan huruf, mengeja, kelancaran membaca, serta pemahaman isi bacaan yang semakin kompleks seiring perkembangan pendidikan anak. Penelitian tentang pengembangan keterampilan membaca di pendidikan dasar menekankan bahwa kemampuan tersebut melibatkan pengenalan simbol, pemahaman isi bacaan, dan penggunaan intonasi suara yang sesuai dengan konteks teks.

Kajian tersebut menegaskan bahwa membaca merupakan keterampilan aktif dan integratif, bukan pasif, yang memerlukan keterlibatan berpikir serta pemrosesan kognitif untuk menghasilkan makna dari teks. Oleh karena itu,

kemampuan ini menjadi fondasi utama yang dibutuhkan siswa dalam menjalani seluruh proses pembelajaran di sekolah.

2.1.3.2. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan tahap awal dan paling mendasar dalam proses pembelajaran membaca, yang menekankan pengenalan simbol tulisan, penghubungan huruf dengan bunyi, serta pemahaman kata-kata sederhana. Pada jenjang sekolah dasar kelas rendah, seperti kelas I dan II, tahap ini berfungsi sebagai fondasi penting untuk membentuk keterampilan literasi lanjutan. Hal ini meliputi kemampuan dasar siswa untuk mengenali huruf, memahami hubungan antara huruf dan bunyi yang diwakilinya, serta merangkai huruf menjadi suku kata dan kata sederhana.

Menurut penelitian terbaru, membaca permulaan merupakan proses pembelajaran awal yang memerlukan stimulasi visual dan auditori, serta lingkungan belajar yang mendukung, agar siswa dapat mengenali bentuk huruf dengan tepat, mengeja kata, dan memahami makna bacaan sederhana. Pembelajaran ini tidak hanya di fokuskan pada aspek teknis membaca, melainkan juga mempertimbangkan kesiapan psikologis dan kemampuan kognitif siswa dalam mengenali simbol tulisan serta menghubungkannya dengan makna.

Oleh karena itu, membaca permulaan dianggap sebagai keterampilan dasar yang wajib dikuasai siswa, berfungsi sebagai transisi atau jembatan antara kemampuan pra-membaca dan kemampuan membaca lanjutan. Tanpa penguasaan keterampilan ini yang kuat, siswa akan mengalami kesulitan memahami bacaan yang lebih kompleks pada tingkat pendidikan berikutnya.

2.1.3.3. Tujuan Membaca Permulaan

Pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar bertujuan penting sebagai dasar pelaksanaan proses pembelajaran di kelas rendah, antara lain:

1. Memperkenalkan siswa pada huruf-huruf alfabet sebagai simbol yang mewakili bunyi Bahasa, sehingga siswa dapat mengenali huruf secara visual dan fonetik dalam konteks membaca.
2. Melatih kemampuan mengubah tulisan menjadi suara, yakni mengeja huruf, suku kata, dan kata. Agar siswa dapat melafalkan teks sederhana dengan benar sesuai kaidah bunyi Bahasa.
3. Mengembangkan pemahaman bacaan sederhana melalui pembelajaran bertahap dari huruf ke suku kata/ kata, sehingga siswa dapat memahami makna dalam bacaan dasar.
4. Meningkatkan kelancaran membaca sebagai indikator keterampilan literasi dasar, yang mencerminkan kemampuan siswa membaca dengan tempo, intonasi dan pelafalan yang tepat.
5. Membangun landasan literasi fungsional yang kuat untuk mempersiapkan siswa menghadapi pembelajaran membaca lanjutan di kelas berikutnya.
6. Meningkatkan motivasi dan minat membaca siswa melalui pengalaman membaca yang bermakna, menarik, dan kontekstual, sehingga budaya literasi dapat berkembang sejak awal pembelajaran.

2.1.3.4. Tahap – Tahap Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan proses bertahap yang dialami siswa sekolah dasar kelas rendah, khususnya kelas I dan II, untuk menguasai

keterampilan membaca dasar sebelum memasuki tahap membaca lanjutan. Proses ini tidak berlangsung secara instan, melainkan melalui fase-fase perkembangan yang saling terkait dan membangun, sehingga kemampuan membaca menjadi lebih bermakna dan fungsional dalam konteks pembelajaran bahasa.

a. Tahap Pengenalan Simbol dan Huruf

Pada fase awal membaca permulaan, siswa diperkenalkan dengan simbol-simbol tulisan, yakni huruf dan bentuk grafisnya. Pada tahap ini, siswa belajar mengenal nama huruf, membedakan bentuk huruf vokal dan konsonan, serta mulai memahami bahwa huruf-huruf tersebut mewakili bunyi bahasa. Aktivitas umum mencakup pengenalan huruf satu per satu, penghubungan huruf dengan suara dasar, serta latihan identifikasi huruf melalui interaksi dengan guru atau media pembelajaran interaktif. Tahap ini krusial sebagai fondasi bagi proses berikutnya, sebab tanpa pengenalan bentuk huruf yang memadai, siswa akan menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan membaca yang lebih kompleks.

b. Tahap Membaca Awal (*Early Reading*)

Setelah mengenal simbol huruf, siswa memasuki fase membaca awal. Pada tahap ini, siswa belajar decoding, yaitu menghubungkan huruf dengan bunyi dan menyusunnya menjadi suku kata serta kata sederhana. Aktivitas meliputi latihan mengeja kata, membaca suku kata bertahap (seperti ba, bi, bu, be, bo), dan membaca kata-kata sederhana yang umum dalam buku bacaan awal. Selain itu, siswa mulai membaca kalimat pendek dengan bantuan media pembelajaran menarik, seperti kartu huruf, kata

bergambar, dan permainan huruf, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual.

c. Tahap pengembangan kelancaran membaca

Setelah siswa mampu membaca huruf dan kata sederhana, kemudian siswa memasuki tahap pengembangan keterampilan dalam membaca yang berfokus pada kelancaran (*fluency*) dan hubungan antara kata dalam konteks teks yang lebih bermakna. Pada tahap ini, siswa dilatih untuk membaca dengan suara yang lebih runut. Tempo yang sesuai, serta mulai memahami hubungan antara kata dalam kalimat. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini biasanya berupa Latihan membaca teks sederhana dengan pengulangan, pembaca nyaring (*reading aloud*), dan diskusi sederhana tentang isi bacaan. Tujuannya Adalah untuk memperkuat kemampuan membaca kata dan kalimat secara otomatis sehingga beban kognitif siswa berkurang dan dapat diarahkan pada pemahaman makna bacaan.

d. Tahap pemahaman dasar dan ekspansi Bahasa

Tahapan selanjutnya dalam membaca awal adalah ketika siswa mulai memahami makna bacaan sederhana dan memperluas kosakata yang mereka baca. Pada tahap ini, siswa tidak hanya mampu membaca secara teknis, tetapi juga dapat menangkap pesan, ide utama, dan informasi dasar dalam teks. Kegiatan yang sesuai tanya jawab berbasis teks, membaca bersama dalam kelompok kecil, serta latihan memahami isi bacaan sederhana. Pemahaman dasar ini berfungsi sebagai jembatan menuju

kemampuan membaca lanjutan, yang memerlukan pemahaman lebih mendalam terhadap teks yang lebih kompleks.

e. Tahap kemandirian dan pembiasaan literasi

Tahap akhir dalam membaca awal adalah ketika siswa terbiasa membaca secara mandiri dan menerapkan kemampuan membaca tersebut dalam berbagai konteks kegiatan sekolah. Pada tahap ini, siswa terlibat dalam membaca buku ringan, teks cerita, atau materi pelajaran lainnya, dengan dukungan dari guru dan lingkungan literasi sekolah. Pembiasaan membaca mandiri bertujuan memperkuat keterampilan membaca, sehingga siswa tidak hanya menguasai teknik dasar, tetapi juga mampu menerapkannya secara luas dalam kehidupan akademik dan sosial.

2.1.3.5. Aspek-Aspek Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca awal meliputi beberapa aspek keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa kelas rendah, yaitu mengenali huruf, membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Aspek-aspek ini berfungsi sebagai dasar untuk menilai keterampilan siswa pada tahap awal pembelajaran membaca. Selain itu, aspek-aspek tersebut menjadi indikator utama dalam penelitian mengenai kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar, yaitu;

a. Kemampuan mengenali huruf

Kemampuan mengenali huruf adalah aspek fundamental dalam membaca awal, yang melibatkan identifikasi, diferensiasi, dan penyebutan huruf abjad baik kapital maupun kecil, dengan akurat dan cepat. Keterampilan ini membentuk dasar proses membaca, sebab siswa harus

memahami simbol tulisan sebelum dapat mengubahnya menjadi kata. Pada tahap membaca permulaan, penguasaan huruf vokal dan konsonan mendukung proses decoding, yakni menghubungkan huruf dengan bunyi, sehingga mendorong keaktifan siswa dalam membaca teks sederhana.

b. Kemampuan membaca suku kata

Setelah mengenal huruf, siswa belajar membaca suku kata, yakni kemampuan melafalkan gabungan huruf yang membentuk suku kata secara benar. Dalam pembelajaran membaca awal, siswa diperkenalkan pada kombinasi suku kata terbuka seperti ba, bi, bu, serta suku kata tertutup yang melibatkan konsonan di awal dan akhir. Kemampuan ini berperan sebagai indikator penting, karena menghubungkan pengenalan huruf dengan membaca kata utuh. Siswa yang mahir membaca suku kata akan lebih mudah menyusunnya menjadi kata bermakna.

c. Kemampuan membaca kata

Kemampuan membaca kata adalah kemampuan melafalkan rangkaian suku kata yang membentuk kata secara lancar dan akurat, tanpa mengeja huruf satu per satu. Pada tahap ini, siswa mulai memahami bahwa huruf yang tergabung dalam suku kata memiliki makna keseluruhan saat membentuk kata. Penelitian pembelajaran membaca awal menekankan pentingnya latihan berulang membaca kata sederhana untuk meningkatkan keterampilan siswa di kelas rendah. Media seperti puzzle kata membantu siswa melatih kemampuan ini, sehingga membaca kata menjadi lebih otomatis dan lancar.

d. Kemampuan membaca kalimat sederhana

Kemampuan membaca kalimat sederhana adalah kemampuan siswa melafalkan rangkaian kata yang membentuk kalimat pendek secara lancar dan akurat, sambil memperhatikan tanda baca. Aspek ini menunjukkan kemampuan siswa menyusun dan memahami hubungan antar kata dalam konteks utuh. Pada tahap ini, penting bagi siswa mengembangkan pemahaman bacaan sederhana, karena membaca kalimat tidak hanya melibatkan pelafalan kata, tetapi juga pemahaman struktur dan makna keseluruhan. Metode pembelajaran seperti penggunaan puzzle kata terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca kalimat sederhana pada siswa sekolah dasar.

2.1.3.6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai faktor kompleks, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Penelitian terbaru mengelompokkan faktor-faktor tersebut ke dalam empat kategori utama, yakni faktor fisiologis, intelektual, lingkungan, dan psikologis (Handayani & Sulastri, 2021).

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis berkaitan erat dengan kondisi fisik siswa yang mencakup kesehatan mata, pendengaran, serta kesiapan motorik dan kematangan usia sebagai prasyarat dasar dalam pembelajaran membaca. Menurut (Handayani dan Sulastri, 2021), siswa yang mengalami gangguan penglihatan atau pendengaran cenderung mengalami kesulitan signifikan

dalam mengenali huruf secara visual maupun auditif, sehingga berdampak pada kemampuan membaca kata dengan lancar dan akurat. Kondisi fisiologis yang optimal menjadi fondasi penting bagi siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran membaca permulaan dengan efektif.

b. Faktor Intelektual

Faktor intelektual berhubungan dengan kemampuan berpikir siswa yang meliputi daya ingat, kemampuan memahami simbol-simbol bahasa, dan kecerdasan secara umum. Menjelaskan bahwa siswa dengan kemampuan kognitif yang baik cenderung lebih mudah memahami hubungan kompleks antara huruf, bunyi (fonem), dan makna kata. Kapasitas intelektual ini memungkinkan siswa untuk melakukan proses dekoding dan pemahaman bacaan secara lebih cepat, sehingga kemampuan membaca permulaan mereka berkembang dengan lebih optimal (Hidayah & Lestari, 2022).

c. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan memiliki peran krusial dalam membentuk kemampuan membaca siswa. Lingkungan keluarga berfungsi sebagai fondasi awal melalui dukungan orang tua, kebiasaan literasi di rumah, kondisi sosial ekonomi, serta ketersediaan bahan bacaan. Lingkungan sekolah kemudian memperkuat kemampuan tersebut dengan metode pengajaran guru, suasana kelas yang mendukung, dan fasilitas literasi seperti perpustakaan serta media pembelajaran. Di samping itu, lingkungan

sosial berkontribusi dengan membangun budaya literasi masyarakat dan menyediakan akses ke berbagai sumber bacaan di luar sekolah.

d. Faktor Psikologis

Faktor psikologis dalam hal ini dapat membentuk kemampuan membaca siswa. Motivasi belajar dan minat membaca berfungsi sebagai pendorong utama partisipasi siswa dalam aktivitas membaca, sehingga siswa dengan motivasi intrinsik tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan cepat menguasai keterampilan membaca dasar. Selain itu, kematangan sosial dan emosional mendukung siswa dalam mengelola emosi, beradaptasi dengan lingkungan belajar, serta mempertahankan fokus selama proses membaca. Konsentrasi belajar dan kepercayaan diri juga menjadi faktor penentu, karena siswa yang dapat memusatkan perhatian dan percaya pada kemampuannya sendiri akan lebih mudah memahami bacaan.

2.1.3.7. Indikator Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Kemampuan membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melafalkan tulisan, tetapi juga mencakup ketepatan, kelancaran, dan kejelasan dalam membaca teks. Oleh karena itu, indikator kemampuan membaca perlu dirumuskan secara jelas dan terukur. (Sudarta, 2022)

Adapun indikator kemampuan membaca yang dinilai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ketepatan menyuarakan tulisan; siswa mampu menyuarakan huruf, kata, dan kalimat dengan tepat sesuai dengan teks bacaan tanpa banyak kesalahan.
- b. Kewajaran lafal; siswa mampu melafalkan kata-kata dalam bacaan dengan pelafalan yang benar dan wajar sesuai kaidah Bahasa Indonesia.
- c. Kewajaran intonasi; siswa mampu menggunakan intonasi yang tepat saat membaca kalimat, sehingga makna bacaan dapat dipahami dengan baik.
- d. Kelancaran membaca; siswa mampu membaca teks secara lancar tanpa terhenti-henti atau mengeja berlebihan.
- e. Kejelasan suara; siswa membaca dengan suara yang jelas dan cukup lantang sehingga dapat didengar dan dipahami oleh orang lain.

2.2. Bahasa Indonesia

2.2.1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan resmi Republik Indonesia yang berperan vital sebagai alat komunikasi efektif antar kelompok masyarakat yang beragam. Bahasa ini berfungsi sebagai media penyampaian gagasan, pemikiran, serta informasi penting, sekaligus sebagai faktor utama dalam mempersatukan bangsa yang majemuk. Selain itu, bahasa ini digunakan dalam berbagai aspek kehidupan sosial, sebagai bahasa pengantar di bidang pendidikan formal dan informal, sebagai bahasa penyelenggaraan pemerintahan di semua tingkatan, serta sebagai bahasa pengembangan dan pelestarian budaya nasional. Lebih lanjut, Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam memperkuat dan menjaga persatuan serta kesatuan bangsa Indonesia melalui penggunaan yang baik, benar, dan sesuai kaidah kebahasaan. (Febriana, 2024)

Sedangkan Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses sistematis yang dirancang untuk mendukung pengembangan kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik secara efektif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Proses ini melibatkan kegiatan yang bertujuan agar siswa memahami struktur bahasa, penggunaan kosakata, dan keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, mendengar, serta berbicara, sehingga dapat diterapkan dalam interaksi sosial dan akademik dengan tepat serta benar. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran ini juga bertujuan membentuk sikap menghargai bahasa dan meningkatkan kesadaran bahwa bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi serta pembentuk karakter peserta didik. (Mubin & Aryanto, 2024)

Menurut penelitian lain, pembelajaran Bahasa Indonesia dipahami sebagai kegiatan yang bertujuan meningkatkan kemampuan komunikatif siswa dalam bahasa tersebut. Hal ini mencakup aspek pemahaman pesan, penggunaan bahasa secara kontekstual, serta integrasi keterampilan berbahasa ke dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini juga melibatkan strategi dan metode yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik serta perkembangan abad ke-21, seperti literasi dan keterampilan berpikir. (Suci et al., 2025)

2.2.2. Indikator Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menggunakan bahasa secara efektif, baik lisan maupun tulis. Oleh karena itu, indikator pembelajaran Bahasa Indonesia dirumuskan berdasarkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. (Ma'la, 2025)

1. Indikator Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak merupakan kemampuan reseptif dalam pembelajaran Bahasa, indikatornya yaitu;

- a. Memahami isi pesan atau informasi yang di sampaikan secara lisan.
- b. Menangkap ide pokok dan informasi penting dari tuturan.
- c. Menunjukkan perhatian dan konsentrasi saat menyimak.
- d. Memberikan respons yang sesuai terhadap informasi yang di dengar.

2. Indikator Keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan menyampaikan gagasan secara lisan. Indikatornya yaitu;

- a. Mengungkapkan pendapat atau ide secara lisan dengan jelas.
- b. Menggunakan kosakata yang tepat sesuai konteks.
- c. Berbicara dengan lafal dan intonasi yang dapat dipahami.
- d. Berani dan percaya diri saat berbicara di depan orang lain.

3. Indikator Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca berkaitan dengan pemahaman makna teks.

Indikatornya yaitu:

- a. Memahami isi dan makna teks bacaan.
- b. Mengidentifikasi ide pokok dan informasi pendukung.
- c. Mengaitkan informasi bacaan dengan pengetahuan sebelumnya.
- d. Menarik kesimpulan sederhana dari teks yang dibaca

4. Indikator Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan keterampilan produktif tertinggi dalam berbahasa. Indikatornya yaitu;

- a. Menuliskan ide atau gagasan secara runtut dan jelas.
- b. Menggunakan kosakata, ejaan, dan tanda baca dengan tepat.
- c. Menyusun kalimat menjadi paragraf sederhana.
- d. Menulis sesuai tujuan dan topik yang ditentukan.

2.3. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Andryani dan Rahmi (2025) melakukan penelitian mendalam mengenai dampak penerapan media pembelajaran *puzzle* suku kata terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas I di SDN 88 Pekanbaru, khususnya dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan penelitian mereka mengungkapkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* suku kata secara konsisten menghasilkan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan memampukan membaca siswa, yang diukur melalui indikator seperti akurasi pengenalan kata dan kelancaran membaca. Secara spesifik, media *puzzle* ini memfasilitasi siswa untuk mengidentifikasi suku kata secara bertahap dan sistematis, kemudian menyusunnya menjadi kata utuh, sehingga proses pembelajaran membaca menjadi lebih intuitif dan mudah dicerna. Temuan ini semakin menguatkan hipotesis bahwa media *puzzle* merupakan alat yang efektif dan inovatif untuk mendukung pembelajaran membaca awal di tingkat kelas rendah sekolah dasar, dengan

potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan edukasi.

2. Sholikhah (2021) menekankan pengembangan media pembelajaran *puzzle* untuk materi membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 77 Prabumulih. Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), yang menghasilkan media *puzzle* yang divalidasi oleh para ahli, praktis digunakan oleh guru, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya sesuai sebagai alat pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar membaca.
3. Butarbutar, Sirait, dan Siagian mengkaji penerapan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas II UPTD SDN 122380 Pematang Siantar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan membaca siswa secara bertahap dari satu siklus pembelajaran ke siklus berikutnya setelah penggunaan media *puzzle*. Temuan ini menunjukkan bahwa media *puzzle* membantu siswa memahami hubungan antara huruf, suku kata, dan kata secara lebih konkret, sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran membaca.
4. Assubaidi dan Ritonga (2023) meneliti peningkatan kemampuan membaca awal dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas I sekolah dasar. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa penerapan *puzzle* tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca siswa, tetapi juga mengurangi

kesulitan belajar yang mereka hadapi. Media *puzzle* menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan mengurangi kecemasan siswa saat membaca, sehingga memberikan dampak positif pada perkembangan kemampuan membaca permulaan.

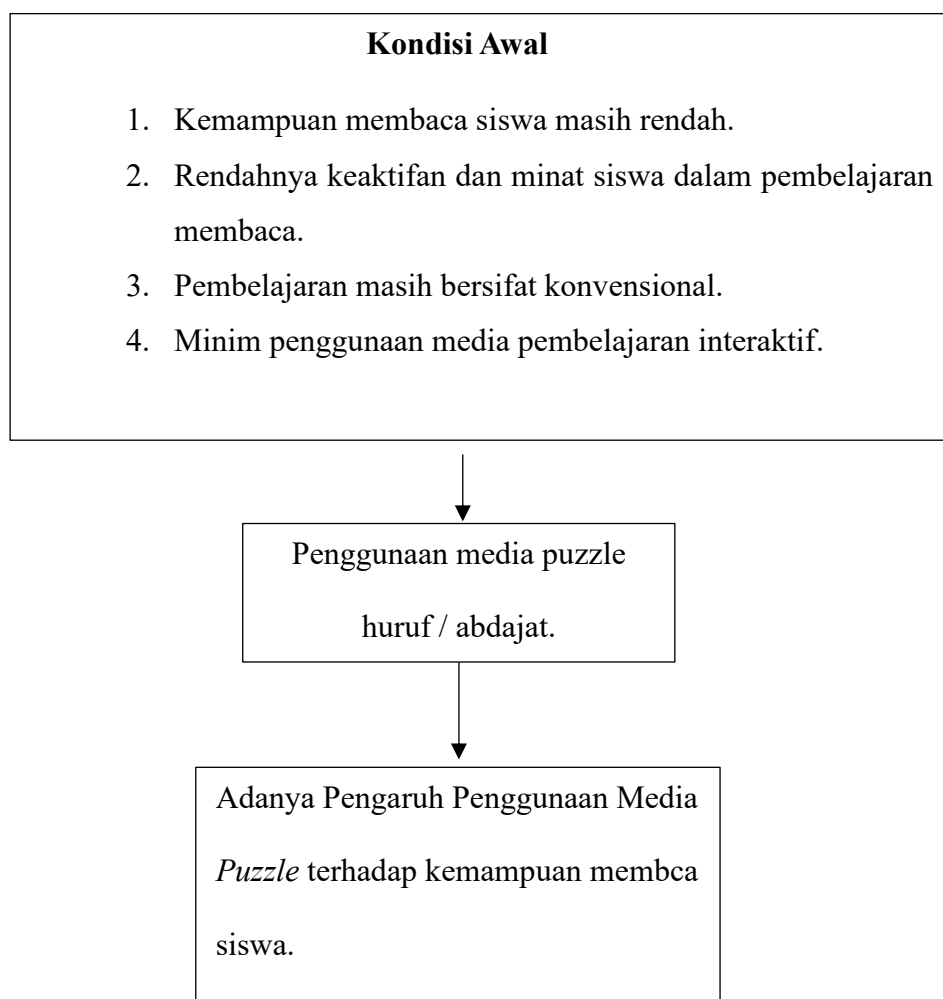
Sopyan, Sumayana, dan Setiawati (2025) menginvestigasi strategi peningkatan minat dan keterampilan membaca awal siswa kelas I sekolah dasar dengan menggunakan media *puzzle* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan penelitian mengindikasikan adanya peningkatan signifikan pada aspek minat membaca dan keterampilan membaca permulaan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya memengaruhi dimensi kognitif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca.

2.4. Kerangka Konseptual

Berdasarkan observasi awal di Kelas II SD Negeri 15336 Rantau Panjang, kemampuan membaca siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang belum mampu mengenal huruf dengan baik, membaca belum lancar, serta kurang memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran di kelas masih terbatas, sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan minat belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *puzzle*, yang diharapkan mampu menarik perhatian siswa serta membantu mereka mengenal huruf dan meningkatkan kelancaran membaca.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa Kelas II di SD Negeri 15336 Rantau Panjang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan serta membantu guru dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif dan menyenangkan.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.5. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan Menurut Sugiyono dalam (Syamsuri et al., 2021) Hipotesis ini terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Untuk mengetahui gambaran tanggapan yang bersifat sementara dari penelitian ini, diperlukan suatu hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang.

H0 : Tidak terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji hipotesis serta menjelaskan hubungan antarvariabel secara objektif. Pendekatan ini menekankan pengukuran yang terstandar, prosedur yang sistematis, serta pemanfaatan analisis statistik sebagai landasan penarikan kesimpulan. Dalam bidang pendidikan, pendekatan ini sering digunakan untuk mengevaluasi efektivitas suatu intervensi pembelajaran karena mampu menghasilkan bukti empiris yang terukur dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Waruwu, 2023)

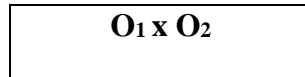
Pemilihan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian, yakni untuk mengidentifikasi pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang. Tujuan tersebut memerlukan pengukuran objektif terhadap kemampuan membaca siswa agar perubahan pasca-penggunaan media *puzzle* dapat dianalisis secara statistik. Oleh karena itu, pendekatan kuantitatif dianggap relevan karena memungkinkan peneliti memperoleh data empiris yang menunjukkan tingkat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar membaca siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *one group* dimana ada satu kelompok yakni kelompok eksperimen yang dipilih, kemudian diberi lembar observasi untuk mengetahui kegiatan awal dalam pembelajaran hasil

lebar observasi yang baik ini kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 *Pretes Postes One Group Design*



Sumber (Khasanah & Fauziah, 2020)

Keterangan:

X = treatment yang diberikan (variabel independen)

O₁ = pretest kelompok eksperimen

O₂ = posttest kelompok eksperimen (setelah diberi treatment)

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 105336 Rantau Panjang, Kecamatan Pantai Labu, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

3.2. Tabel Pelaksanaan Penelitian

No	Rencana Kegiatan	2025/2026						
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Pengajuan Judul							
2.	ACC Judul							
3.	Bimbingan Proposal							
4.	ACC Proposal							
5.	Seminar Proposal							
6.	Penelitian							
7.	Bimbingan Skripsi							
8.	ACC Skripsi							

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono dalam (Amalia, 2023), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah siswa kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang tahun ajaran 2025/2026. Ada 32 siswa dalam satu kelas.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono dalam,(Eka Putra, 2021).Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut .Alasan mengambil total sampling karena menurut sugiyono dalam, jumlah populasi kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang yang berjumlah 32 siswa.

Tabel 3.3. Jumlah Sempel Penelitian

No	Jumlah kelamin	Jumlah
1	Perempuan	19
2	Laki- Laki	13
	Total	32

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat. Variabel ini berdiri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh variabel lain. Menurut Sugiyono (2020), sebagaimana dikutip dalam (Maria Simanjuntak et al., 2022) variabel merupakan segala sesuatu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi dan kesimpulan dari penelitian. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah Penggunaan Media *Puzzle* sebagai Media Pembelajaran.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel ini akan menunjukkan perubahan sebagai dampak dari perlakuan variabel bebas. Menurut Sugiyono dalam (Maria Simanjuntak et al., 2022) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh perubahan variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel terikat adalah kemampuan membaca siswa kelas II.

3.4.2 Definisi Operasional

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan ada dua sebagai berikut :

1. Media *puzzle* huruf adalah media pembelajaran berupa kepingan huruf

yang disusun secara terpisah dan digunakan oleh siswa untuk menyusun huruf satu per satu sehingga membentuk suku kata dan kata yang bermakna. Media ini dirancang untuk membantu siswa mengenal bentuk huruf, memahami urutan huruf dalam kata, serta menghubungkan huruf dengan bunyi secara bertahap. Adapun manfaat penggunaan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran membaca antara lain: 1) melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran siswa, 2) melatih koordinasi antara mata dan tangan, 3) membantu siswa mengenal dan mengingat bentuk huruf, dan 4) melatih kemampuan siswa dalam menyusun huruf menjadi kata yang benar.

2. Kemampuan membaca adalah kemampuan siswa dalam mengenali huruf, menyusun dan membaca suku kata, serta membaca kata sederhana dengan tepat dan lancar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II sekolah dasar. Kemampuan membaca merupakan kegiatan terpadu yang melibatkan pengenalan simbol huruf, pengucapan bunyi huruf, dan pemahaman makna kata.

3.5 Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya sebelum melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasa dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur variabel penelitian serta mengumpulkan data yang dibutuhkan secara sistematis dalam suatu studi. Secara umum, instrumen penelitian dalam konteks pendidikan dan ilmu sosial dapat

berupa angket dimana pilihan jawaban sudah ditentukan terlebih dahulu dari responden tidak diberikan *alternative* jawaban.

Lembar Observasi

Observasi merupakan salah satu cara dalam mengumpulkan data atau informasi-informasi dengan cara pengamatan secara langsung di lokasi penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kondisi yang terjadi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi siswa. Lembar observasi siswa digunakan untuk mengumpulkan informasi-informasi atau apa saja aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang. Berikut adalah lembar observasi siswa yang dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Pedoman Kemampuan Membaca Siswa.

No	Indikator Kemampuan Membaca permulaan siswa	Nomor Butir pernyataan	Jumlah pernyataan
1	Mengenal dan membaca huruf dengan benar.	1,2,3	3
2	Membaca suku kata dengan tepat	4,5	2
3	Membaca kata sederhana sengan lancar	6,7,8	3
4	Memahami makna kata atau kalimat sederhana	9,10	2

Tabel 3.5. Indikator Penilaian Kemampuan membaca permulaan

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Deskripsi Penilaian
1	Ketepatan menyuarakan tulisan	Siswa mampu membaca huruf/ Kata sesuai Teks	Membaca tanpa kesalahan
2	Lafal	Siswa melafal- kan kata dengan benar	Pengucapan dengan jelas
3	Intonasi	Siswa menggunakan intonasi yg tepat	Intonasi sesuai tanda baca
4	Kelancaran	Siswa membaca dengan lancer.	Tidak terbata-bata
5	Kejelasan Suara	Siswa membaca dengan suara jelas.	Suara terdengar jelas

Tabel 3.6 Penilaian Kemampuan membaca permulaan

Nilai	Kategori
85-100	Tinggi
69-84	Sedang
53-68	Rendah
37-52	Sangat rendah

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas 2 SD. Analisis data dilakukan setelah seluruh instrumen pengumpulan data, yaitu tes membaca dan observasi, selesai dikumpulkan. Proses analisis data mencakup beberapa tahapan berikut:

1. Uji validasi Expert (*Expert Judgment*)

Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrument dalam pengukuran menurut (Sudarta, 2022) “Uji validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti”. Tujuan uji validitas ini adalah untuk menguji keabsahan instrumen penelitian. yang hendak disebarkan. Untuk menguji Validitas instrumen ini menggunakan instrument Observasi dimana lembar Observasi tersebut harus ditelaah oleh para ahli bidang (Dosen) apakah lembar observasi tersebut layak untuk di pakai dan dapat dikatakan valid dan tida valid pada saat penelitian.

2. Uji hipotesis

Uji hipotesis merupakan bagian dari statistik yang dipakai untuk mengevaluasi kebenaran suatu pernyataan secara ilmiah. Melalui uji ini, peneliti dapat menentukan apakah pernyataan tersebut dapat diterima atau harus ditolak berdasarkan data yang ada. Dengan demikian, uji hipotesis membantu peneliti dalam mengambil keputusan terkait hipotesis yang diajukan (Anuraga, 2021) Data yang diuji adalah data

hasil Posttest dari kelas Eksperimen dan kelas kontrol. Dalam uji hipotesis terdapat H_0 dan H_a sebagai dugaan sementara dalam penelitian yang akan diuji kebenarannya melalui uji hipotesis berdasarkan data ada. Berikut Langkah-langkah dalam menghitung uji hipotesis dengan menggunakan SPSS, yaitu:

Langkah 1: Aktifkan program SPSS

Langkah 2: Buat data pada Variable View

Langkah 3: Masukkan data pada Data View

Langkah 4: Klik compare means → klik Paired Sample T-Test → Pemahaman konsep bangun datar letakkan di kolom test variables dan kelas letak di grouping variable → klik Define groups lalu pada group 1 beri angka 1 dan group 2 beri angka 2 → Klik continue → klik Ok.

Kriteria dalam melakukan uji Hipotesis yaitu:

- Apabila nilai $\text{sig} < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Apabila nilai $\text{sig} > \alpha (0,05)$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu metode penelitian yang menitikberatkan pada pengumpulan dan analisis data berbentuk angka untuk menguji hipotesis serta menjelaskan hubungan antarvariabel secara objektif. Pemilihan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang. Tujuan tersebut memerlukan pengukuran yang objektif terhadap kemampuan membaca siswa sehingga perubahan yang terjadi setelah penggunaan media *puzzle* dapat dianalisis secara statistik. Dengan demikian, pendekatan kuantitatif dianggap tepat karena memungkinkan peneliti memperoleh data empiris yang menunjukkan tingkat pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan membaca siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *One Group*, yaitu penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok sebagai kelompok eksperimen. Kelompok tersebut dipilih kemudian diberikan lembar observasi untuk mengetahui kondisi awal kegiatan pembelajaran sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*. Hasil lembar observasi menunjukkan bahwa kondisi awal kelompok eksperimen berada pada kategori yang baik dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran.

Sebelum melakukan analisis terhadap data hasil *pretest* dan *posttest*, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi *expert judgment* untuk memastikan bahwa instrumen *performance test* yang digunakan dalam penelitian ini valid atau tepat digunakan.

Validator pada instrumen *performance test* dalam penelitian ini adalah Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Proses validasi instrumen dilakukan pada bulan Februari 2024. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen *performance test* yang digunakan dalam penelitian serta memperoleh saran dan masukan guna menyempurnakan instrumen tersebut.

Dalam prosesnya, peneliti menyerahkan lembar observasi kepada validator untuk ditelaah dan dinilai kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Setelah dilakukan penilaian oleh Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd., instrumen dinyatakan layak digunakan dengan beberapa saran perbaikan.

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahap pengujian, yaitu tes awal (*pretest*) sebelum penggunaan media puzzle dan tes akhir (*posttest*) setelah penggunaan media puzzle. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada setiap pertemuan dilakukan pengamatan melalui lembar observasi, kemudian hasil observasi tersebut dievaluasi untuk melihat perkembangan kemampuan membaca siswa setelah penerapan media puzzle dalam proses pembelajaran.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil yang di peroleh dari pengujian ini adalah :

$$= 36/36 \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Tabel 4.1

Hasil Uji Validasi Expert Jugment

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	keterangan
Amin Basri	36	100 %	Sangat	Revisi
S.Pdi., M.Pd			Baik	Sedikit

Berdasarkan hasil validasi ahli yang dilakukan oleh Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd., diperoleh hasil bahwa instrumen lembar *performance test* yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Validator hanya memberikan beberapa saran perbaikan kecil sebagai penyempurnaan instrumen agar lebih mudah digunakan dalam proses pengumpulan data. Dengan demikian, setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan validator, instrumen *performance test* tersebut dapat digunakan dalam pelaksanaan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal membaca sebelum diberikan perlakuan. Pretest ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan membaca siswa pada kondisi awal pembelajaran.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua, peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran membaca. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* selesai dilaksanakan, siswa kemudian diberikan *posttest*. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa setelah memperoleh perlakuan serta untuk melihat adanya peningkatan kemampuan membaca dibandingkan dengan hasil *pretest*

4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian

4.1.1.1 Kemampuan membaca sebelum menggunakan media *Puzzle*

Kecenderungan Variabel Penelitian merupakan gambaran mengenai tingkat atau kategori nilai yang diperoleh dari variabel yang diteliti berdasarkan hasil pengolahan data. Kecenderungan variabel digunakan untuk melihat bagaimana kondisi data penelitian, apakah berada pada kategori rendah, sedang, atau tinggi. Dengan mengetahui kecenderungan variabel, peneliti dapat menggambarkan secara lebih jelas keadaan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*.

Dalam penelitian ini, kecenderungan variabel dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang. Data yang diperoleh kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa interval nilai untuk mengetahui kategori tingkat kemampuan membaca siswa. Hasil pengelompokan tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sehingga dapat menunjukkan jumlah siswa pada setiap kategori nilai. Dengan demikian, kecenderungan variabel penelitian dapat memberikan

gambaran mengenai peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran.

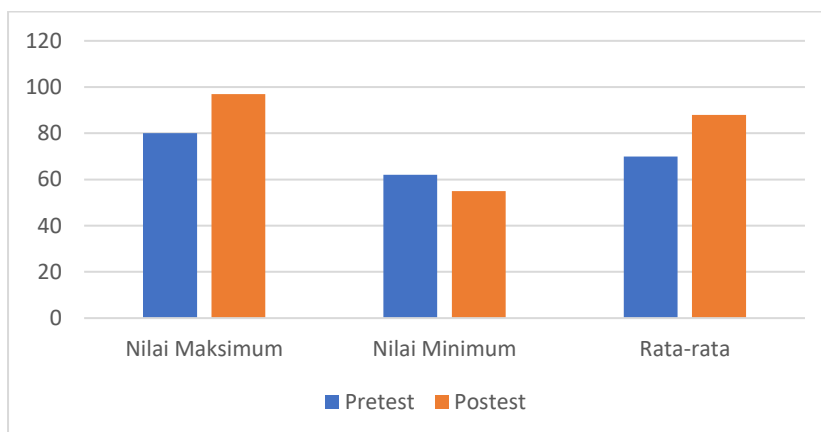
Tabel 4.2
Data Nilai Siswa

Statistic	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	32	32
Nilai maksimum	80	97
Nilai minimum	62	80
Standar deviasi	5	7
Rata-rata	70	88

Berdasarkan Tabel 4.2, diperoleh nilai rata-rata kemampuan membaca siswa sebelum menggunakan media puzzle (pretest) sebesar 70. Nilai ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih berada pada kategori sedang cenderung rendah, sehingga masih diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Rendahnya nilai rata-rata pretest tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membaca suku kata, serta membaca kata secara lancar. Hal ini juga didukung oleh nilai minimum pretest sebesar 62, yang menunjukkan masih adanya siswa dengan kemampuan membaca yang cukup rendah.

Untuk memperjelas penyebaran nilai siswa pada kelas II, data pada Tabel 4.2 kemudian ditampilkan dalam bentuk diagram. Penyajian diagram tersebut bertujuan agar distribusi frekuensi dan persentase nilai siswa dapat dilihat secara lebih jelas, sehingga penyebaran nilai menjadi lebih mudah diamati dan dipahami secara visual.



Gambar 4.1 Grafik Nilai Siswa

Berdasarkan Gambar 4.1 terlihat adanya peningkatan nilai siswa pada kelas II antara hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai maksimum meningkat dari 80 menjadi 97. Peningkatan juga terlihat pada nilai rata-rata siswa, yaitu dari 70 pada saat *pretest* menjadi 88 pada saat *posttest*. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas I, data hasil *posttest* kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa interval nilai yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3

Distribusi hasil sesudah menggunakan media *Puzzle*

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
55 – 65	0	0%
66 – 76	0	0%
77 – 87	12	34%
88 – 97	20	63%
Jumlah	32	100%

Berdasarkan tabel di atas, sebaran nilai *posttest* pada siswa menunjukkan variasi yang cukup besar. Nilai siswa tersebar mulai dari interval terendah 62 – 65 hingga mencapai nilai maksimum 97. Frekuensi tertinggi berada pada interval tertinggi 88 – 97 dengan jumlah 9 siswa atau sebesar 63%. Disusul dengan interval 77 – 87 jumlah siswa 12 atau sebesar 34%.

4.1.1.2. Kemampuan membaca sesudah menggunakan media *Puzzle*

Dengan demikian, kecenderungan variabel penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa pada kelas II setelah diberikan perlakuan menggunakan media puzzle cenderung berada pada kategori tinggi. Hal ini juga diperkuat dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 70 pada saat pretest menjadi 88 pada saat posttest, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media puzzle. Nilai rata-rata posttest sebesar 88 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu membaca dengan lebih lancar, mengenali huruf dengan baik, serta memahami suku kata dan kata sederhana. Selain itu, nilai maksimum yang mencapai 97 dan nilai minimum 80 menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan kemampuan membaca ke arah yang lebih baik.

Standar deviasi sebesar 7 pada posttest menunjukkan adanya variasi kemampuan siswa, namun secara umum seluruh siswa telah berada pada tingkat kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle tidak hanya meningkatkan rata-

rata kemampuan membaca, tetapi juga membantu sebagian besar siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan distribusi nilai pada Tabel 4.3, terlihat bahwa sebagian besar siswa berada pada interval nilai 88–97 dengan persentase sebesar 63%, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai kategori tinggi dalam kemampuan membaca. Sementara itu, sebagian siswa lainnya berada pada interval 77–87 dengan persentase 34%, yang juga menunjukkan kemampuan membaca yang baik.

Peningkatan ini terjadi karena media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa terlibat langsung dalam kegiatan menyusun huruf menjadi kata, sehingga membantu mereka memahami hubungan antara huruf dan bunyi secara lebih konkret. Selain itu, media puzzle juga meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain yang menarik. Secara keseluruhan, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang.

4.1.2 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Uji ini digunakan karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media puzzle. Oleh karena itu, pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

4.1.2.1 Uji Paired Samples T-Test

Tabel 4.4

Hasil Uji Paired Samples T-Test

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	69.56	32	4.964	.878
	Posttest	87.81	32	7.390	1.306

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-18.250	6.872	1.215	-20.728	-15.772	-15.023	31	.000

Berdasarkan tabel hasil uji *Paired Samples T-Test* pada data pretest dan posttest kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang, diperoleh hasil sebagai berikut.

Pada hasil *Paired Samples Statistics*, nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 69,56 dengan jumlah sampel (N) 32 siswa dan standar deviasi 4,964. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media puzzle, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 87,81 dengan jumlah sampel 32 siswa dan standar deviasi 7,390. Hal ini menunjukkan bahwa secara deskriptif terjadi peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penggunaan media puzzle dalam pembelajaran.

Selanjutnya pada tabel *Paired Samples Test*, diperoleh nilai t hitung = -15,023 dengan $df = 31$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan membaca pada siswa kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang. Hal ini juga diperkuat oleh adanya peningkatan nilai rata-rata dari 69,56 pada pretest menjadi 87,81 pada posttest, sehingga media puzzle terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

4.2.1. Hasil Penelitian Sebelum Menggunakan Media Puzzle

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui pemberian pretest sebelum perlakuan, diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest siswa yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, membaca suku kata, serta membaca kata sederhana dengan lancar.

Kondisi ini sejalan dengan hasil observasi awal dalam penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih membutuhkan waktu yang lama dalam membaca serta sering melakukan kesalahan dalam pelafalan kata.

4.2.2. Hasil Penelitian Setelah Menggunakan Media Puzzle

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media puzzle huruf, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan nilai rata-rata antara hasil pretest dan posttest siswa, di mana nilai posttest menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media puzzle huruf mampu membantu siswa dalam memahami huruf, suku kata, dan kata secara lebih mudah. Media puzzle memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan menyusun huruf menjadi kata yang bermakna. Proses ini membuat siswa lebih mudah mengenali bentuk huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya, serta melatih kelancaran membaca secara bertahap.

Selain itu, penggunaan media puzzle juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran karena kegiatan belajar dilakukan melalui permainan yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi melalui media yang bersifat visual dan manipulatif.

4.2.3. Hasil Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji paired sample t-test, diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca

permulaan siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang. Peningkatan ini terjadi karena media puzzle mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menyusun huruf menjadi kata. Keterlibatan aktif ini membantu siswa lebih mudah memahami konsep membaca permulaan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andryani dan Rahmi (2025) yang meneliti penggunaan media puzzle suku kata pada siswa kelas I SDN 88 Pekanbaru. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle suku kata memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca siswa, khususnya dalam hal pengenalan kata dan kelancaran membaca. Media puzzle membantu siswa mengenali suku kata secara bertahap kemudian menyusunnya menjadi kata utuh sehingga proses belajar membaca menjadi lebih mudah dipahami. Temuan ini memperkuat hasil penelitian bahwa media puzzle dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sholikhah (2021) yang mengembangkan media puzzle untuk pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I SD Negeri 77 Prabumulih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli, praktis digunakan oleh guru, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa. Selain itu, penggunaan media puzzle juga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa

media puzzle dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Butarbutar, Sirait, dan Siagian yang meneliti penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas II UPTD SDN 122380 Pematang Siantar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa secara bertahap setelah penggunaan media puzzle dalam pembelajaran. Media puzzle membantu siswa memahami hubungan antara huruf, suku kata, dan kata secara lebih konkret sehingga siswa lebih mudah dalam membaca kata sederhana.

Penelitian lain yang mendukung hasil penelitian ini adalah penelitian Assubaidi dan Ritonga (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca awal siswa serta mengurangi kesulitan belajar yang mereka hadapi. Media puzzle memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa tidak merasa tertekan atau cemas ketika belajar membaca. Hal ini berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan membaca siswa pada tahap awal.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sopyan, Sumayana, dan Setiawati (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat membaca serta keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media puzzle tidak hanya memberikan pengaruh

pada aspek kognitif siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca.

Hasil Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan

Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Media ini mampu membantu siswa mengenali huruf, memahami hubungan antara huruf dan bunyi, serta menyusun huruf menjadi kata yang bermakna. Selain itu, media puzzle juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* huruf dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemampuan membaca siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang sebelum menggunakan media puzzle masih tergolong cukup. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 69,56, (kategori rendah) dengan jumlah sampel 32 siswa dan standar deviasi 4,964. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tahap awal masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca huruf, suku kata, maupun kata secara lancar.
2. Kemampuan membaca siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang setelah menggunakan media puzzle mengalami peningkatan yang cukup signifikan dan berada kategori tinggi. Hal ini terlihat dari hasil posttest yang menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 87,81, (kategori tinggi) dengan jumlah sampel 32 siswa dan standar deviasi 7,390. Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran mampu membantu siswa memahami huruf, suku kata, dan kata dengan lebih baik sehingga kemampuan membaca siswa meningkat.

3. Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai t hitung = -15,023 dengan $df = 31$ dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media puzzle terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang. Hasil ini juga diperkuat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 69,56 pada pretest menjadi 87,81 pada posttest, sehingga media puzzle terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SDN 105336 Rantau Panjang, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. **Bagi siswa**, diharapkan agar lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran membaca. Siswa juga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, seperti media puzzle, sebagai sarana untuk berlatih membaca sehingga kemampuan membaca dapat terus meningkat.
2. **Bagi guru**, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dalam proses pembelajaran, salah satunya media puzzle. Penggunaan media tersebut dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta memudahkan siswa dalam memahami

materi pembelajaran, khususnya pada pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah sekolah dasar.

3. **Bagi sekolah,** diharapkan dapat mendukung penggunaan berbagai media pembelajaran yang inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Dukungan dari pihak sekolah sangat penting untuk membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa.
4. **Bagi peneliti selanjutnya,** diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian yang sejenis. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi, metode yang berbeda, atau melibatkan sampel yang lebih luas sehingga dapat memberikan hasil penelitian yang lebih mendalam dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- alayda Damayanthi Mardjoko, A., Purwanto, G., Ari Pamungkas, M., Maryani, S., & alfarisa, F. (2024). Analisis Literasi Membaca Siswa Kelas V SDN Pasir Muncang dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *11| Jurnal Evaluasi Pendidikan* (Vol. 15, Issue 1).
- Amalia, Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia. (2022). Populasi dan sampel penelitian. Vol. 7 No. 4, April 2022
- Andryani, I. L., & Rahmi, L. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 88 Pekanbaru. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Anueaga, G. et. al. (2021). *Pelatihan pengujian hipotesis statistika dasar dengan software r*.
- Arsyad, F., & Elektro, D. T. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Menggunakan Software Electrical Control Techniques Simulator (EKTS)*.
- Atus Sholikhah, H., UIN Raden Fatah Palembang, D., UIN Raden Fatah Palembang, M., Zainal Abidin Fikry Km, J. K., & Sur-el, P. (2021). *Pengembangan media pembelajaran puzzle pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 sd negeri 77 prabumulih*. 14(2), 157–168. <http://>
- Azizah, R. K., & Liansari, V. (2025). *Penggunaan Puzzle terhadap Membaca Permulaan Peserta Didik Sekolah Dasar*. <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>
- Butarbutar, S., Sirait, J., & Siagian, A. (2024). PENGARUH MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II UPTD SDN 122380 PEMATANG SIANTAR. *PENDISTRA ISSN : P-ISSN 2648-8600 e-ISSN 2745-410X*.
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).

- Eka Putra, A. S. (2021). Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa. *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5(1), 24.
- Fauziyah Leksono, S., Maulidah, M., Farhurohman, O., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2025). *Analisis penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas iii sekolah dasar*.
- Febriana, I. D. (2024). *Peran Bahasa Indonesia dalam Kehidupan Sehari-hari*. <https://pendidikan.e-jurnal.web.id>
- Futihat, S., Wahyu Wibowo, E., Mastroah, I., Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2020). Pengembangan media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan Development of Letter Puzzle Media to Improve Students 'Ability in Reading Beginnings. In *Desember* (Vol. 7, Issue 2).
- Gangga Anuraga, A. I., & Muhammad Athoillah. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R. *Jurnal Budimas*, 3(2)
- Hermanto, F., Faisol, A., & Kartini. (2025). The Effect of Quality, Service, Time and Price on Customer Satisfaction In The Welding and Construction Services Industry Lala Modern Workshop at Ruteng Flores, NTT. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi Dan Keuangan*, 6(2), 15. <https://doi.org/10.53697/emak.v6i2.2381>
- Khaerawati, Z., Nurhasanah, N., & Oktavianti, I. (2023). Level Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar di Kelas Tinggi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 637–643. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4521>
- Ma'la, A. (2025). Keterampilan berbahasa: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. In *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) eISSN* (Vol. 3). <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- Maria Simanjuntak, F., Sidabutar, R., & Novatrasio Sauduran, G. (2022). The Influence of Think Pair Share (TPS) Cooperative Learning Model on Students' Mathematical Communication Ability In Class VIII SMP Negeri 12 Pematangsiantar. *EduMatika: Jurnal MIPA*, 2(4), 111–114. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>

- Marzuki, I., & Rohma Agustina, atur. (2024). Pemanfaat puzzle sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa di upt sd negeri 02 gresik. In *jttee* (Vol. 8, Issue 2).
- Maulida, B. A., Diah, M., & Lestari, W. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Literasi Multimodal. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 59.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mujahidin, E., Bahagia, B., Mangunjaya, F. M., & Wibowo, R. (2021). The Impact and Strategy for Combating the Outbreak Covid-19 in Student. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2145–2155. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1057>
- Ningsi, N., & Hartono, H. (2025). Developing Interactive Learning Media to Enhance Elementary School Students' Learning Motivation. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 6(1), 81–96. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>
- Ninis, N. febri astuti, & Kartika Prameswari, N. (2025). Penggunaan Media Puzz Le Untuk Memotivasi Belajar Membaca Siswa Kelas 1 Di Sd Tanwirul Afkar. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 5(2), 234–239. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v5i2.8841>
- Pendidikan Bahasa, J., Adawiah, R. H., Ashari Hamzah, R., & Dewi Aryanti, R. (2024). *Kajian Literatur terhadap Mengembangkan Keterampilan Membaca di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.37630/jpb.v14i1.2097>
- Putri, S., & Dafit, F. (2023). *Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 182 Pekanbaru* (Vol. 5, Issue 1).
- Putri, S., Satria, I., Febriani, H., Islam, U., Fatmawati, N., & Bengkulu, S. (2025b). Factors Affecting the Reading Ability of Grade IV Students in the Implementation of the Independent Curriculum at SDN 04 Bengkulu Selatan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN 04 Bengkulu Selatan. In *ARSY: Aplikasi Riset kepada Masyarakat* (Vol. 6, Issue 2). <http://journal.al-matani.com/index.php/arsy,Online>

- Rahman Abd, dkk. (2022). *Pengertian pendidikan ilmu pendidikan da. 2*.
- Raudhatul Jannah Assubaidi, & Rudi Ritonga. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Puzzle Pada Siswa Kelas I SD. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(2), 105–112. <https://doi.org/10.58797/pilar.0202.08>
- Sopyan, T., Sumayana, Y., & Setiawati, T. (2025). *Upaya Meningkatkan Minat dan Keterampilan Membaca Permulaan Berbantuan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas I Sekolah Dasar*. 02(01).
- Sudarta, I. G. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan membaca siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 16(1), 1–23.
- Suci, D., Hajar, S., & Hesti, H. (2025). Implementasi Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Primary Journal of Multidisciplinary Research*, 1(1), 16–20. <https://doi.org/10.70716/pjmr.v1i1.96>
- Syamsuri, A. R., Anggraini, W., Pratiwi, D. P., & Afriliana, S. (2021). *Jurnal bisnis mahasiswa keputusan pembelian masker merek sensi (non medis) berdasarkan kualitas dan citra merek dimasa covid-19*.
- Waruwu, M. M. A. P. U. K. S. W. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Yana, N. E., & Nasution, S. (2024). Pengaruh media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa madrasah ibtidaiyah swasta (MIS). *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 534. <https://doi.org/10.29210/1202424519>
- Yunita, Y., Syamsuddin, S., Ulfah, U., Tahir, Moh., Nuraeni, I., & Wilade, S. (2025). The implementation of the beginning reading and writing method to improve simple sentence reading skills of elementary school students. *Jurnal konfiks*, 12(2), 171–179. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v12i2.18642>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

IDENTITAS SEKOLAH	
Instansi	SD Negeri 105336 Rantau Panjang
Penyusun	Nurul Aulia
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesias
Kelas/Semester	2 / Genap
Alokasi Wakt	2 Jam Pelajaran (2 x 35 menit = 70 menit)
Bab	Sayang Lingkungan
Topik	Kemampuan Membaca Suku Kata melalui Puzzle Abdjat
Model Pembelajaran	Problem Based Learning (PBL)
Pendekatan	Deep Learning
A. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
DPL1 Keimanan dan ketakwaan terhadap tuhan YME DPL2 Kewargaan DPL3 Penalaran kritis DPL4 Kreativitas DPL5 Kolaborasi DPL6 Kemandirian DPL7 Kesehatan	
B. KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK	
Peserta didik kelas 2 SD berusia 7-8 tahun, berada pada tahap perkembangan konkret-operasional awal. Mereka aktif, suka bermain, dan belajar melalui pengalaman sensorik. Karakteristik utama: perhatian pendek (10-15 menit), mudah bosan, suka aktivitas gerak dan visual, serta mulai mengembangkan kemampuan membaca dasar. Dalam konteks Yogyakarta, peserta didik sering terpapar lingkungan alam seperti sungai dan taman, yang relevan dengan topik lingkungan.	
C. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas yang luas untuk aktivitas kelompok dan gerak. • Bahan ajar: kartu puzzle abdjat bertema lingkungan (misalnya, pohon, sungai, sampah), kertas, dan lem. • Media pembelajaran untuk menyusun kartu puzzle abdjat. • Ruang luar sekolah untuk observasi lingkungan jika memungkinkan (taman sekolah). 	
D. IDENTIFIKASI KONDISI AWAL PESERTA DIDIK DAN MATERI	
ASPEK	DESKRIPSI
Pengetahuan awal peserta didik	Peserta didik telah mengenal huruf vocal dan konsonan dasar (Fase A Kurikulum Merdeka), serta mampu menyusun kata sederhana dari suku kata seperti "ma", "ba", "ling". Mereka familiar dengan konsep lingkungan dari bab sebelumnya.
Keterampilan dasar	Mampu mengenal gambar lingkungan, menyusun puzzle sederhana, dan membaca suku kata tunggal

	dengan bantuan guru.
Kesulitan yang mungkin muncul	Kesulitan mengucapkan suku kata dengan lancar karena kurang latihan; kebingungan menyusun puzzle jika gambar kompleks; kurang motivasi jika tidak ada elemen joyfull seperti permainan.
Materi Essential	Suku kata dasar bertema lingkungan (e.g., "lin-gkun-gan", "sa-yang", "pu-nal", "po-hon"). Fokus pada pembacaan lancar melalui puzzle abdjat untuk membangun pemahaman makna lingkungan.

E. Capaian Pembelajaran

Pada akhir Fase A, Merespons dengan bertanya tentang sesuatu, menjawab, dan menanggapi komentar orang lain (teman, pendidik, dan/atau orang dewasa) dengan baik dan santun dalam suatu percakapan tentang diri, keluarga, kesehatan, dan/atau lingkungan sekitar; mengungkapkan perasaan dan gagasan secara lisan dengan atau tanpa bantuan gambar; dan menceritakan kembali isi berbagai tipe teks yang dibaca, dipirsa, atau didengar tentang diri, keluarga, kesehatan, dan/atau lingkungan sekitar.

F. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat membaca sebuah suku kata dengan lancar melalui gambar/kata. Secara spesifik:
- Mengidentifikasi suku kata dari gambar puzzle bertema lingkungan.
- Menyusun dan membaca suku kata secara lisan dengan benar.
- Menerapkan pemahaman suku kata dalam konteks cerita sederhana tentang "Sayang Lingkungan".

G. Disiplin Ilmu

Mata Pelajaran	Keterkaitan
Bahasa Indonesia	Utama: Mengembangkan kemampuan membaca dan berbahasa lisan melalui suku kata.
PPKN	Pendukung: Membangun karakter peduli lingkungan sebagai warga baik.
IPAS	Pendukung: Menghubungkan suku kata dengan konsep lingkungan (e.g., "pohon" untuk konservasi alam).

H. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik memahami bahwa membaca suku kata bukan hanya keterampilan teknis, tetapi juga alat untuk mengekspresikan cinta terhadap lingkungan. Melalui puzzle abdjat, mereka menghubungkan kata seperti "sayang lingkungan" dengan tindakan nyata, seperti menjaga pohon atau sungai di Yogyakarta, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

I. PERTANYAAN PEMANTIK

<ul style="list-style-type: none"> • Apa yang terjadi jika kita tidak "sayang lingkungan"? Bagaimana kita bisa membaca kata-kata tentang lingkungan dengan mudah? • Lihat gambar puzzle ini: Bagaimana menyusun gambar pohon bisa membantu kita membaca "po-hon" dengan lancar? • Bayangkan sungai di Sumatra kotor; kata apa yang bisa kita baca untuk membersihkannya?
<p>J. Mitra Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru sebagai fasilitator utama. • Teman sebaya dalam kelompok kecil (3-4 siswa) untuk kolaborasi puzzle. • Orang tua/tutor sebaya untuk remedial atau pengayaan di rumah. • Komunitas sekolah untuk observasi lingkungan luar ruang.
<p>K. Lingkungan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan kelas: Zona puzzle dan diskusi kelompok. • Lingkungan luar: Taman sekolah untuk menghubungkan puzzle dengan realitas lingkungan (e.g., pohon atau sampah). • Lingkungan virtual: Video pendek tentang lingkungan bersih melalui YouTube atau aplikasi sekolah
<p>L. Pemanfaatan Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi puzzle digital sederhana seperti "ABC Puzzle" atau "Word Puzzle" di tablet untuk latihan tambahan. • Video animasi singkat (2-3 menit) tentang "Sayang Lingkungan" dari platform seperti Ruangguru atau YouTube Kids untuk pengantar. • Kuis online diagnostic online via Google Forms untuk gaya belajar siswa.
<p>M. Alur Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan masalah: Identifikasi kesulitan membaca suku kata lingkungan melalui pertanyaan pemantik. • Eksplorasi: Analisis puzzle gambar untuk menyusun suku kata. • Kolaborasi: Diskusi kelompok untuk membaca bersama. • Presentasi: Siswa menceritakan makna suku kata dalam konteks lingkungan. • Refleksi: Hubungkan dengan tindakan nyata sayang lingkungan.
<p>ASESMEN</p> <p>Asesmen diagnostic : kuis online gaya belajar Asesmen formatif : LKPD Asesmen sumatif pilihan ganda</p>
<p>KEGIATAN PEMBELAJARAN detail dan lengkap deep learning</p>
<p>Pendahuluan (10 menit)</p> <p>(Joyful & Mindful)</p>

1. Guru menyapa siswa dengan ramah dan melakukan ice breaking singkat berupa tepuk “Cinta Lingkungan”.
2. Guru mengajak siswa mengamati gambar/huruf lingkungan bersih dan lingkungan kotor.
3. Guru bertanya:
 - “Gambar mana yang kalian sukai?”
 - “Mengapa kita harus sayang lingkungan?”
4. Guru mengaitkan jawaban siswa dengan kegiatan membaca hari ini.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa sederhana.

Nilai Deep Learning

- *Joyful*: belajar dimulai dengan permainan dan gambar/huruf menarik
- *Mindful*: siswa fokus dan menyadari pentingnya lingkungan

Inti (45 menit)

Tahap 1: Orientasi Masalah (±10 menit)

(Meaningful)

1. Guru menunjukkan sebuah media puzzle nama gambar yang ditunjukkan
2. Guru menyampaikan masalah kontekstual:
“Anak-anak, gambar ini gambar apa. Huruf apa yang deluan di letak awalny, ada yang tau?”
3. Siswa menyampaikan ide secara lisan.

Tahap 2: Mengorganisasi Peserta Didik (±10 menit)

(Joyful & Meaningful)

1. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (3–4 orang).
2. Guru menjelaskan aturan bermain puzzle membaca.

Tahap 3: Membimbing Penyelidikan (±25 menit)

(Joyful, Meaningful, Mindful)

1. Siswa mengakat tangan bagi yang tau menyusunnya.
2. Siswa menyusun di dalam media yang berbentuk pohon
3. Siswa membaca suku kata secara perlahan bersama kelompok.
4. Siswa menyusun suku kata menjadi kata utuh, misalnya:
 - P-o-h-o-n → **pohon**
 - S-a-m-p-a-h → **sampah**
 - S-u-n-g-a-i → **sungai**
5. Guru berkeliling membimbing lafal, intonasi, dan kepercayaan diri siswa.

Tahap 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil (±15 menit)

(Meaningful)

1. Setiap kelompok mempresentasikan hasil puzzle dan membaca kata dengan suara nyaring.
2. Kelompok lain memberikan tepuk apresiasi.
3. Guru menguatkan makna kata dan hubungannya dengan sikap sayang lingkungan.

Tahap 5: Analisis dan Evaluasi (±10 menit)

(Mindful)


1. Guru mengajak siswa merefleksikan kegiatan:
 - “Apa kata yang paling mudah dibaca?”
 - “Bagaimana cara kita menjaga lingkungan?”

2. Siswa menyimpulkan bersama guru.	
Penutup (15 menit)	
(Mindful & Meaningful)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan bahwa membaca membantu kita memahami dunia sekitar. 2. Guru mengajak siswa berkomitmen menjaga lingkungan sekolah. 3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam. 	
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru memberikan latihan soal kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahamannya
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ● Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ● Guru memberikan penguatan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan ● Guru memberikan apresiasi pada peserta didik karena telah mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik
B. PENGAYAAN DAN REMEDIAL	
Program Pembelajaran Remedial	
<ul style="list-style-type: none"> ● Pemberian Bimbingan secara Individu (Ditujukan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan bimbingan secara individual. Bimbingan diberikan dengan memperhatikan tingkat kesulitan peserta didik). ● Pemberian Bimbingan secara Kelompok (Ditujukan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan yang sama. Sehingga, remedial dilakukan secara klasikal). ● Pemanfaatan Tutor Sebaya (Ditujukan bagi peserta didik yang telah mencapai KKTP untuk dapat berbagi ilmu kepada teman sebaya baik secara individu atau kelompok). 	
Program Pembelajaran Pengayaan	
Ditujukan bagi peserta didik yang telah mencapai KKTP untuk dapat belajar secara mandiri, sehingga lebih mendalami dan mengembangkan materi yang telah dipelajari.	

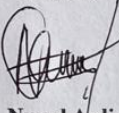
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Guru memberikan penguatan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan • Guru memberikan apresiasi pada peserta didik karena telah mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik
B. PENGAYAAN DAN REMEDIAL	
Program Pembelajaran Remedial	
<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian Bimbingan secara Individu (Ditujukan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan bimbingan secara individual. Bimbingan diberikan dengan memperhatikan tingkat kesulitan peserta didik). • Pemberian Bimbingan secara Kelompok (Ditujukan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan yang sama. Sehingga, remedial dilakukan secara klasikal). • Pemanfaatan Tutor Sebaya (Ditujukan bagi peserta didik yang telah mencapai KKTP untuk dapat berbagi ilmu kepada teman sebaya baik secara individu atau kelompok). 	
Program Pembelajaran Pengayaan	
<p>Ditujukan bagi peserta didik yang telah mencapai KKTP untuk dapat belajar secara mandiri, sehingga lebih mendalami dan mengembangkan materi yang telah dipelajari.</p>	

Mengetahui:

Wali Kelas II


Nurvita Sari, S.Pd

Peneliti


Nurul Aulia

NPM: 2202090262

Mengetahui

Kepala Sekolah


Sri Rusmidar Zein, S.Pd
NIP. 197010101992032020



Lampiran 2 LKPD

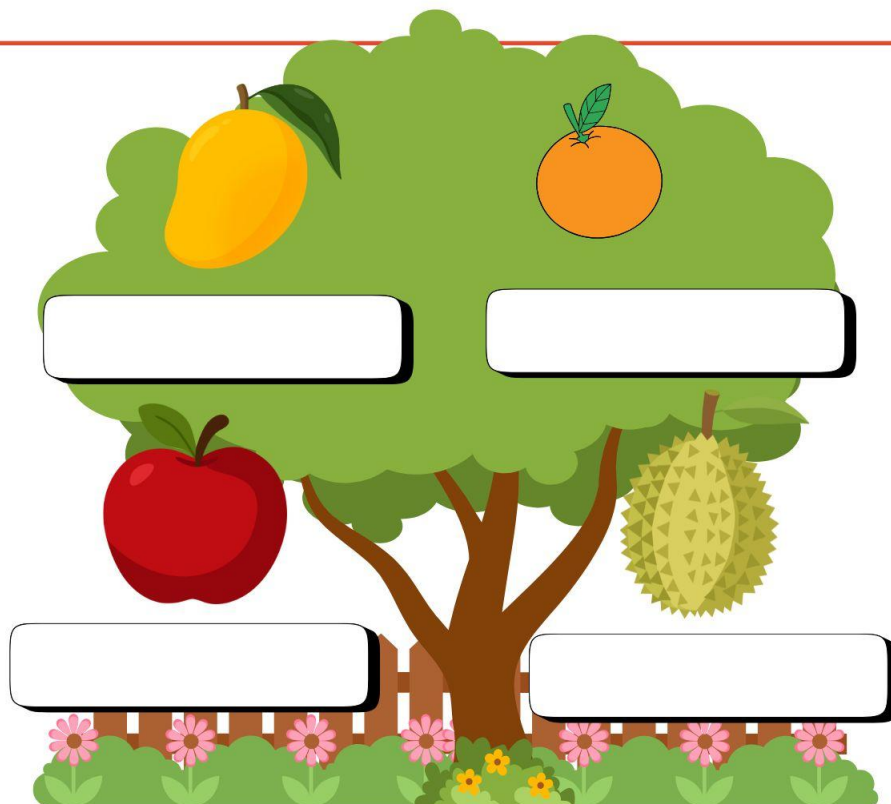
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Yuk, Berkreasi!

mengenalkan buah di pohon

Arahan!

1. berilah nama buah yang ada di pohon
2. susunlah nama buah sesuai dengan huruf abjad yang tersedia



A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z

Lampiran 3 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama :

Kelas :

a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapkan tulisan dengan lancar.					
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas.					
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.					
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.					
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar					
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru					

7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembejaran dengan jelas dan baik					
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas					
9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata					
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.					
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.					
12	Siswa mampu menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.					
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik,					
14	Siswa mampu menunjukkan huruf sesuai dengan gambar yang diambil					
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar.					
16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru.					
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.					
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.					
19	Siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.					
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.					

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Lampiran 4 Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI

A. Identitas
 Nama Penyusun : Nurul Aulia
 Nama Validator : Amin Basri.S.d.I.,M.Pd.

B. Tujuan
 Lembar Validasi ini ditunjukkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Inu sebagai ahli materi terhadap lembar observasi yang sudah dikembangkan.

C. Petunjuk pengisian

- Berilah tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian sesuai penilaian terhadap lembar observasi.
- Kriteria penilaian terdiri dari:
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = kurang
 - 1 = Sangat Kurang

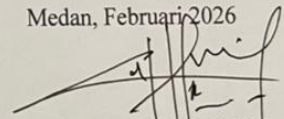
No	Kriteria	Aspek yang dinilai	Skor			
			4	3	2	1
1	Format Observasi	1. Format jelas hingga memudahkan melakukan penelitian.	✓			
		2. Proposional (sesuai kebutuhan)	✓			
2	Isi	3. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur.	✓			
		4. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.	✓			

CS Dipindai dengan CamScanner

		5. Dapat digunakan untuk mengukur kemampuan membaca siswa.	✓			
3	Bahasa dan Tulisan	6. Bahasa yang digunakan baik dan benar.	✓			
		7. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	✓			
		8. Penyampaian petunjuk jelas.	✓			
		9. Penulisan mengikuti aturan EYD	✓			

Penilaian Lembar Observasi	Skor
a. Dapat digunakan tanpa revisi	
b. Dapat digunakan dengan revisi kecil	✓
c. Belum dapat digunakan	

Medan, Februari 2026


Amin Basri.S.Pd.I.,M.Pd.

Lampiran 5 Lembar Hasil Sebelum Menggunakan Media *Puzzle*

No Responden	Penilaian																			Skor	Nilai Konversi	
Responden 1	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	51	63
Responden 2	3	3	2	2	3	2	2	4	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	54	67
Responden 3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	62	77
Responden 4	3	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	58	72
Responden 5	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	52	65
Responden 6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	61	76
Responden 7	3	3	2	2	3	2	2	4	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	55	69
Responden 8	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3	2	4	54	67
Responden 9	5	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	64	80
Responden 10	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	50	62
Responden 11	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	52	64
Responden 12	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	53	66
Responden 13	3	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	58	72
Responden 14	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	4	3	3	2	2	2	2	4	51	63
Responden 15	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	50	62
Responden 16	3	3	3	2	3	2	2	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	57	71
Responden 17	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	57	71
Responden 18	2	3	2	2	3	2	2	4	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	54	67
Responden 19	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	52	65
Responden 20	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	59	73
Responden 21	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	57	70
Responden 22	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	52	65
Responden 23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	61	76
Responden 24	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	57	71
Responden 25	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	58	72

Responden 26	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	2	2	3	3	2	3	52	65
Responden 27	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	60	75
Responden 28	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	58	72	
Responden 29	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	63	78	
Responden 30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	61	76	
Responden 31	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	55	68	
Responden 32	3	3	2	2	3	2	2	4	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	55	68

Lampiran 6 Lembar Hasil Sebelum digunakan Media *Puzzle*

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Azril Haikal Al-Parizi

Kelas : 2.

a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapa tulisan dengan lancar.	✓				
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas.		✓			
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.			✓		
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.		✓			
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar			✓		
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru			✓		
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik			✓		
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas			✓		

9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata				✓	
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.				✓	
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.			✓		
12	Siswa mampu menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.		✓			
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik,		✓			
14	Siswa mampu menunjukan huruf sesuai dengan gambar yang diambil			✓		
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar.			✓		
16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru.			✓		
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.				✓	
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.			✓		
19	Siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.		✓			
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.			✓		

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

$$\frac{64}{80} \times 100 = 80$$

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Ayfa AzahraKelas : 2.

a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapa tulisan dengan lancar.				✓	
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas.			✓		
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.				✓	
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.				✓	
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar			✓		
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru				✓	
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik			✓		
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas				✓	

9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata				✓	
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.				✓	
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.				✓	
12	Siswa mampu menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.			✓		
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik,	✓				
14	Siswa mampu menunjukan huruf sesuai dengan gambar yang diambil			✓		
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar.			✓		
16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru.	✓				
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.			✓		
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.				✓	
19	Siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.				✓	
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.	✓				

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

$$\frac{54}{80} \times 100 = 67.$$

LEMBAR OBSERVASI

Nama : BILQIS SAPINAKelas : 2

a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

5= Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapa tulisan dengan lancar.			✓		
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas.				✓	
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.				✓	
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.			✓		
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar			✓		
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru				✓	
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik				✓	
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas				✓	

9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata			✓		
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.			✓		
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.				✓	
12	Siswa mampu menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.				✓	
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik,			✓		
14	Siswa mampu menunjukan huruf sesuai dengan gambar yang diambil				✓	
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar.				✓	
16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru.			✓		
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.			✓		
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.				✓	
19	Siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.			✓		
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.			✓		

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

$$\frac{50}{80} \times 100 = 62.$$

Lampiran 7 Lembar Hasil Sesudah Menggunakan Media *Puzzle*

No Responden	Penilaian																			Skor	Nilai Konversi	
Responden 1	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	68	85
Responden 2	5	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	72	90
Responden 3	5	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	3	4	76	95
Responden 4	5	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	72	90
Responden 5	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	68	85
Responden 6	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	75	93
Responden 7	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	5	4	4	3	3	4	4	3	4	74	92
Responden 8	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	71	88
Responden 9	5	5	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	5	3	4	4	4	5	3	5	78	97
Responden 10	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	63	78
Responden 11	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	68	85
Responden 12	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	3	4	3	3	2	3	4	68	85
Responden 13	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	5	4	4	3	3	4	4	3	4	74	92
Responden 14	4	4	3	2	3	3	3	5	3	4	3	4	5	3	4	3	3	2	3	4	68	85
Responden 15	4	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	64	80
Responden 16	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	75	93
Responden 17	5	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	72	90
Responden 18	5	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	5	5	4	4	3	4	3	3	4	72	90
Responden 19	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	70	87
Responden 20	5	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	72	90
Responden 21	4	4	3	2	3	3	3	5	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	69	89
Responden 22	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	68	85
Responden 23	5	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	75	93
Responden 24	5	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	5	4	4	3	3	4	4	3	4	74	92
Responden 25	5	4	3	4	3	3	2	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	73	91

Responden 26	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	68	83
Responden 27	5	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	72	90
Responden 28	4	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	64	80	
Responden 29	5	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	76	95
Responden 30	5	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	75	93
Responden 31	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	73	91
Responden 32	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	71	88

Lampiran 8 Lembar Hasil Sesudah digunakan Media *Puzzle*

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Azri Hani Al-Farisi

Kelas : 2

a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapa tulisan dengan lancar.	✓				
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas.	✓				
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.		✓			
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.		✓			
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar			✓		
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru			✓		
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik			✓		
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas		✓			

9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata			✓		
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.		✓			
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.		✓			
12	Siswa mampu menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.			✓		
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik,	✓				
14	Siswa mampu menunjukan huruf sesuai dengan gambar yang diambil			✓		
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar.		✓			
16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru.		✓			
17	Siswa dapat mengenali huruf berdasarkan media pembelajaran.		✓			
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.	✓				
19	Siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.			✓		
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.	✓				

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

$$\frac{70}{80} \times 100 = 87.5$$

LEMBAR OBSERVASI

Nama : AYFA AZAHRA

Kelas : 2.

a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

5= Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapkan tulisan dengan lancar.		✓			
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas.		✓			
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.			✓		
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.			✓		
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar		✓			
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru			✓		
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik		✓			
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas			✓		

9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata			✓		
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.		✓			
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang didiktekan oleh guru.		✓			
12	Siswa mampu menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.		✓			
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik,			✓		
14	Siswa mampu menunjukan huruf sesuai dengan gambar yang diambil		✓			
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar.		✓			
16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru.			✓		
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.			✓		
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.		✓			
19	Siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.			✓		
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.		✓			

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

$$\frac{71}{80} \times 100 = 88$$

LEMBAR OBSERVASI

Nama : BILKIS SAPINAKelas : 2.

a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

No	Pernyataan	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Siswa mampu mengucapa tulisan dengan lancar.			✓		
2	Siswa membaca tulisan dengan suara jelas.		✓			
3	Siswa mampu membaca dengan suara yang dapat didengar semua anggota dalam kelas dengan pelafalan yang jelas.			✓		
4	Siswa mampu membaca dengan intonasi yang baik dan tidak terbata-bata.			✓		
5	Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang pertanyaan dengan baik dan lancar			✓		
6	Siswa dapat membaca lancar tanpa bantuan guru			✓		
7	Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran dengan jelas dan baik			✓		
8	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan bimbingan guru dengan baik dan jelas			✓		

9	Siswa membaca dengan sangat lancar dan tidak terdapat pengulangan kata			✓		
10	Siswa membaca dengan jelas dan volume cukup keras.			✓		
11	Siswa mampu menuliskan suku kata, dan kalimat yang diktikan oleh guru.			✓		
12	Siswa mampu menyusun kata dengan huruf yang lengkap tidak kurang dan lebih.		✓			
13	Siswa membaca huruf abjad bersama-sama dengan baik,			✓		
14	Siswa mampu menunjukan huruf sesuai dengan gambar yang diambil			✓		
15	Siswa dapat membedakan huruf abjad dengan benar.			✓		
16	Siswa dapat mengeja kata-kata yang ditunjuk guru.			✓		
17	Siswa dapat mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran.			✓		
18	Siswa membaca dengan utuh pada kata yang dibaca tanpa bimbingan guru.			✓		
19	Siswa mengucapkan tulisan dengan jelas namun kurang lancar.		✓			
20	Siswa membaca dengan suara yang hanya dapat didengar sebagian siswa.			✓		

Keterangan :

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

$$\frac{63}{80} \times 100 = 78$$

Lampiran 9 Hasil Uji T

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	69.56	32	4.964	.878
Posttest	87.81	32	7.390	1.306

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	32	.437	.013

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-18.250	6.872	1.215	-20.728	-15.772	-15.023	31	.000


Lampiran 10 Dokumentasi





Lampiran 11 From K1

FORM K 1





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

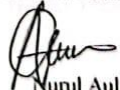
Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama Mahasiswa : Nurul Aulia
 NPM : 2202090262
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,83

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang	8/10/2025 
	Pengaruh Media Poster Terhadap Keterampilan Proses Pembelajaran IPAS Kelas IV Siswa Sekolah Dasar Negeri 105336 Rantau Panjang	
	Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 105336 Rantau Panjang	


Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 23 September 2025
 Hormat Pemohon,

 Nurul Aulia

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 12 From K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum Wr, Wb


Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Nurul Aulia
 N P M : 2202090262
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang


Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak:

Dosen Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd** 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.


Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 September 2025
 Hormat Pemohon,


Nurul Aulia

Keterangan
 Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 13 From K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2368/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:


Nama : **Nurul Aulia**
 N P M : 2202090262
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang**


Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **08 Oktober 2026**

Medan, 16 Rabi'ul Akhir 1447 H
 08 Oktober 2025 M







Wassalam
 Assalamu'alaikum

Dra. H. Syamsuurnifa, M.Pd
 NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :





1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR







Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 14 Surat Izin Permohonan Penelitian

 UMSU Ummu Cerdas Terpercaya <small>Eta merajadi wah an-aga maulana manan an-aggama</small>	MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <small>UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1911/SK/BAN-PT/IAK.KP/PT/2022 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003 https://tkip.umsu.ac.id kip@umsu.ac.id umsu umsu umsu umsu</small>	
	Nomor : 382/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 Lamp : --- Hal : Permohonan Izin Riset	Medan, 16 Sya'ban 1447 H 04 Februari 2026 M
Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala Sekolah SD Negeri 105336 Rantau Panjang di Tempat		
<p><i>Bismillahirrahmanirrahim</i> <i>Assalamu'alaikum Wr. Wb</i></p> <p>Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :</p> <p>Nama : Nurul Aulia N P M : 2202090262 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul Skripsi : Pengaruh Media <i>Puzzle</i> terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 105336 Rantau Panjang</p> <p>Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin. Wassalamu'alaikum</p>		
		
Pertinggal		
		

Lampiran 15 Surat Balasan Dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD NEGERI 105336 RANTAU PANJANG
 Dusun III Desa Kelambir Kecamatan Pantai Labu
 Email: sdnrantaupanjang36@gmail.com
 Kode Pos : 20553 NSS : 101070116050 NPSN : 10200149

SURAT IZIN PENELITIAN

Kelambir, 12 Februari 2026

No : 421.2 / 010 / SD-RP / II / 2026
 Hal : Balasan Permohonan Izin Penelitian


Kepada Yth :
 Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Di
 Medan

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya mata kuliah Skripsi yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa semester akhir Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, maka dengan ini Kepala UPT SPF SD Negeri 105336 Rantau Panjang Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang, Memberikan Izin Penelitian untuk kepentingan ilmiah dalam memperoleh bahan atau pun data-data yang dibutuhkan dalam proses penyusunan dan penyelesaian Skripsi Mahasiswa :

Nama : NURUL AULIA
 NPM : 2202090262
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II UPT SPF SD Negeri 105336 Rantau Panjang TA. 2025/2026

Demikian Surat Izin Penelitian ini kami sampaikan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala UPT SPF
 SD Negeri 105336 Rantau Panjang

Rina

RINA, S.Pd.SD.M.Pd
 NIP. 19750624 199712 2 001

Lampiran Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



NAMA : Nurul Aulia
NPM : 2202090262
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Kelambir, 11 April 2004
Alamat : Dusun III, Desa Kelambir
No. HP : 083809260893
Email : auulianurul666@gmail.com

Pendidikan Formal	Tahun
1. SD Negeri 105336 Rantau Panjang	(2009-2015)
2. SMP Negeri 1 Pantai Labu	(2015-2018)
3. SMA Negeri 1 Pantai Labu	(2018-2021)

1775547175909_PROPOSAL NURUL AULIA TURNITIN.pdf

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	424 words — 4%
2	repository.uinsu.ac.id Internet	89 words — 1%
3	repository.umnaw.ac.id Internet	62 words — 1%
4	jurnaldidaktika.org Internet	57 words — 1%
5	jonedu.org Internet	50 words — < 1%
6	jayapanguspress.penerbit.org Internet	49 words — < 1%
7	penerbitadm.pubmedia.id Internet	48 words — < 1%
8	repository.unpkediri.ac.id Internet	42 words — < 1%
9	123dok.com Internet	40 words — < 1%
10	journal.al-matani.com Internet	39 words — < 1%
11	ojspanel.undikma.ac.id Internet	34 words — < 1%
12	e-journal.my.id Internet	33 words — < 1%
	archive.org	