

Journal of Dynamics Elementary School

| P-ISSN 3063-5748 | E-ISSN 3063-4911 | Vol. 02 No. 01 (2025)

Upaya Meningkatkan Minat dan Keterampilan Membaca Permulaan Berbantuan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 1 Sekolah Dasar

Turangga Sopyan¹, Yena Sumayana², Titi Setiawati³
Universitas Sebelas April, Sumedang, Indonesia
*Correspondence E-mail : turangga.sopyan@gmail.com

Article Info

Article history:

Received Agustus 21, 2024
Revised Januari 27, 2025
Accepted Juli 17, 2025

Keywords:

puzzle method, early reading skills, reading interest

ABSTRACT

Early reading interest and skills are two crucial elements supporting the academic success of elementary school students, particularly in the context of early reading in Indonesian language lessons. This study investigates the application of puzzle media as an effort to improve these two elements. Therefore, this study aims to describe the steps in implementing puzzle media, student responses to the media, and the results of this media application in improving their reading interest and skills. The primary reason for conducting this research was the low interest and skills of students in the research location, supported by the urgency of developing early reading interest and skills in the context of Indonesian language lessons. This thesis is a classroom action research that aligns with the research objectives described previously. Based on the results of data analysis, there was an increase in student reading interest in each cycle. Observations of student reading interest at the initial stage were categorized as poor, with a percentage of 59% of students. In the first cycle, it increased to 63.6%, categorized as adequate, and in the second cycle, it increased to 90.9%, categorized as good. Similarly, students' early reading skills were also affected. At the initial stage, only 10 students completed the reading, representing 45.4%. In cycle I, the number of students who completed the program increased to 12, representing 54.5%. In cycle II, the number of students who completed the program increased again to 18, representing 81.8%. Four students did not experience significant improvement due to internal family issues. The main conclusion of this study focuses on the potential of using Puzzle media to improve students' interest and early reading skills.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sudah diajarkan sedini mungkin dari pra sekolah hingga perguruan tinggi dengan berbagai standar kompetensi dasar yang berbeda, sehingga tidak heran jika peserta didik dapat dimulai dari belajar membaca. Bahasa Indonesia sangat penting diajarkan untuk menunjang proses pembelajaran. Peserta didik tidak akan bisa menulis, berbicara, memahami, menyimak dan menyampaikan pesan jika peserta didik tidak bisa membaca. Nurhadi (2016) mengemukakan bahwa “membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu”. Menurut Haris (Abdurrahman, 2019) “Perkembangan membaca ada lima tahap perkembangan membaca yaitu kesiapan membaca, membaca permulaan, keterampilan membaca cepat, membaca luas dan membaca yang sesungguhnya”.

Selanjutnya, ada beberapa faktor penyebab kesulitan membaca yang mempengaruhi peserta didik diantaranya: (1) mengenali huruf. (2) kurangnya minat dan motivasi membaca (3) pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. (4) kurangnya dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar.

Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada simbol atau lambang-lambang yang berkaitan dengan huruf sehingga menjadi pondasi agar peserta didik dapat mengetahui isi bacaan. Kuntarto (Yani, 2022) berpendapat bahwa “membaca permulaan merupakan kegiatan seseorang dalam mengawali aktivitas dengan pengenalan huruf melalui simbol-simbol”.

Berdasarkan hasil pra-observasi dari hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri Bunter II di kelas satu peserta didik berpendapat bahwa kesulitan membaca didasari ketidak mampuan peserta didik mengenal

suku kata dan belum mampunya membedakan huruf. Selain itu, kurangnya minat membaca, kurangnya motivasi belajar dan sarana yang kurang memadai. Berdasarkan temuan tersebut penulis rasa perlu adanya perhatian lebih terkait problematika ini. Salah satu pendekatan solutif atas masalah ini adalah melalui media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses mengajar, menurut Ramadani (2022) "Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi".

Media *puzzle* merupakan sebuah media yang berupa potongan-potongan gambar yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, ketertarikan dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Anugrahini (2018) "*puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi". Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.

Penggunaan media *puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan peserta didik, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *puzzle* maka peserta didik dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, dan memecahkan masalah. Menurut Yuliani (2008) manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu: " (1) mengasah otak; (2) melatih koordinasi tangan dan mata; (3) melatih membaca; (4) melatih nalar; (5) melatih kesabaran; (6) melatih pengetahuan".

Journal of Dynamics Elementary School

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian, maka penulis merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya relevan dengan penelitian ini sebagai berikut. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, menurut Utami (2015) bahwa sebagian besar subyek mengalami peningkatan dalam hal keakuratan dalam mengenal kata. Peningkatan kemampuan membaca dapat dipengaruhi oleh faktor psikologis yang mencakup motivasi, minat, emosi dan penyesuaian diri. Sejalan dengan itu, Menurut Rohman (2016) bahwa media *puzzle* efektif untuk digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Selain itu, menurut Arif (2014) bahwa peserta didik yang belajar membaca dengan menggunakan media *puzzle* lebih terampil dibandingkan dengan peserta didik yang diajar membaca secara konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu peneliti mengangkat judul “Upaya meningkatkan minat dan keterampilan membaca permulaan berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 SD Negeri Bunter II Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang”.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Kemmis dan Mc Taggart, (2011: 92) “penelitian ini dilakukan oleh pihak yang terlibat dalam situasi yang terjadi, yakni peserta didik, guru, atau kepala sekolah. Hal ini sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas”.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas satu SD Negeri Bunter II Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024 yang memiliki populasi sebanyak 42 dan jumlah sampel sebanyak 22 orang, laki-laki 10 orang dan perempuan 12 orang. Usia rata-rata mereka 7 tahun dengan jarak antara sekolah dengan tempat tinggal

rata-rata 200 meter. Latar belakang pendidikan orang tua peserta didik rata-rata SMA dan mata pencahariannya sebagian besar buruh pabrik, pedagang dan petani.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini, untuk mengetahui gambaran penerapan media pembelajaran *puzzle* pada materi membaca permulaan peserta didik kelas satu SDN Bunter II Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang, di antaranya sebagai berikut:

A. Teknik Observasi

Observasi digunakan untuk menjangkau data mengenai minat siswa dalam pembelajaran membaca serta data tentang kesulitan siswa dalam pembelajaran tersebut. Dengan berpedoman pada format observasi yang disusun oleh peneliti sendiri. Adapun Penyajian rumus hitung minat dibawah ini.

1. Menghitung Nilai Minat Membaca

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

Jumlah Skor = jumlah skor semua aspek yang dinilai

Skor Maksimal $3 \times 4 = 12$

2. Daya Serap Kelas (DSK)

$$\text{DSK} : \frac{\sum \text{Siswa yang Memperoleh Nilai} \geq 85\%}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya apabila $\text{DSK} \geq 85\%$.

B. Teknik Tes

Teknik tes merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran siswa. Tes digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan

Journal of Dynamics Elementary School

menggunakan media *puzzle* pengukuran dan penentuan nilai digunakan untuk perkembangan dan kemajuan hasil belajar yang dicapai murid secara individu. Adapun penyajian rumus hitung keterampilan membaca permulaan dibawah ini.

1. Daya Serap Siswa (DSS)

$$DSS = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Siswa dikatakan tuntas belajarnya apabila $DSS \geq 70\%$.

2. Jumlah Skor = jumlah skor semua aspek yang dinilai

$$\text{Skor Maksimal } 4 \times 3 = 12$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian terhadap kedua variabel tersebut pada setiap langkah penelitian (kondisi awal, siklus I dan siklus II) telah peneliti uraikan secara rinci pada sub bahasan sebelumnya. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi terhadap minat membaca siswa terjadi peningkatan dari data awal, siklus I, dan siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dari grafik peningkatan setiap minat membaca yang diteliti yaitu aspek kesukaan membaca ,perhatian membaca, keterlibatan maembaca dan ketertarikan membaca. Dapat dilihat dari grafik dibawah ini.

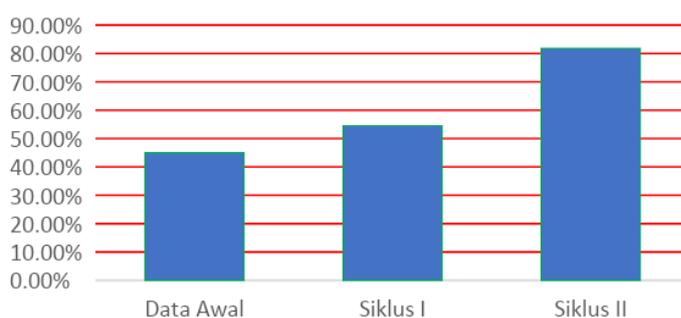


Gambar 1 Data Minat Membaca Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Journal of Dynamics Elementary School

Berdasarkan gambar 1 minat membaca hasil observasi dimulai dari tahap data awal, siklus pertama, hingga siklus kedua menunjukkan peningkatan minat membaca permulaan yang signifikan. Minat siswa yang rendah disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang konvensional, tidak menggunakan media pembelajaran terkini, serta tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media *puzzle* secara signifikan meningkatkan minat siswa karena membuat siswa aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan belajar; menebak pola gambar dan suku kata yang benar merupakan kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian keterampilan membaca permulaan siswa pada data awal, siklus I, dan siklus II terjadi sebuah peningkatan yang sangat baik dan signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari grafik ketuntasan akhir siswa. Ketuntasan siswa ini ditentukan berdasarkan KKM Bahasa Indonesia kelas satu SDN Bunter II Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024 yaitu 70. Untuk lebih jelas dan rinci dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 2 Data Keterampilan Membaca Permulaan Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui media *puzzle*

Journal of Dynamics Elementary School

dapat meningkatkan minat dan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas satu SDN Bunter II Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang Tahun 2023/2024.

Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa melalui media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas satu SDN Bunter II Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang Tahun 2023/2024, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

4. SIMPULAN (Huruf kapital; bold; Book Antiqua 12pt; spasi 1,5)

Berdasarkan data hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* dalam upaya meningkatkan minat dan keterampilan membaca permulaan pada siswa 1 SDN Bunter II Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 SD Negeri Bunter II Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024.
2. Penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Bunter II Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil temuan pada pelaksanaan PTK ini, maka penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan minat dan keterampilan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SDN Bunter II Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024. Ada beberapa hal yang dapat disarankan sebagai implikasi dari hasil penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

Journal of Dynamics Elementary School

1. Hendaknya siswa mengikuti pembelajaran dengan rasa senang, penuh perhatian, dan aktif untuk setiap kegiatan dalam proses pembelajaran.
2. Selama proses pembelajaran berlangsung, hendaknya siswa dibiasakan untuk berani bertanya tentang materi yang belum dipahaminya dengan baik. Suasana kelas dibuat kondusif agar siswa tidak takut untuk bertanya. Siswa harus diberikan kesempatan sebesar-besarnya untuk menyampaikan ide-ide dan pendapatnya di kelas.
3. Dalam proses belajar mengajar, hendaknya lebih kreatif untuk menggunakan media pembelajaran agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran serta menjadikan siswa aktif dan senang dalam belajar.
4. Sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya dengan mengoptimalkan penggunaan alat peraga atau model pembelajaran. Sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia jadi lebih baik dan menyenangkan.
5. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran puzzle, diharapkan dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lain pada pokok bahasan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anugrahini, R., & Rachmadyanti, P.(2018) Pengembangan Media Peta Puzzle Pada Materi IPS Tentang Membaca Peta Lingkungan

Journal of Dynamics Elementary School

Setempat di SDN Japanan 1 Jombang. *ejournal.unesa.ac.id*. Vol 6, (12), 2296-2305.

Hopkins, David. (2011). *Panduan Guru : Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka.

Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi berbahasa Indonesia usia prasekolah ancangan metode dia tampan dalam membaca permulaan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4, (1), 446-453.

Nurhadi. 2018. *Teknik Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.