

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE HURUF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I
SD NEGERI CIBITUNG**

Siti Jakiah¹, Astri Sutisnawati², Din Azwar Uswatun³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Sukabumi

sitijakiahxz@gmail.com¹, astrisutisnawati@ummi.ac.id², dinazwar@ummi.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the low initial reading ability of first-grade students at SDN Cibitung. Initial observations show that some students have not been able to recognize letters well, have difficulty combining letters into syllables, and are less motivated in reading activities. The purpose of this study is to improve the initial reading ability of first-grade students at SDN Cibitung through the use of letter puzzle media in Indonesian language learning. The research method used is classroom action research with the Kemmis and McTaggart model which is implemented in two cycles. Each cycle includes the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 20 first-grade students at SDN Cibitung, consisting of 9 male students and 11 female students. Data collection techniques include observation, initial reading ability tests, and documentation. The data analysis technique used is descriptive quantitative analysis. The results of this study are the use of letter puzzle media in learning to read the beginning of grade 1 students of SDN Cibitung can create a more active and interesting learning process for students and can improve students' beginning reading skills as seen from the students' learning completeness in the pre-cycle by 35%, increasing to 60% in cycle 1 and reaching cycle 90% in cycle II. Therefore, the conclusion of this study is that letter puzzle media is proven to be able to improve the beginning reading skills of grade 1 students of SDN Cibitung.

Keywords: Letter Puzzle Media, Early Reading, 1st Grade Students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Cibitung. Hasil observasi awal menunjukkan siswa belum mampu mengenal huruf dengan baik, kesulitan menggabungkan huruf menjadi suku kata, serta kurang termotivasi dalam kegiatan membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Cibitung melalui penggunaan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri Cibitung dengan berjumlah 20 orang, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes kemampuan membaca permulaan, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian ini adalah penggunaan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Cibitung dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik bagi siswa serta dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa terlihat dari ketuntasan belajar siswa pada prasiklus sebesar 35%, meningkat menjadi 60% pada siklus 1 dan mencapai siklus 90% pada siklus II. Maka dari itu kesimpulan dari penelitian ini adalah media *puzzle* huruf terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Cibitung.

Kata kunci: Media *Puzzle* Huruf, Membaca Permulaan, Siswa Kelas 1

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca permulaan merupakan kompetensi dasar yang sangat penting bagi siswa kelas I sekolah dasar karena menjadi fondasi bagi penguasaan keterampilan berbahasa dan keberhasilan belajar pada jenjang selanjutnya. Membaca permulaan mencakup kemampuan mengenal huruf, menghubungkan bunyi dengan simbol huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata, serta membaca kata sederhana dengan lafal yang benar dan lancar (Rahim, 2018). Menurut Kemendikbud, penguasaan membaca permulaan

pada kelas awal SD menjadi prasyarat utama untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa secara berkelanjutan (Kemendikbud, 2017).

Observasi awal menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa kelas I SD Negeri Cibitung masih menunjukkan kemampuan membaca permulaan siswa yang masih rendah. Dari sejumlah 20 siswa, diketahui bahwa sebanyak 35% siswa yang telah mencapai indikator membaca permulaan, sedangkan 65% siswa yang belum mencapai ketuntasan. Sebagian siswa belum mampu mengenali huruf secara konsisten, sering

tertukar antara huruf yang bentuknya mirip (seperti b-d atau p-q), serta mengalami kesulitan dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata sederhana.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas pembelajaran. Secara ideal, pembelajaran membaca permulaan di kelas I seharusnya dilaksanakan dengan pendekatan yang menyenangkan, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa usia dini yang masih berada pada tahap operasional konkret (Arsyad, 2019). Namun pada kenyataannya, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan latihan di buku, tanpa didukung media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kesenjangan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar membaca permulaan, rendahnya motivasi belajar siswa, serta terhambatnya perkembangan kemampuan literasi awal. Apabila permasalahan ini tidak segera diatasi, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran lain yang menuntut kemampuan membaca. Kesulitan membaca

permulaan juga dapat menurunkan rasa percaya diri siswa dan menyebabkan ketertinggalan belajar pada jenjang berikutnya (Snow & Matthews, 2016).

Dengan demikian, diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui penerapan media yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *puzzle* huruf. Media *puzzle* huruf bersifat visual, manipulatif, dan melibatkan aktivitas bermain sambil belajar, sehingga dapat membantu siswa mengenal huruf, menyusun suku kata, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Arsyad, 2019).

Media *Puzzle* Huruf merupakan media berbasis permainan edukatif yang mendukung perkembangan motorik serta kognitif anak dan juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Adatul'aisy et al., 2023). Media *Puzzle* Huruf juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali bentuk dan bunyi huruf melalui pendekatan yang menyenangkan. Media ini melibatkan anak secara aktif sehingga membantu

memperkuat daya ingat terhadap huruf (Nisa Husnul H dan Pratiwi D, 2026).



Gambar 1. Media *Puzzle* Huruf

Penerapan Media *Puzzle* Huruf dalam kurikulum pendidikan dasar sejalan dengan upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia melalui penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa sejak dini (Widiastuti dan Kurniasih, 2021).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dan manipulatif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan motivasi belajar siswa kelas awal SD (Sari & Kurniawan, 2020; Wulandari et al., 2021). Namun, kebaruan penelitian ini terletak

pada penerapan media *puzzle* huruf yang dirancang secara sistematis dalam pembelajaran membaca permulaan melalui penelitian tindakan kelas di SD Negeri Cibitung, dengan fokus pada peningkatan indikator membaca permulaan secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari dua siklus di mana setiap siklusnya meliputi empat tahap utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Cibitung, Kecamatan Sagaranten, Kabupaten Sukabumi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah 20 orang, yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data melalui empat teknik utama antara lain observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan keaktifan siswa selama

penggunaan media *puzzle* huruf, tes yang dilakukan secara individual untuk mengukur kemampuan membaca permulaan siswa pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II kemudian wawancara yang dilakukan secara terstruktur untuk menggali respon dan kesulitan siswa terhadap proses pembelajaran serta dokumentasi yang berupa foto kegiatan, daftar nilai, dan catatan lapangan sebagai bukti pelaksanaan tindakan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa dan guru untuk memantau keterlaksanaan pembelajaran, tes kemampuan membaca permulaan yang disusun berdasarkan indikator menurut Arikunto (2018) antara lain pengenalan huruf, pelafalan bunyi, penggabungan suku kata, dan kelancaran membaca kata sederhana serta catatan lapangan untuk mencatat kejadian penting di luar lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil tes membaca permulaan dan data observasi antar siklus untuk melihat persentase peningkatan

ketuntasan belajar klasikal siswa. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila minimal 75% siswa telah mencapai indikator kemampuan membaca permulaan yang ditetapkan dan terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian melalui Media *Puzzle* Huruf dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus I dilaksanakan tanggal 14 sampai 22 April 2026 dan siklus II dilaksanakan tanggal 27 April sampai 04 Mei 2026. Sebelum dilaksanakannya tindakan pada siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan prasiklus untuk mengetahui kemampuan awal membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Cibitung. Data pada tahap prasiklus ini diambil melalui observasi awal dan tes lisan berupa pengenalan huruf alfabet dan membaca kata sederhana. Berdasarkan hasil tes tersebut,

ditemukan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih tergolong rendah. Hasil ketuntasan belajar siswa pada tahap prasiklus dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Membaca Permulaan Tahap Prasiklus

No	Kategori Ketuntasan	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	Tuntas	≤ 75	7
2	Belum Tuntas	≥ 75	13

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa dari 20 siswa kelas I SD Negeri Cibitung, hanya 7 siswa (35%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Sementara itu, sebagian besar siswa yaitu sebanyak 13 orang (65%) belum mencapai ketuntasan. Adapun rata-rata nilai kelas pada tahap prasiklus ini hanya mencapai 55. Berdasarkan hasil temuan pada tahap prasiklus, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Cibitung masih jauh dari target ketuntasan yang diharapkan. Rendahnya pencapaian ini, yang ditunjukkan dengan rata-rata nilai 55 dan tingkat ketuntasan hanya 35%, menjadi dasar kuat bagi peneliti untuk segera melakukan

tindakan perbaikan siklus I dan siklus II.

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I dan siklus II, aktivitas pembelajaran mulai menunjukkan arah yang positif. Hasil observasi menunjukkan ketuntasan klasikal meningkat dari 35% pada prasiklus menjadi 60% pada Siklus I. Rata-rata nilai kelas naik menjadi 68. Walaupun mengalami peningkatan, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan sebesar 75%, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II. Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami lonjakan yang sangat positif. Ketuntasan klasikal mencapai 90% (18 dari 20 siswa tuntas) dengan rata-rata nilai kelas mencapai 84.

Tabel 2. Ketuntasan Belajar Setiap Siklus

N o	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Maksimal	100	100	100
2	Nilai Terendah	35	50	65
3	Nilai Tertinggi	75	85	95
4	Rata-Rata Kelas	55	68	84
5	Siswa Memenuhi KKM (75)	7 siswa (35%)	12 siswa (60%)	18 siswa (90%)

6	Siswa Belum Memenuhi KKM (75)	13 siswa (65%)	8 siswa (40%)	2 siswa (10%)
---	--	--------------------------	-------------------------	-------------------------

Keberhasilan siswa dalam mencapai indikator ketuntasan klasikal sebesar 90% pada akhir siklus berkaitan erat dengan peningkatan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran. Perubahan strategi dan perbaikan tindakan yang dilakukan guru dari Siklus I ke Siklus II tercermin dalam data observasi aktivitas guru sebagai berikut.

**Tabel 3. Data Hasil Observasi
Aktivitas Guru Siklus 1 dan II**

No	Siklus	Jumlah Aspek yang Diamati	Jumlah Aspek Terlaksana	Persentase
1.	Siklus I	12	9	75 %
2.	Siklus II	12	11	91 %

Berdasarkan tabel di atas, adanya kenaikan aktivitas guru hingga mencapai angka 91% ini menjadi faktor kunci yang mendorong siswa menjadi lebih aktif. Dengan performa guru yang semakin baik, suasana belajar menjadi lebih terarah, yang pada

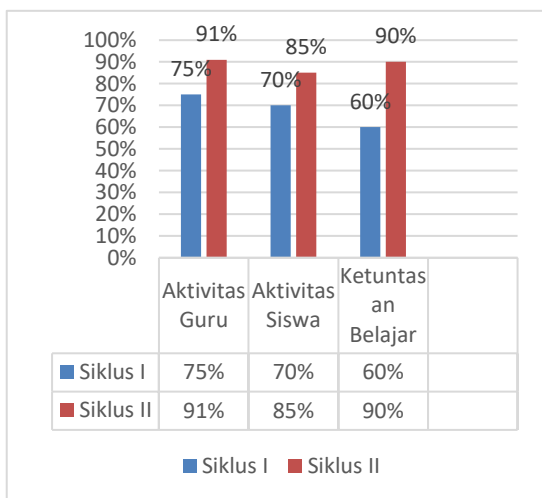
akhirnya berdampak langsung pada kenaikan kemampuan membaca siswa di SD Negeri Cibitung terlihat adanya peningkatan aktivitas guru sebesar 16% dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan ini terjadi karena guru telah melakukan perbaikan tindakan berdasarkan refleksi di siklus pertama, terutama dalam hal efektivitas pemberian instruksi penggunaan kepingan *puzzle* dan kemampuan dalam mendampingi siswa secara individual. Semakin meningkatnya persentase aktivitas guru ini berbanding lurus dengan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Berikut merupakan data hasil observasi aktivitas siswa sebagai berikut:

**Tabel 4. Data Hasil Observasi
Aktivitas Siswa Siklus 1 dan II**

No	Siklus	Skor Rata-rata	Persentase
1.	Siklus I	70	70%
2.	Siklus II	85	85%

Pada Siklus I, aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca permulaan menggunakan media *Puzzle Huruf* mencapai 70%. Pada tahap ini, interaksi siswa dengan media sudah mulai terlihat, meskipun keterlibatan aktif masih

didominasi oleh beberapa siswa tertentu dan sebagian lainnya masih terlihat ragu-ragu dalam menyusun huruf. Pada Siklus II, aktivitas siswa mengalami kenaikan yang signifikan menjadi 85%. Terdapat peningkatan sebesar 15%



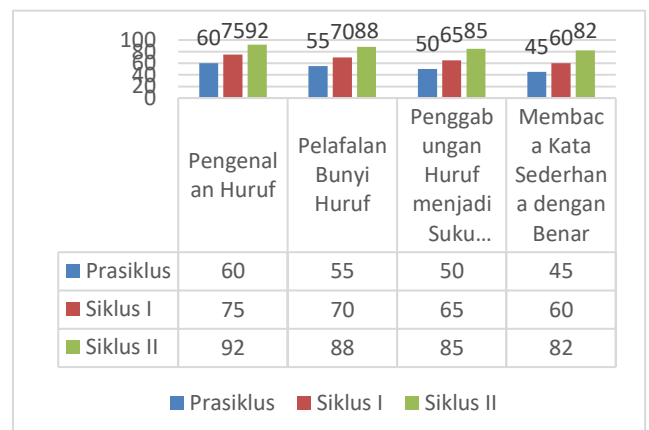
dari siklus sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi jauh lebih aktif, berani maju ke depan kelas, dan mandiri dalam menyusun kepingan *puzzle* menjadi kata-kata sederhana.

Gambar 2. Data Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I dan II

Meningkatnya keaktifan siswa dalam memanipulasi kepingan *puzzle* huruf secara langsung berdampak pada penguasaan materi secara lebih mendalam. Secara spesifik, peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa pada setiap aspek atau

indikator pencapaiannya sebagai berikut. Pada aspek pengenalan huruf, siswa mendapatkan skor 60 pada tahap Prasiklus. Setelah dilakukan tindakan, skor meningkat menjadi 75 pada Siklus I, dan melonjak signifikan menjadi 92 pada Siklus II. Pada aspek pelafalan bunyi, siswa mendapatkan skor 55 pada tahap Prasiklus, meningkat menjadi 70 pada Siklus I, dan mencapai 88 pada Siklus II. Pada aspek penggabungan suku kata, siswa mendapatkan skor 50 pada tahap Prasiklus, meningkat menjadi 65 pada Siklus I, dan mencapai 85 pada Siklus II. Serta pada aspek membaca kata sederhana, siswa mendapatkan skor 45 pada tahap Prasiklus, meningkat menjadi 60 pada Siklus I, dan mencapai 82 pada Siklus II

Gambar 3. Data Indikator Pencapaian Membaca Permulaan



2. Pembahasan

a. Penerapan Media *Puzzle* Huruf Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, penerapan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Cibitung memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Pada siklus I, guru sudah mulai menjalankan langkah-langkah pembelajaran sesuai modul ajar. Pada kegiatan inti, guru memperkenalkan media *puzzle* huruf kepada siswa dan menjelaskan cara penggunaannya. Guru memberikan contoh menyusun huruf menjadi suku kata dan kata sederhana, kemudian mengajak siswa untuk mencoba secara langsung. Selama pembelajaran berlangsung, guru aktif membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf maupun menyusun kata. Namun, terdapat beberapa catatan pada siklus ini, yaitu guru masih terlihat dominan pada tahap demonstrasi dan belum maksimal dalam melakukan manajemen waktu saat siswa bekerja dalam

kelompok, sehingga beberapa siswa masih kesulitan mendapatkan bimbingan.



Gambar 4. Guru Memperkenalkan Media *Puzzle* Huruf

Pada siklus II, aktivitas guru pada Siklus II mengalami peningkatan signifikan menjadi 91%. Terjadi kenaikan sebesar 16% dari Siklus I. Pada tahap ini, guru telah berhasil memperbaiki kekurangan sebelumnya dengan cara memberikan instruksi penggunaan *puzzle* yang lebih sederhana dan mudah dipahami anak kelas I, melakukan manajemen waktu yang lebih efisien dalam pembagian tugas kelompok, memberikan bimbingan individual secara intensif kepada siswa yang belum tuntas di Siklus I dan berperan aktif sebagai fasilitator yang mendorong keberanian siswa untuk maju ke

depan kelas. Guru juga memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa yang mampu menyelesaikan *puzzle* dengan benar sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, guru mampu mengelola kelas dengan baik sehingga siswa tetap fokus pada kegiatan pembelajaran. Guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan.

Aktivitas guru selama pembelajaran menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengenal huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana. Guru tidak hanya menjelaskan materi, tetapi juga memberikan contoh penggunaan media *puzzle* huruf secara langsung sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Selain itu, guru memberikan motivasi dan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan membaca. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat

dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan evaluasi sederhana terkait kemampuan membaca permulaan siswa. Secara keseluruhan, aktivitas guru dalam penerapan media *puzzle* huruf menunjukkan keterlibatan yang aktif, komunikatif, dan mampu menciptakan pembelajaran membaca permulaan yang menarik bagi siswa kelas I.



**Gambar 5. Guru Membimbing
Siswa Menggunakan Media
Puzzle Huruf**

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan minat belajar membaca permulaan. Pada siklus I, aktivitas siswa mencapai 70%. Pada tahap ini, interaksi siswa

dengan media *Puzzle* Huruf sudah mulai terlihat dan suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan tahap prasiklus. Pada awal pembelajaran, siswa terlihat antusias ketika guru memperlihatkan media *puzzle* huruf yang akan digunakan. Sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap kegiatan pembelajaran.



Gambar 6. Siswa Antusias Belajar Menggunakan Media *Puzzle* Huruf

Saat kegiatan menyusun huruf berlangsung, siswa tampak aktif mencoba mencocokkan huruf menjadi suku kata dan kata sederhana. Siswa juga terlihat bekerja sama dan saling membantu dengan teman sekelompoknya ketika mengalami kesulitan. Penggunaan media *puzzle* huruf membuat siswa lebih tertarik dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Siswa terlihat

antusias ketika menggunakan media *puzzle* huruf karena pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Melalui penyusunan huruf menjadi suku kata dan kata sederhana, siswa menjadi lebih mudah mengenali bentuk huruf, bunyi huruf, serta hubungan antara huruf dan kata. Namun, terdapat beberapa catatan observasi seperti hanya siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi yang berani maju ke depan kelas untuk mencoba menyusun *puzzle*, siswa masih sering bertanya dan ragu-ragu saat harus memasangkan kepingan huruf menjadi suku kata dan dalam kerja kelompok, dominasi masih ada pada beberapa siswa saja, sementara siswa lainnya lebih banyak menjadi pengamat.





Gambar 7. Guru Membimbing Siswa dalam Mengenali Huruf, Menyusun Huruf menjadi Suku Kata dan Kata Sederhana

Setelah dilakukan perbaikan tindakan dan pemberian motivasi yang lebih intensif, aktivitas siswa pada Siklus II meningkat menjadi 85%. Kenaikan sebesar 15% ini menunjukkan bahwa siswa sudah beradaptasi sepenuhnya dengan media pembelajaran. Karakteristik aktivitas siswa pada siklus ini adalah siswa lebih proaktif dan berebut untuk menunjukkan hasil susunan kata mereka

menggunakan *puzzle* di depan kelas, siswa mulai mampu memecahkan masalah sendiri saat menemukan huruf yang sulit dibedakan (seperti b dan d) dengan cara meraba atau melihat warna kepingan *puzzle* secara mandiri, tercipta suasana menyenangkan di mana siswa merasa senang dan tidak tertekan saat belajar membaca. Kerja sama dalam kelompok juga terlihat lebih solid dan merata. Kondisi tersebut membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Penggunaan media *puzzle* huruf juga dapat melatih konsentrasi, kemampuan berpikir, dan kerja sama siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa terlibat secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar yang lebih menyukai pembelajaran konkret dan aktivitas bermain (Ferrary Cindy H et al., 2024)

Namun demikian, dalam penerapannya masih terdapat beberapa kendala, seperti adanya siswa yang masih kesulitan

membedakan huruf tertentu dan membutuhkan pendampingan lebih intensif dari guru. Selain itu, pengelolaan waktu pembelajaran perlu diperhatikan agar seluruh siswa memperoleh kesempatan yang sama dalam menggunakan media *puzzle* huruf. Secara keseluruhan, penerapan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I SD Negeri Cibitung dapat membantu meningkatkan keaktifan, minat, dan kemampuan membaca siswa. Media *puzzle* huruf menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

b. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Cibitung. Peningkatan ini terlihat dari hasil tes membaca permulaan yang menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari 68 pada siklus I menjadi 84 pada siklus II, serta peningkatan ketuntasan klasikal dari 60% menjadi 90%. Peningkatan

kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Cibitung tidak hanya terlihat dari nilai rata-rata umum, namun juga terlihat secara spesifik pada setiap indikator kemampuan membaca. Peningkatan kemampuan membaca permulaan ini sejalan dengan teori pembelajaran visual dan manipulatif yang dikemukakan oleh Arsyad (2019), bahwa media pembelajaran yang konkret dan menarik dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah. *Puzzle* huruf memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena melibatkan aktivitas motorik dan visual secara bersamaan.

1) Pengenalan Huruf

Indikator ini mengalami pencapaian tertinggi dibandingkan indikator lainnya. Pada tahap Prasiklus, banyak siswa yang masih tertukar dalam menyebutkan lambang bunyi, terutama pada huruf yang memiliki kemiripan bentuk seperti 'b' dan 'd' atau 'p' dan 'q'. Penggunaan media *Puzzle Huruf* yang berwarna-warni memberikan stimulasi visual yang kuat. Sesuai dengan teori Sari & Kurniawan (2020), media

permainan huruf membantu fiksasi ingatan visual siswa. Melalui aktivitas memegang dan memasang kepingan puzzle, siswa melakukan identifikasi bentuk secara konkret, sehingga pada Siklus II, hampir seluruh siswa (92%) telah menguasai abjad A-Z dengan sempurna. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan Wulandari et al. (2021) yang menyatakan bahwa media permainan berbasis huruf dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca awal siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, siswa tidak hanya mengenal huruf tetapi juga belajar menggabungkannya menjadi kata dengan cara yang menyenangkan.

2) Pelafalan Bunyi Huruf

Setelah siswa mengenal bentuk huruf, kemampuan melafalkan bunyi (fonem) juga meningkat signifikan dari skor 55 ke 88. Saat siswa menyusun huruf, guru membimbing cara pengucapan yang benar. Kenaikan ini menunjukkan bahwa media konkret dapat mengurangi beban kognitif siswa dalam menerjemahkan lambang visual menjadi bunyi

bahasa, sesuai dengan prinsip literasi dasar yang dikemukakan dalam Panduan Gerakan Literasi Sekolah (Kemendikbud, 2017).

3) Penggabungan Suku Kata

Kemampuan merangkai konsonan dan vokal menjadi suku kata (seperti *ba, bi, bu, be, bo*) meningkat dari skor 50 pada prasiklus. Media *puzzle* memungkinkan siswa melakukan aktivitas bongkar-pasang suku kata secara fisik. Proses manipulatif ini sangat efektif menurut Nisa Husnul & Pratiwi (2026), karena siswa kelas rendah lebih cepat memahami konsep abstraksi bahasa melalui benda yang dapat mereka pindahkan. Siswa menyadari bahwa satu kata terdiri dari bagian-bagian kecil yang dapat disusun kembali.

4) Membaca Kata Sederhana

Indikator ini merupakan tahap yang paling kompleks bagi siswa kelas I. Meskipun peningkatan skornya cukup besar, indikator ini tetap memerlukan bimbingan paling intensif. Melalui media *puzzle*, siswa dilatih menyusun kata-kata bermakna yang dekat dengan keseharian mereka, seperti "buku", "batu", dan "bola". Sesuai pendapat

Rahim (2018), pengajaran membaca harus bermakna dan tidak menekan. Keberhasilan pada indikator ini membuktikan bahwa media *puzzle* tidak hanya melatih hafalan, tetapi juga kemampuan sintesis siswa dalam memahami struktur kata. Dari sisi proses pembelajaran, penggunaan media *puzzle* huruf juga meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengenal huruf dan membaca kata, sementara siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran membaca permulaan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas awal sekolah dasar.

D. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang didapatkan setelah melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan

menggunakan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Cibitung dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 SD Negeri Cibitung dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa terlihat dari ketuntasan belajar siswa pada prasiklus sebesar 35%, meningkat menjadi 60% pada siklus 1 dan mencapai siklus 90% pada siklus II.

Saran

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan, penulis mengajukan rekomendasi yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada penelitian yang akan datang:

1. Guru disarankan untuk menggunakan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran membaca permulaan agar kemampuan membaca siswa kelas 1 meningkat.
2. Sekolah perlu mendukung penyediaan media *puzzle* sebagai alternatif media

untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1.

3. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media *puzzle* huruf berbasis digital atau interaktif untuk memperluas kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Adatul'aisy, R., Puspita, A., Abelia, N., Apriliani, R., & Noviani, D. (2023). Perkembangan Kognitif dan Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 82–93.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Ferrary Cindy Helda, Arief Kurniawan, Riska Yulia Safitri, Ulfiana Nurul Hikmah, Berlian Miswa Krismawati, Khasanah Rahmawati, Indra Darmawan. (2024). Urgensi Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3985-3997
- Kemendikbud. (2017). *Panduan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2018). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Nisa Husnul Hidayatun dan Pratiwi Dwi Warih Sitaresmi. (2026). Penggunaan Media *Puzzle* Huruf dalam Meningkatkan Literasi Membaca Awal Anak di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 11 Nomor 01, Maret 2026
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran membaca di sekolah dasar*. Bumi Aksara.
- Sari, D. P., & Kurniawan, D. (2020). Pengaruh media permainan huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123–132.
- Snow, C. E., & Matthews, T. J. (2016). Reading and language in the early grades. *The Future of Children*, 26(2), 57–74.
- Widiastuti, E. R., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Software Cabri 3D V2 terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1687–1699. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.690>
- Wulandari, R., Suhartono, & Wahyudi. (2021). Media pembelajaran berbasis

permainan untuk meningkatkan
kemampuan membaca
awal. *Jurnal Basicedu*, 5(4),
2156–2164