

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DIGITAL TERHADAP  
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 SIMPANG  
TERITIP**

Rahma Ayu Novianti<sup>1</sup>, Asyraf Suryadin<sup>2</sup>, Yorenza Meifinda<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

[Noviantirahma08@gmail.com](mailto:Noviantirahma08@gmail.com)

[asyraf.suryadin@unmuhbabel.ac.id](mailto:asyraf.suryadin@unmuhbabel.ac.id)

[Yorenza.meifinda@unmuhbabel.ac.id](mailto:Yorenza.meifinda@unmuhbabel.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the low reading skills of grade II students at State Elementary School 1 Simpang Teritip, where many students were still not fluent in reading. This study aimed to determine the effect of digital puzzle media on the reading skills of grade 11 students at SD Negeri 1 Simpang Teritip. This study employed a quantitative approach with an experimental method in a pre-experimental design, specifically a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 22 second-grade students. Data were collected using an oral test and analyzed using a normality test and a paired sample t-test. The results showed that the normality test assisted by the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS 26) obtained a pretest value of  $0.250 > 0.05$  and a posttest value of  $0.061 < 0.05$ , indicating that the data were normally distributed. Furthermore, hypothesis testing with SPSS 26 showed that the significance value of the pretest and posttest was  $0.000 < 0.05$ , which means that  $H_0$  was accepted. Based on manual calculations, the normality test values were 0.899 (pretest) and 0.923 (posttest). In contrast, the hypothesis test obtained a t-count of 7.8788 compared to a t-table value of 2.079, indicating that  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. Therefore, the use of digital puzzle media significantly affects the reading skills of grade II students at SD Negeri 1 Simpang Teritip.*

**Keywords:** Digital Puzzle Media, Students' Reading Skills.

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca siswa di kelas II SD Negeri 1 Simpang Teritip sehingga masih banyak siswa yang belum lancar dalam membaca. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle digital terhadap keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Simpang Teritip. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *Pre-Experimental* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas II SD Negeri 1 Simpang Teritip. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes lisan. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis *Paired Sampel t-tes*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, dari perhitungan uji normalitas

berbantuan *Statistical Package and Social Sciences* (SPSS 26) diperoleh bahwa nilai *pretest*  $0,250 > 0,05$  dan nilai *posttest*  $0,061 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, berdasarkan pengujian hipotesis berbantuan *Statistical Package and Social Sciences* (SPSS 26) diperoleh angka signifikansi *pretest* dan *posttest* yaitu  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil hitung manual diperoleh nilai uji normalitas *pretest* sebesar 0,899 dan *posttest* sebesar 0,923. Sedangkan, uji hipotesis diperoleh hasil perhitungan manual  $t_{hitung}$  sebesar 6,9317 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,079 menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media puzzle digital terhadap keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Simpang Tertip.

Kata Kunci: Media Puzzle Digital, Keterampilan Membaca Siswa.

## A. Pendahuluan

Pendidikan salah satu hal terpenting di dalam aspek kehidupan manusia dengan memberikan pengaruh yang besar terhadap kemajuan bangsa. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara terencana oleh individu dalam memperoleh ilmu pengetahuan melalui proses pelatihan dan pembelajaran, baik yang dilaksanakan dilingkungan formal maupun institusi pendidikan dengan tujuan membekali diri untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan di masa mendatang (Putri & Dafit, 2023: 58). Pada saat melakukan aktivitas pembelajaran sehari-hari, kita sering berhadapan dengan berbagai media informasi, baik media cetak maupun digital. Selama memperoleh informasi dari sumber-sumber tersebut membaca

menjadi keterampilan yang sangat penting (Selma Shenda dkk, 2024: 188). Aktivitas membaca dianggap sebagai kebutuhan fundamental, bagi setiap individu dalam masyarakat yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan bersaing serta mengembangkan kualitas sumber daya manusia di masa depan (Irma Sari dkk., 2021: 74). Selain itu, aktivitas membaca merupakan komponen penting dari sistem pendidikan untuk mengoptimalkan kapasitas individu sehingga memperoleh kemampuan berpikir kritis dalam pencapaian prestasi akademik (Sulastri dkk, 2020: 487).

Kemampuan membaca adalah cara yang diterapkan pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media tulisan sehingga pembaca

mengetahui pokok bahasan tersebut (Achriyati dkk., 2022: 1250). Keterampilan membaca awal merupakan proses pembelajaran membaca fase pertama peserta didik kelas bawah pada tingkat sekolah dasar (Azza Nabila dkk, 2024: 3302). Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak keterampilan membaca permulaan memegang peran penting dalam berkomunikasi. Keterampilan membaca permulaan juga menjadi fondasi penentu dalam keberhasilan suatu belajar siswa pada jenjang selanjutnya (Ritonga dkk, 2023: 103)

Undang-undang No. 20 pasal 4 ayat 5 tahun 2003 menjelaskan pendidikan dicapai melalui penerapan budaya membaca, menulis dan berhitung dimasyarakat (Susanti dkk, 2023: 33). Hal ini berarti sistem pendidikan nasional memiliki tanggung jawab untuk memastikan setiap warga masyarakat tidak hanya memiliki ketarampilan tersebut, namun juga menjadikannya sebagai kebiasaan. Melalui kegiatan membaca siswa dapat memahami informasi dan ilmu yang diperoleh dari bacaan agar dapat mencapai tujuan kegiatan

pembelajaran. (Kesuma dkk, 2021: 173).

Sesuai temuan wawancara dan observasi di SD Negeri 1 Simpang Teritip pada kelas II bahwa penguasaan keterampilan membaca siswa belum maksimal. Siswa belum lancar dalam merangkai abjad. Siswa juga masih kesusahan dalam menggolongkan bentuk alfabet. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang beragam belum diterapkan oleh guru dan hanya berfokus pada penggunaan media buku. Selama proses pembelajaran siswa mengalami kejemuhan dan kurang antusias ketika diperintahkan untuk membaca. Pada kegiatan wawancara dengan wali kelas II, beliau mengatakan bahwa dari 22 siswa hanya 4 siswa yang lancar membaca, sisanya 16 siswa masih belum lancar dalam membaca dan 2 siswa yang bahkan belum bisa membaca. Padahal capaian pembelajaran sangat berpengaruh pada perkembangan hasil studi siswa. Hasil belajar tersebut dapat berupa tes. Tes adalah satu alat untuk menilai capaian pembelajaran (Asyraf Suryadin & Della F, 2025: 226). Stimulus terhadap keterampilan membaca dapat

diimplementasikan melalui pendekatan yang menarik, seperti aktivitas belajar yang terintegrasi dengan permainan dan pemanfaatan berbagai media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar anak dan meraih pencapaian pembelajaran yang maksimal (Intang dkk, 2024: 74). Cara yang diterapkan dalam mengoptimalkan keterampilan membaca yaitu memanfaatkan media yang menarik dan menyenangkan (Gabriela Talebong dkk, 2023: 3). Maka itu, perlunya sumber pembelajaran yang membantu, misalnya menggunakan media puzzle digital.

Puzzle merupakan jenis permainan edukatif yang tersiri dari kepingan-kepingan gambar atau huruf yang disusun kembali sehingga menciptakan aktivitas menarik yang dapat meoptimalkan kemampuan (Tridiastita dkk., 2023: 25230). Puzzle digital merupakan pengembangan dari puzzle konvensional yang disajikan dalam bentuk digital yang terdiri dari potongan-potongan gambar acak tentunya akan meningkatkan semangat belajar siswa (Wulan Sutriyani dkk, 2022: 116).

Penggunaan media puzzle dapat mendukung anak-anak dalam mengetahui petunjuk untuk meraih sasaran yang diinginkan. Permainan ini dapat membimbing kemampuan mengingat, karena anak akan memperhatikan bagian-bagian gambar, pola, atau kata secara menyeluruh (Lestari & Salsabila, 2023: 8). Media puzzle tidak sekadar mengatasi rasa jemu dalam proses belajar namun juga mampu mendorong semangat siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka (Raudhatul Jannah Assubaidi & Rudi Ritonga, 2023: 107).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan (Nadiyah, 2023) puzzle berpengaruh pada keterampilan membaca anak. Media puzzle dapat melatih tingkat konsentrasi dan emosional pada siswa. Oleh karena itu, berdasarkan masalah peneliti dalam mengembangkan keterampilan membaca dengan mengaplikasikan media berdasarkan karakteristik siswa. Proses pembelajaran yang mengintegrasikan media dan permainan dapat menghasilkan situasi belajar yang lebih menggembirakan dan memotivasi

siswa. Penggunaan media puzzle tidak hanya melatih keterampilan membaca, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami bacaan secara lebih mendalam melalui aktivitas melengkapi kata-kata yang hilang. Media puzzle terbukti efektif sebagai alat bantu yang memudahkan siswa dalam menguasai dan memahami isi bacaan dengan cara yang lebih menarik.

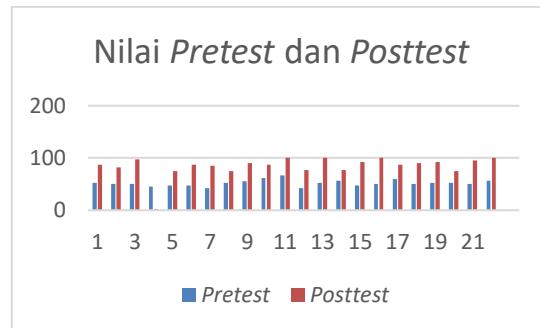
### B. Metode Penelitian

Penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode eksperimen dalam *Pre-Experimental* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel yaitu 22 peserta didik kelas 2. Teknik pengambilan data yaitu tes lisan. Validitas instrumen memakai korelasi *Product Moment Pearson* dan pengujian reliabilitas menerapkan *Alpha Cronbach*. Penelitian yang dilakukan sebanyak 4 pertemuan. Normalitas menggunakan *shapiro wilk* dan hipotesis menggunakan *paired sampel t-test*.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi sebelum dan sesudah sebagai berikut.

**Gambar 1 Data Pretes dan Postes**



Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat data *pretest* pada kelas II untuk nilai maksimum 67, nilai minimum 42 sedangkan data *posttest* pada kelas II untuk nilai maksimum 100, nilai minimum 75.

**Tabel 1 Data Uji Normalitas Keterampilan Membaca Siswa SD Negeri 1 Simpang Teritip**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk	
		Statistic		Df	Sig.
22	.013	.945	22	.250	
22	.200*	.915	22	.061	

Dilihat nilai *pretest* 0,250 > 0,05 *posttest* 0,061 > 0,05 data berdistribusi normal. Dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis.

**Tabel 2 Data Uji Hipotesis Keterampilan Membaca Siswa SD Negeri 1 Simpang Teritip**

Data	N	T	Df	Sig, (2-tailed)
Pretest	22	-	21	.000
Posttest		18.663		

Pada tabel 2, didapat angka signifikansi *pretest* dan *posttest* adalah 0,000. maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dikatakan terdapat pengaruh media puzzle digital terhadap keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Simpang Teritip.

Riset dilakukan di SD Negeri 1 Simpang Teritip. Waktu digunakan dalam pelaksanaan penelitian yaitu dari 19-22 Agustus 2025. Dari data penelitian yang telah dianalisis, diperoleh nilai *mean* sebelum perlakuan 51,72 dan sesudah 88,27.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan uji *sapiro wilk* yang telah dilakukan menggunakan *Statistical Package and Social Sciences* (SPSS 26) terdapat hasil signifikansi *pretest*  $0,250 > 0,05$  *posttest*  $0,061 > 0,05$  yang diartikan data berdistribusi normal. Sedangkan dari hasil hitung manual *pretest* 0,899 dan *posttest* 0,923 dapat diputuskan data berdistribusi normal. Setelah itu, dilakukanlah uji hipótesis yang telah dilakukan menggunakan *Statistical Package and Social Sciences* (SPSS 26) diperoleh angka signifikansi pada *pretest* dan *posttest* yaitu 0,000. Jadi, angka signifikansi lebih kecil dari 0,05.

Hasil hitung manual diperoleh perhitungan  $t_{hitung}$  sebesar 6,9317 dan  $t_{tabel}$  2,079. Dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh media puzzle digital terhadap keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Simpang Teritip.

Respon siswa terhadap proses pembelajaran menunjukkan antusiasme yang tinggi karena mereka merasakan aktivitas belajar yang menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Shenda Selma dkk, 2024: 192) yang mengatakan media puzzle berperan sebagai sarana yang dapat mengefektifkan pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan membaca siswa di jenjang pendidikan dasar. Pemanfaatan media puzzle digital berdampak baik terhadap keterampilan membaca siswa, hal ini sesuai dengan (Azza Nabila dkk, 2024: 3306) mengatakan proses pembelajaran menggunakan media puzzle digital menjadi solusi efektif bagi siswa dalam menghadapi kesulitan dalam mencerna informasi. Penggunaan media puzzle digital dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas dapat

memberikan kelebihan yaitu dapat mengasah kemampuan berpikir dan kecerdasan siswa, serta dapat meningkatkan keterampilan membaca melalui pengenalan bentuk huruf dalam setiap kata dan kalimat yang terdapat pada media puzzle digital. Sedangkan, kekurangan dalam penerapan media puzzle digital yaitu memerlukan alokasi waktu yang lebih lama dalam proses penyusunan setiap potongan-potongan pada puzzle.

Selama kegiatan berlangsung siswa menunjukkan antusias dalam mengikuti setiap tahapan penyusunan kepingan pada media puzzle digital. Jadi, media puzzle digital berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa. Kendala dalam penelitian ini yaitu siswa belum familiar menggunakan perangkat digital seperti laptop, sehingga memerlukan waktu adaptasi dalam menggunakannya. Harapan untuk penelitian selanjutnya adalah agar penelitian ini dapat ditingkatkan, dari segi jumlah sampel dan jenjang sekolah. Harapan lainnya yaitu adanya pengembangan media puzzle digital yang lebih variatif dan interaktif sesuai dengan karakteristik siswa.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan riset yang dilakukan 4 pertemuan di kelas 2 SD Negeri 1 Simpang Teritip, dapat disimpulkan bahwa media puzzle digital berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Simpang Teritip. Hal tersebut bisa dilihat dari perolehan rata-rata *posttest* lebih besar dari *pretest*. Perolehan dari hasil *Statistical Package and Social Sciences* (SPSS 26) didapatkan *mean pretest* siswa yaitu 51,72 dan *mean posttest* 88,27. Pada hasil uji normalitas menggunakan uji *Sapiro Wilk* berbantuan *Statistical Package and Social Sciences* (SPSS 26) hasil data diperoleh *pretest* 0,250 dan *posttest* 0,061 disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* berbantuan *Statistical Package and Social Sciences* (SPSS 26) data diperoleh yaitu 0,000 yang memperlihatkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil hitung manual didapat uji normalitas *Pretest* 0,899 dan *posttest* 0,923 disimpulkan data berdistribusi normal. Sedangkan uji hipotesis dari hasil hitung manual diperoleh perhitungan  $t_{hitung}$  sebesar 6,9317 dan  $t_{tabel}$  2,079. Jadi, dapat

diputuskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media puzzle digital terhadap keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Simpang Teritip.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Achriyati, S., Yuliana, R., & Nulhakim, L. (2022). Pengembangan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (4), 1249–1257.
- Intang, B., Nadrah, & Nur Muafiah, A. (2024). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 97–105.
- Irma Sari, E., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(1), 74–82.
- Kesuma, D. T., Yuliantini, N., & Supriatna, I. (2021). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 71 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(2), 172–178.
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7–14.
- Nadiyah. (2023). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Kharisma Bangsa. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Nabila Azza, Kartono, Siti Halidjah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas II SDN 11 Pontianak Kota. *Jurnal on Education*, 7(1), 3301-33309.
- Putri, S., & Dafit, F. (2023). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 182 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 57–69.

- Raudhatul Jannah Assubaidi, & Rudi Ritonga. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Puzzle Pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(2), 105–112.
- Ritonga, Annida Azhari, Afikah Zahrani Purba, Fadhillah Hilmi Nasution, Fenika Adriyani & Yunita Azhari. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pembelajaran Kelas Tinggi Di Tingkat MI/SD. *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 102–113.
- Shenda Selma, Arafatun Sasih Karnita, Hevitria. (2024). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 4 Koba. *Jurnal Basic Education*, 2(2), 187-193.
- Sulastri, H. M., & Saleh, Y. T. & Sunanah. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4, 486–492.
- Susanti, N. D., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2023). Strategi Pengembangan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Media Roda Edukatif Pada AUD. *Jurnal Mentari*, 3(1), 31–39.
- Sutriyani Wulan, Attalina Syailin Nichla Choirin, Wulandari Elma Tiara, Maziyah Hilda Nur. (2022). Efektivitas Puzzle Digital Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa SD Negeri 4 Bringin Jepara. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma*, 8(2), 115-118.
- Suryadin A. & Della F. (2025). Kualitas Butir Soal Sumatif Tengah Semester (STS) Buatan Guru Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 11 Pangkalpinang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 10 Nomor 03, September 2025
- Talebong Gabriela, Nur Abidah, Muhammad Faisal. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Inpres Mangasa 1 Makassar.

*Jurnal Of Education*, 3, 1-8.

Tridiastita, R., Syamsuyurnita, Sari, S.  
P., & Nasution, I. S. (2023).  
Pengaruh Penggunaan Media  
Puzzle Huruf Terhadap  
Kemampuan Membaca Peserta  
Didik Kelas II Sanggar Bimbingan  
Muhammadiyah Kepong  
Malaysia. *Jurnal Pendidikan*  
*Tambusai*, 7(3), 25233-25234.