

## Pengaruh Media Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I SD GMT Kuanino 3 Kota Kupang

### The Effect of Syllable Puzzle Media on the Beginning Reading Skills of First Grade Students at SD GMT Kuanino 3 Kupang City

Dortia Snae <sup>1\*)</sup>, Chintia M.P. Ati <sup>1)</sup>, Kristina E. Noya Nahak <sup>1)</sup>  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Citra Bangsa  
\* Email: tiasnae@gmail.com

---

Naskah diterima: **ABSTRAK**

22 Februari 2026

Naskah disetujui:

14 April 2026

Naskah diterbitkan:

17 April 2026

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD GMT Kuanino 3 Kota Kupang, yang ditunjukkan oleh kesulitan dalam mengenal huruf, mengeja suku kata, membaca kata sederhana, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle suku kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental tipe one-group pretest-posttest design. Sampel penelitian berjumlah 18 siswa kelas I yang dipilih menggunakan teknik sampel jenuh. Instrumen penelitian berupa tes objektif sebanyak 10 soal yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest 52,78 menjadi posttest 86,11. Uji t menghasilkan nilai thitung = 3,939 > ttabel = 2,101 (sig. 0,000 < 0,05), sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle suku kata berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD GMT Kuanino 3 Kota Kupang.*

**Kata kunci:** *Puzzle Suku Kata, Media Pembelajaran, Membaca Permulaan*

#### ABSTRACT

This research was motivated by the low early reading ability of Grade I students at SD GMT Kuanino 3 Kota Kupang, as indicated by difficulties in recognizing letters, spelling syllables, reading simple words, and the limited use of interactive learning media. The purpose of this study was to determine the effect of using syllable puzzle media on the early reading ability of Grade I students. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest–posttest model. The sample consisted of 18 Grade I students selected through a saturated sampling technique. The research instrument was an objective test consisting of 10 items that had been validated and tested for reliability. Data analysis was conducted through normality tests, homogeneity tests, and t-tests using SPSS. The results showed an increase in the average score from 52.78 on the pretest to 86.11 on the posttest. The t-test produced a value of  $t_{count} = 3.939$ , which was greater than  $t_{table} = 2.101$  (sig. 0.000 < 0.05), indicating that H<sub>0</sub> was rejected and H<sub>a</sub> was accepted. Thus, it can be concluded that the use of syllable puzzle media has a significant effect on improving the

---

---

early reading ability of Grade I students at SD GMT Kuanino 3 Kota Kupang.

**Keywords:** Syllable Puzzle, Learning Media, Early Reading

---

## PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses pendidikan di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Membaca permulaan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, tetapi juga mencakup kemampuan memahami hubungan antara huruf dan bunyi, menyusun suku kata, hingga membaca kata dan kalimat sederhana. Kemampuan ini menjadi fondasi bagi keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran lainnya. Oleh karena itu, rendahnya kemampuan membaca permulaan akan berdampak pada kesulitan belajar secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD GMT Kuanino 3 Kota Kupang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas I masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Kesulitan tersebut meliputi belum mampu mengenal huruf dengan baik, kesulitan mengeja suku kata, serta kurang lancar dalam membaca kata sederhana. Selain itu, siswa cenderung kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran membaca. Hal ini diperkuat oleh temuan Hidayati (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca permulaan adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa melibatkan media yang menarik dan interaktif. Akibatnya, siswa merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, pada usia sekolah

dasar, siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan berbasis permainan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media puzzle suku kata merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain dengan cara menyusun potongan-potongan suku kata menjadi kata yang bermakna. Menurut Muhyidin (2017), media pembelajaran yang bersifat visual dan kinestetik dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman konsep membaca.

Secara teoritis, penggunaan media puzzle suku kata sejalan dengan konsep pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Selain itu, media ini juga mendukung perkembangan kesadaran fonologis siswa, yaitu kemampuan untuk mengenali dan memanipulasi bunyi bahasa yang menjadi dasar dalam membaca permulaan (Tarigan, 2015).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Purnomo (2023) menunjukkan bahwa media puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui aktivitas menyusun huruf menjadi kata. Selain itu, penelitian Gultom et al. (2024) juga menemukan bahwa media puzzle memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Rahmawati dan Muhroji

(2024) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa media puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca, khususnya pada anak yang mengalami kesulitan belajar.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan puzzle huruf, sedangkan dalam penelitian ini digunakan puzzle suku kata. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada fokus media yang digunakan, yaitu pada tingkat suku kata, yang secara langsung melatih kemampuan siswa dalam menggabungkan bunyi menjadi kata. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baru dalam pembelajaran membaca permulaan, khususnya dalam penggunaan media berbasis suku kata.

Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle suku kata terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD GMIT Kuanino 3 Kota Kupang.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan (treatment), dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk melihat perubahan yang terjadi (Sugiyono, 2020).

Penelitian dilaksanakan di SD GMIT Kuanino 3 Kota Kupang dengan subjek penelitian adalah siswa kelas I yang berjumlah 18 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian karena jumlahnya relatif kecil.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel bebas (independent variable), yaitu media puzzle suku kata
2. Variabel terikat (dependent variable), yaitu kemampuan membaca permulaan siswa

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berupa soal membaca permulaan sebanyak 10 butir soal. Instrumen tersebut telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan penggunaannya dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

1. Tes, yaitu pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan membaca siswa
2. Observasi, untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung

Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS, melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Uji normalitas, untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal
2. Uji homogenitas, untuk mengetahui kesamaan varians data
3. Uji hipotesis (uji t), untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle suku kata terhadap kemampuan membaca permulaan

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji t adalah:

- Jika nilai signifikansi (sig.) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
- Jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Dengan demikian, analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media puzzle suku kata.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

1. Deskripsi Data Kemampuan Membaca Permulaan.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Jenis Tes	Rata-rata
Pretest	52,78
Posttest	86,11

Adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan membaca permulaan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media puzzle suku kata.

## 2. Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest	> 0,05	Normal
Posttest	> 0,05	Normal

Data pretest dan posttest berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

## 3. Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Sig.	Keterangan
> 0,05	Homogen

Nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan homogen.

## 4. Uji Hipotesis (Uji t)

Tabel 4. Hasil Uji t

t hitung	t tabel	Sig.	Keterangan
3,939	2,101	0,000	Ha diterima

Karena  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  dan  $\text{sig.} < 0,05$ , maka terdapat pengaruh signifikan penggunaan media puzzle suku kata terhadap kemampuan membaca permulaan.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media puzzle suku kata berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD GMT Kuanino 3 Kota Kupang. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 52,78 menjadi 86,11 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya

perubahan kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan media puzzle. Perubahan ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat membantu siswa memahami konsep membaca dengan lebih cepat dan menyenangkan.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan pada siswa juga dapat dijelaskan melalui teori tahapan membaca permulaan yang dikemukakan oleh Tarigan (2015), yaitu tahap fonemik, suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Pada tahap fonemik, siswa belajar mengenali bunyi huruf (fonem) dan menghubungkannya dengan simbol huruf tertulis. Melalui media puzzle suku kata, siswa secara langsung berlatih menggabungkan bunyi-bunyi fonem menjadi suku kata yang bermakna. Proses ini melatih kemampuan fonologis dan visual anak secara bersamaan. Selanjutnya pada tahap pengenalan suku kata, puzzle membantu siswa memahami pola KV (konsonan-vokal) atau KVK yang menjadi dasar dalam membentuk kata. Dengan demikian, media puzzle tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga mendukung perkembangan linguistik anak sesuai teori membaca permulaan yang menekankan pentingnya hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

Data statistik juga memperlihatkan bahwa nilai minimum meningkat dari 30 menjadi 70, dan nilai maksimum naik dari 70 menjadi 100, menandakan peningkatan kemampuan yang merata. Selain itu, nilai standar deviasi menurun dari 10,741 menjadi 9,164, menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah perlakuan menjadi lebih seragam. Hasil ini memperlihatkan bahwa penggunaan media puzzle suku kata tidak hanya meningkatkan rata-rata nilai, tetapi juga mengurangi kesenjangan kemampuan antar siswa dalam membaca permulaan.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Sari et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media puzzle huruf dapat

meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Sari menjelaskan bahwa puzzle membantu siswa dalam mengenali bentuk huruf dan menyusunnya menjadi kata sederhana melalui aktivitas yang menyenangkan. Dalam penelitian ini, puzzle suku kata bekerja lebih lanjut dengan membantu siswa mengenali pola bunyi dan membentuk kata yang bermakna, sehingga mempercepat proses membaca permulaan.

Penelitian ini juga sejalan dengan Gultom et al. (2024) yang menemukan bahwa media puzzle memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 1 Pematang Siantar. Puzzle mendorong siswa untuk aktif berpikir, mengelompokkan huruf, dan memahami hubungan antara huruf serta bunyi. Kesamaan hasil menunjukkan bahwa aktivitas menyusun puzzle dapat meningkatkan pemahaman fonetik siswa, yang menjadi dasar utama dalam pembelajaran membaca di kelas rendah.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Rahmawati dan Muhroji (2024) yang menggunakan media puzzle huruf untuk membantu anak disleksia meningkatkan kemampuan membaca. Puzzle terbukti mampu menarik perhatian dan melatih konsentrasi siswa dalam mengenali huruf serta kata. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media serupa juga efektif diterapkan pada siswa reguler, khususnya dalam membangun dasar kemampuan membaca permulaan melalui latihan visual dan kinestetik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rentang nilai (range) berkurang dari 40 menjadi 30, yang berarti variasi kemampuan siswa menurun dan hasil belajar menjadi lebih stabil. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh siswa mampu menyesuaikan diri dengan metode belajar yang digunakan. Media puzzle suku kata membantu siswa belajar membaca secara mandiri, tetapi tetap dalam suasana

bermain yang menyenangkan, sehingga mereka lebih fokus dan tidak mudah bosan saat proses belajar berlangsung.

Dari segi psikologis, media puzzle suku kata juga mendorong munculnya motivasi intrinsik siswa. Aktivitas menyusun potongan puzzle menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat untuk menemukan jawaban yang benar. Kegiatan ini membantu siswa melatih kesabaran, kerja sama, dan ketelitian dalam memahami bacaan. Dengan demikian, peningkatan kemampuan membaca tidak hanya terjadi karena faktor kognitif, tetapi juga karena adanya dorongan motivasional yang kuat selama pembelajaran berlangsung.

Secara pedagogis, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi penggunaan media puzzle suku kata. Guru berfungsi sebagai pembimbing yang mengarahkan siswa untuk menemukan hubungan antara huruf, suku kata, dan kata bermakna. Pendekatan ini menjadikan siswa sebagai subjek aktif dalam belajar, bukan hanya pendengar pasif. Ketika siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar, pemahaman mereka terhadap konsep membaca menjadi lebih mendalam dan tahan lama.

Penerapan media puzzle suku kata terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD GMT Kuanino 3 Kota Kupang. Peningkatan hasil belajar, homogenitas data, dan respon positif siswa menunjukkan bahwa media ini mampu mengubah pembelajaran membaca menjadi kegiatan yang interaktif dan bermakna. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa media puzzle suku kata layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran membaca di kelas awal sekolah dasar karena mampu memperkuat kemampuan fonetik, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama,

penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel terbatas sehingga generalisasi hasil masih perlu diuji pada populasi yang lebih luas. Kedua, durasi penerapan media puzzle suku kata relatif singkat, yaitu hanya dalam beberapa kali pertemuan, sehingga belum dapat mengukur efek jangka panjang terhadap kemampuan membaca siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan waktu pembelajaran yang lebih lama agar hasilnya lebih komprehensif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media puzzle suku kata berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD GMT Kuanino 3 Kota Kupang. Sebelum perlakuan, 56,8% siswa mengalami kesulitan membaca dengan nilai rata-rata pretest 52,78, kemudian meningkat menjadi 86,11 pada posttest. Hasil uji statistik menunjukkan data normal dan homogen serta nilai  $t_{hitung} = 3,939 > t_{tabel} = 2,101$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, guru disarankan menggunakan media ini sebagai alternatif pembelajaran yang menarik, sekolah perlu mendukung penyediaan media inovatif, siswa diharapkan aktif dalam pembelajaran, dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

Gultom, A. M., Tobing, M. T. L., & Pasaribu, E. (2024). Pengaruh media puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 2440–2443.

Hidayati, N. (2020). Motivasi belajar dan hubungannya dengan kemampuan

membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 12–21.

Muhyidin, A. (2017). Pembelajaran membaca dan menulis permulaan bahasa Indonesia di kelas awal. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 1–13.

Rahmawati, D., & Muhroji. (2024). Penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–53.

Sari, H. P. A., & Purnomo, H. (2023). Penggunaan media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 6(1), 14–22.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.