

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORD SEARCH PUZZLE TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA DI SANGGAR BELAJAR KAMPUNG
BHARU MALAYSIA**

Annisa¹, Syamsuyurnita²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Alamat e-mail :¹14annisaa@gmail.com, ²syamsuyurnita@umsu.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using word search puzzle media on the skimming reading skills of fourth-grade students at Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia. The research employed a quasi-experimental method with a one group pretest–posttest design. The population consisted of 12 fourth-grade students. Data were collected through a skimming reading observation sheet that had been validated by a subject matter expert in Indonesian language education, and were analyzed using a paired sample t-test through SPSS 25.0. The results showed that the average score of students' skimming reading skills was 52.50% in the pretest and 88% in the posttest. Based on the results of the hypothesis test, a significance value of 0.000 (<0.05) was obtained, indicating that the use of word search puzzle media has a significant effect on the skimming reading skills of fourth-grade students at Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia.

Keywords: Word Search Puzzle, Reading Skills, Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *word search puzzle* terhadap keterampilan membaca sekilas siswa kelas IV di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia. Metodologi yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian terdiri dari 12 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui lembar observasi membaca sekilas yang telah divalidasi oleh ahli materi di bidang Bahasa Indonesia, kemudian dianalisis menggunakan *uji paired sample t-test* melalui SPSS 25.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan membaca sekilas siswa pada *pretest* sebesar 52,50% dan *posttest* sebesar 88%. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *word search puzzle* berpengaruh terhadap keterampilan membaca sekilas siswa kelas IV di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia.

Kata Kunci: Word Search Puzzle, Keterampilan Membaca, Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa, karena kemajuan pendidikan akan mempercepat perkembangan sistem pendidikan di suatu negara (Marcella & Zulikhatin Nuroh, 2023). Di Indonesia sendiri, sistem pendidikan terbagi menjadi empat jenjang, yaitu pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pemerintah mewajibkan seluruh anak untuk mengikuti pendidikan minimal selama 12 tahun atau hingga jenjang menengah. Kebijakan ini mulai diberlakukan sejak tahun ajaran 2013/2014 melalui peraturan resmi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengenai program wajib belajar 12 tahun (Efania & Umam, 2023).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa sejak jenjang sekolah dasar, dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Melalui pembelajaran ini, siswa diajarkan cara berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan, sehingga Bahasa Indonesia menjadi bagian penting dalam dunia

pendidikan (Ramadhani & Rosidah, 2025). Terdapat empat keterampilan dasar yang dikembangkan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Marcella & Zulikhatin Nuroh, 2023). Keterampilan membaca memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan diri secara terus-menerus (Khaerawati et al., 2023).

Kemampuan berbahasa siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai aktivitas membaca yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan membaca tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan dan memperdalam keterampilan berbahasanya (Sulatra & Pratiwi, 2021). Melalui membaca, siswa dapat memahami berbagai peristiwa maupun informasi dari teks yang dibaca. Keterampilan ini penting karena hampir semua aktivitas belajar melibatkan kegiatan membaca. Oleh karena itu, siswa sekolah dasar perlu menguasainya agar mampu memahami pelajaran dengan lebih baik (Purba et al., 2023). Dengan penguasaan membaca yang baik sejak dini, siswa juga akan lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran pada jenjang berikutnya.

Membaca memiliki beragam jenis keterampilan yang dapat disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembaca. Dalam konteks penelitian ini, fokus diarahkan secara khusus pada keterampilan membaca sekilas (*skimming*). Membaca sekilas adalah strategi membaca cepat untuk memahami inti teks tanpa membaca seluruhnya. Pembaca memusatkan perhatian pada judul, subjudul, kata kunci, dan paragraf awal, dengan bantuan gerakan mata yang cepat untuk menangkap informasi penting (Jasmine Malaika Ramadhani et al., 2023). Menurut (Alifia et al., 2021), *skimming* adalah salah satu teknik membaca cepat yang dilakukan dengan cara menelusuri teks secara sekilas untuk menemukan informasi utama, sehingga makna bacaan dapat dipahami tanpa harus membaca seluruh isi secara rinci. Jadi dapat disimpulkan bahwa membaca sekilas adalah teknik membaca yang digunakan untuk menemukan kata kunci atau informasi yang dicari.

Menurut (Karyati, 2021), kemampuan membaca yang baik tidak hanya berdampak pada penguasaan bahasa, tetapi juga berperan penting dalam membangun keterampilan berpikir kritis serta

meningkatkan prestasi akademik secara keseluruhan. Dengan demikian, peningkatan keterampilan membaca menjadi salah satu fondasi utama yang perlu diperkuat dalam proses pembelajaran di tingkat dasar. Tidak semua orang menyadari bahwa kesulitan membaca dapat menghambat proses belajar siswa secara keseluruhan. Ada siswa yang terlihat aktif menggunakan berbagai sumber belajar, namun tetap kesulitan memahami isi teks. Sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik justru lebih mudah menyerap pelajaran dari berbagai mata pelajaran (Purba et al., 2023).

Hasil observasi selama pelaksanaan KKN (Kuliah Kerja Nyata) menunjukkan bahwa kemampuan membaca sekilas siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia, masih tergolong rendah. Akibatnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam menemukan kata kunci atau informasi utama secara cepat saat membaca teks. Minimnya interaksi antara siswa dan guru sering membuat suasana kelas menjadi pasif. Dalam kondisi ini, siswa cenderung hanya menyimak tanpa keterlibatan aktif. Padahal, keaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap

keberhasilan pembelajaran. Untuk menyikapi hal tersebut, guru perlu memiliki strategi dalam mengajar, seperti menggunakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai bentuk, seperti pemikiran, perasaan, dan pengalaman siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif dalam menambah informasi baru dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Ani Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga berfungsi membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak (Nurfadhillah et al., 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif (Maulida & Syamsuyurnita, 2025).

Salah satu media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah penggunaan *word search*

puzzle sebagai pendekatan inovatif untuk mengembangkan keterampilan membaca secara menarik dan interaktif. Media *word search puzzle* merupakan permainan mencari kata dalam kumpulan huruf yang disusun secara acak dalam bentuk grid persegi. Pemain diminta menemukan kata-kata tersembunyi yang dapat muncul secara horizontal, vertikal, maupun diagonal (Isnaeni et al., 2023). Menurut (Fachrudin et al., 2024) media *word search puzzle* adalah bentuk permainan yang menyajikan teka-teki pencarian kata dalam susunan huruf. Oleh karena itu, strategi dasar yang perlu dikuasai dalam menyelesaikan permainan ini adalah dengan mengenali huruf awal dari kata yang ingin ditemukan dalam kumpulan huruf (Marcella & Zulikhatin Nuroh, 2023).

Berbagai penelitian telah dilaksanakan terkait dengan penggunaan media pembelajaran *word search puzzle*, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Najwa Az-Zahra & Effendi, 2024), mengatakan bahwa membuat pembelajaran kolaboratif dengan kegiatan menggunakan *word search puzzle* dapat mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa dalam menyelesaikan tugas

berbahasa Indonesia pada materi susun kata. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Usman et al., 2021), mengatakan bahwa media *word search puzzle* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, sebab penggunaannya mampu mendorong antusiasme mereka dalam menyampaikan pendapat. (Nur Hasanah et al., 2023) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa penggunaan *word search puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena membuat kegiatan belajar lebih menarik, menantang, dan mendorong mereka untuk lebih aktif.

Meskipun media *word search puzzle* telah banyak digunakan dalam konteks pembelajaran, baik untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, maupun kemampuan menyusun kata, namun belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruhnya terhadap keterampilan membaca sekilas. Padahal, kemampuan membaca sekilas penting dimiliki siswa untuk memahami informasi utama dalam waktu singkat. Semakin sering siswa terlatih membaca untuk menangkap informasi penting dengan cepat, semakin berkembang pula kemampuan siswa dalam memahami

teks. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini untuk mengisi kekosongan tersebut dengan meneliti pengaruh penggunaan *word search puzzle* terhadap keterampilan membaca sekilas siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang berlandaskan paradigma postpositivis dan bertujuan menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Pendekatan kuantitatif ditandai dengan pengumpulan dan analisis data numerik, penggunaan strategi survei maupun eksperimen, serta pengujian teori melalui teknik statistik (Muhajirin et al., 2024). Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*), di mana hanya satu kelompok diberi perlakuan dan diuji sebelum serta sesudah perlakuan untuk melihat perubahan yang terjadi, tanpa melibatkan kelompok pembandingan.

Desain yang diterapkan adalah *one group pretest-posttest design*, di mana satu kelompok siswa diberikan tes awal (*pretest*), kemudian perlakuan berupa penggunaan media *word search puzzle*, dan diakhiri

dengan tes akhir (*posttest*). Rincian desain penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
Y1	X	Y2

Keterangan:

Y1 : *pretest* (pengukuran awal sebelum diberi perlakuan)

X : perlakuan (pemberian perlakuan berupa media *word search puzzle*)

Y2 : *posttest* (pengukuran akhir setelah diberi perlakuan)

Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh media *word search puzzle* terhadap keterampilan membaca sekilas siswa. Perlakuan dilakukan dalam beberapa pertemuan, dengan fokus pada aktivitas menemukan kata penting melalui kegiatan membaca sekilas menggunakan media tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia, yang berjumlah 12 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan nontes. Teknik nontes merupakan metode untuk mengumpulkan informasi perkembangan pembelajaran tanpa menggunakan tes. Beberapa bentuk teknik nontes meliputi observasi, penilaian diri, penilaian antarteman,

jurnal, kuesioner, dan skala (Magdalena et al., 2021). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, yang telah divalidasi oleh ahli materi di bidang Bahasa Indonesia yaitu Bapak Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd. Selain itu, validasi juga dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran yaitu Bapak M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd.,M.Pd. untuk memastikan kesesuaian tampilan dan fungsi media dengan tujuan pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu diuji normalitas untuk memastikan data berdistribusi normal. Selanjutnya, analisis dilakukan menggunakan uji statistik parametik *Paired Sample t-Test* melalui SPSS versi 25.0 untuk mengetahui perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan serta melihat pengaruh penggunaan media *word search puzzle* terhadap keterampilan membaca sekilas siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia yang terletak di Jalan Raja Alang, No. 32, Chow Kit 50300, Kuala Lumpur, Malaysia. Populasi pada penelitian ini yaitu sebanyak 12

siswa. Sebelum melakukan observasi langsung ke lapangan, maka lembar observasi divalidasi terlebih dahulu oleh validator, baik validator ahli materi maupun ahli media. Setelah dinyatakan valid maka peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil observasi yang didapat sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.

Beberapa analisis statistik dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi IBM SPSS Statistics untuk memperoleh hasil yang lebih akurat mengenai pengaruh media *word search puzzle* terhadap keterampilan membaca siswa. Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilaksanakan sebagai salah satu tahap awal dalam rangka memenuhi prasyarat analisis data yang akan

digunakan. Distribusi data yang normal penting untuk diperhatikan karena akan memengaruhi validitas dan keakuratan hasil analisis yang dilakukan. Apabila data memenuhi asumsi normalitas, maka hasil pengolahan data dapat dianggap representatif dan dapat digeneralisasikan pada populasi tempat data tersebut diperoleh. Data yang dianalisis pada tahap ini berupa skor *pretest* dan *posttest* siswa. Mengingat jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian kurang dari 50 orang, maka pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Proses pengujian ini dibantu dengan perangkat lunak SPSS versi 25.0 agar perhitungan lebih akurat dan efisien. Adapun hasil uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,194	12	,200*	,898	12	,149
Posttest	,173	12	,200*	,904	12	,180

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 2, hasil pengujian normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* maupun *posttest* berada dalam kategori berdistribusi normal. Pada data *pretest*, uji *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,149, yang lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal sehingga dapat digunakan dalam analisis parametrik. Sementara itu, hasil pada data *posttest* juga menunjukkan kecenderungan yang sama, dengan nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,180 yang juga melebihi nilai 0,05. Kondisi ini menegaskan bahwa data *posttest* memiliki distribusi yang normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* memenuhi asumsi normalitas dan layak dianalisis lebih lanjut.

Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyajikan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* untuk memberikan gambaran awal perbedaan keterampilan membaca sekilas siswa. Setelah itu, pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan

media *word search puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan membaca siswa. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Paired Sample T-Test*. Adapun hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Nilai Rata-Rata		
	Rata-Rata	Kategori
Pretest	52,50%	Kurang Baik
Posttest	88%	Sangat Baik

Hasil perbandingan rata-rata menunjukkan adanya peningkatan yang cukup nyata. Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 52,50% berada pada kategori 'kurang baik', kemudian meningkat menjadi 88% pada kategori 'sangat baik'. Peningkatan tersebut memberikan indikasi bahwa penggunaan media *word search puzzle* berkontribusi positif terhadap keterampilan membaca sekilas siswa. Hal ini memperlihatkan adanya perkembangan kemampuan membaca yang lebih optimal setelah penggunaan media tersebut. Selanjutnya, untuk memperkuat temuan ini dilakukan pengujian hipotesis yang hasilnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Uji Hipotesis

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-21,2500	2,92715	,84499	-23,10982	-19,39018	-25,148	11	,000

Berdasarkan Tabel 4 mengenai hasil uji hipotesis, diperoleh nilai *signifikansi (p-value)* sebesar 0,000 pada uji dua arah (*Sig. 2-tailed*), yang berada jauh di bawah batas signifikansi 0,05. Kondisi ini menegaskan bahwa hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak karena nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, hasil analisis membuktikan bahwa penerapan media *word search puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia.

Secara umum, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media *word search puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca, khususnya membaca sekilas. Hal ini membuktikan bahwa variabel X (*word search puzzle*)

memiliki hubungan yang erat dengan variabel Y (keterampilan membaca).

Konsep *word search puzzle* dikenal sebagai salah satu permainan edukatif yang cukup populer di kalangan masyarakat. Permainan ini berbentuk pencarian kata di antara kumpulan huruf yang disusun secara acak dalam sebuah grid, biasanya berbentuk persegi. Pada permainan ini, pemain ditantang untuk menemukan seluruh kata yang tersembunyi di dalam grid tersebut. Kata-kata tersebut dapat ditemukan dengan arah horizontal, vertikal, maupun diagonal (Wahyudi & Kusumawardani, 2024). Sejalan dengan konsep tersebut, (Mutiarra et al., 2020) juga mengatakan bahwa *Word search puzzle* adalah permainan kata yang disusun dari huruf-huruf suatu kata yang ditempatkan dalam kotak berbentuk persegi atau persegi panjang, sehingga secara sederhana dapat

dikatakan sebagai permainan mencari kosakata di antara huruf-huruf yang tersebar. Pemanfaatan media *puzzle* dalam pembelajaran mampu membantu siswa untuk meningkatkan ketelitian, ketekunan, serta konsentrasi yang tinggi dalam menemukan kata-kata yang disusun secara tersembunyi.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya pengaruh yang nyata pada keterampilan membaca siswa setelah penggunaan media pembelajaran *word search puzzle*. Adanya pengaruh yang positif ini tidak terlepas dari keunggulan media tersebut, yaitu mendorong siswa berdiskusi dalam suasana yang menyenangkan, menumbuhkan interaksi pembelajaran kelompok, meningkatkan kerja sama dengan teman sekelas, serta membiasakan siswa untuk belajar secara mandiri (Sandria & Syahri, 2023). Kelebihan ini juga disampaikan oleh (Akhmad et al., 2022), bahwa media *word search puzzle* bersifat menyenangkan sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Melalui suasana belajar yang dipadukan dengan permainan, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Kondisi ini membuat mereka tidak

hanya merasa terhibur, tetapi juga lebih mudah memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Lay & Talakua, 2023), bahwa media pembelajaran *word search puzzle* salah satu bentuk game edukatif yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan siswa. Melalui kegiatan mencari kata, siswa dapat melatih konsentrasi, ketelitian, serta keterampilan berpikir kritis. Selain itu, penggunaan *word search puzzle* juga mendukung pengembangan *soft skill* seperti kerja sama, ketekunan, dan manajemen waktu, sekaligus memperluas wawasan siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Pemanfaatan *word search puzzle* dalam pembelajaran dapat mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses belajar. Media ini berdampak positif dalam menumbuhkan semangat belajar sekaligus terbukti berpengaruh terhadap keterampilan literasi siswa. Dengan demikian, media *word search puzzle* tidak hanya membantu siswa lebih fokus dan kritis, tetapi juga mendorong mereka untuk memahami

bacaan secara lebih efektif (Afifah et al., 2025)

Penerapan media *word search puzzle* tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi guru untuk menghadirkan variasi strategi mengajar yang inovatif dan juga relevan. Sejalan dengan hal tersebut (Safitri & Maulana, 2024), menyarankan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti *word search puzzle*, untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran alternatif yang tidak hanya meningkatkan minat membaca, tetapi juga membantu memperkuat keterampilan literasi siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tersebut, penggunaan media pembelajaran *word search puzzle* terbukti mampu memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca siswa di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia. Melalui penerapan media ini, siswa tidak hanya lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar,

tetapi juga mampu memahami materi bacaan dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa *word search puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif media yang relevan untuk mendukung literasi membaca di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia.

E. Kesimpulan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Kondisi tersebut menandakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *word search puzzle* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV di Sanggar Belajar Kampung Bharu, Malaysia. Hal ini juga diperkuat dengan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 52,50% pada *pretest* menjadi 88% pada *posttest*. Dengan demikian, media *word search puzzle* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung keterampilan membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, H. N., Alim, J. A., & Ulya, Z. (2025). *Gambaran Penggunaan Media Word Search terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 3(September).
- Akhmad, N., Sulastry, T., & Yunus, M. (2022). Pengaruh Permainan Word Search Puzzle dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Baraka (Studi pada Materi Pokok Hidrokarbon). *ChemEdu*, 3(3), 144.
<https://doi.org/10.35580/chemed.u.v3i3.39338>
- Alifia, H. N., Prihantini, & Kuswanto. (2021). Jikap PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan. *JikapPGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1), 64–73.
<https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/download/16820/9987>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Efania, N. A., & Umam, N. K. (2023). Pengaruh Metode One Day One Page Terhadap Keterampilan Membaca Sekilas pada Buku Dongeng Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 566–576.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.223>
- Fachrudin, R., Ariyani, Y. D., Rusiyono, R., & Rochaendi, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Pazzel Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Pada Siswa Sd. *Elementary School*, 11(2), 550–559.
- Isnaeni, R., Purnaningsih, P., & Sukmawati, N. N. (2023). Penerapan Words Search Game Dalam Penguasaan Kosakata Pada Siswa Smk Ypui Parung. *Community Development Journal*, 4(2), 3531–3534.
- Jasmine Malaika Ramadhani, Putri Nadiarahma, Elsa Nabila Mustofa, & Mahmudah Fitriyah Z.A. (2023). Penerapan Keterampilan Membaca Sekilas dalam Memahami Karya Ilmiah. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 46–53.
<https://doi.org/10.58192/populer.v3i1.1663>
- Karyati, Z. (2021). Pengaruh Keterampilan Membaca Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kota Tangerang. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1135–1142.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1370>
- Khaerawati, Z., Nurhasanah, N., & Oktaviyanti, 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>
- Lay, C. I., & Talakua, A. C. (2023). Universitas Kristen Wira Wacana Sumba Fakultas Sains dan Teknologi SATI: Sustainable Agricultural Technology Innovation PERANCANGAN GAME EDUKASI WORD SEARCH PUZZLE BERBASIS ANDROID. *SATI: Sustainable Agricultural Technology Innovation*, Lcm, 27–28.
<https://ojs.unkriswina.ac.id/index.php/semnas->

- FST/article/view/364
- Magdalena, I., Maghfiroh, N., Yolawati, N. N., & Dewanti, R. R. (2021). Penggunaan Teknik Evaluasi Non Tes Pada Pembelajaran Ips Kelas Vi Di Sdn Selapajang Jaya2. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 113–123.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Marcella, C., & Zulikhatin Nuroh, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Aplikasi Word Search Pada Kemampuan Literasi Baca Tulis Siswa Kelas II di SD. *Cendekiawan*, 5(2), 162–168.
<https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v5i2.369>
- Maulida, N., & Syamsuyurnita, S. (2025). Implementasi Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pengenalan Budaya Indonesia di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 880–888.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1412>
- Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). 11+Gm+82-92. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 82–92.
- Mutiara, A., Khairani, F., Handok, & Surahman, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Visual Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Manajemen Mutu Pendidikan*, 11(2), 47–55.
<https://doi.org/10.23960/jmmp>
- Najwa Az-Zahra, S., & Effendi, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Edu Game Word Search Puzzle Terhadap Kemampuan Susun Kata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2454–2461.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.951>
- Nur Hasanah, Fatimah Azzahroh, & Ning Ira Faturrohmah. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Word Search Pada Siswa Kelas III SDIT Al-Iman. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(1), 188–201.
<https://doi.org/10.55606/jbpi.v1i1.1084>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Purba, H. M., Sakinah Zainuri, H., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-Aspek Membaca Dan Pengembangan Dalam Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 177–193.
<https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3>
- Ramadhani, E. N. F., & Rosidah, C. T. (2025). Pengaruh Literasi Digital terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 693–701.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1414>
- Safitri, S. A., & Maulana, A. (2024). *M a s l i q*. 4(November), 1242–1255.
- Sandria, P., & Syahri, M. (2023). Penerapan Media Pembelajaran

- Word Search Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 10(2), 224–230. <https://doi.org/10.36706/jbti.v10i2.22217>
- Sulatra, I. K., & Pratiwi, D. P. . (2021). Literasi Digital dalam Pembelajaran Morfologi Bahasa Inggris. *Prosiding Seminar Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya (PEDALITRA)*, 11(1), 21–217. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Usman, M., Dini, I., Makassar, U. N., Daeng, J., & Makassar, T. (2021). 26618-65342-1-Pb. 2, 87–97.
- Wahyudi, M. A., & Kusumahwardani, A. (2024). the Effectiveness of Word Search Puzzle Game As Media for Teaching Vocabulary. *ELP (Journal of English Language Pedagogy)*, 9(1), 43–52. <https://doi.org/10.36665/elp.v9i1.817>