Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 4 Nopember 2025

Pengaruh *Media Puzzle* Terhadap Minat Baca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Lita Aninda Mutiara[1], Febrina Dafit[2]
[1,2]Universitas Islam Riau, Indonesia

[1]litaanindamutiara@student.uir.ac.id

Abstrak

Minat baca siswa sekolah dasar masih menjadi persoalan yang cukup serius, terutama karena rendahnya motivasi dan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *media puzzle* terhadap minat baca siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 012 Bintan Timur. Metode yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 25 siswa yang dipilih secara total sampling. Instrumen pengumpulan data berupa lembar angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil *pretest dan posttest* baik pada penggunaan *media puzzle* maupun minat baca siswa. Hal ini membuktikan bahwa *media puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan minat baca. Kesimpulannya, *media puzzle* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran kreatif untuk mendorong siswa lebih aktif, termotivasi, dan memiliki minat baca yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia ini.

Kata kunci: Media Puzzle, minat baca, sekolah dasar.

Pendahuluan

Pada pembelajaran di sekolah, pelajaran Bahasa Indonesia ialah salah satu mata pelajaran wajib. Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan meliputi: berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Gunawan et al., 2023).

Peserta didik harus mempunyai keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis untuk belajar Bahasa Indonesia (Rifatussholihah, 2024). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan peserta didik terampil menggunakan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi, pelajaran Bahasa Indonesia difokuskan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam komunikasi dengan Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan membaca tidak hanya menjadi sarana untuk memperoleh informasi, tetapi juga menjadi dasar bagi penguasaan keterampilan lainnya, seperti menulis, berbicara, dan berpikir kritis. Membaca menjadi sebuah keharusan dianggap seseorang suatu kebutuhan yang penting untuk terjadinya komunikasi. Kemampuan membaca merupakan dasar yang berperan penting

bagi kesuksesan belajar siswa agar mampu menguasai kemampuan lainnya sehingga mereka lebih mampu ikut serta dalam mata pelajaran lainnya dengan baik (ButarButar et al., 2024).

Pada awal pembelajaran siswa di sekolah dasar pembelajaran yang utama mereka adalah membaca dan menulis (Sari, 2024). Keterampilan membaca pemahaman diwajibkan bagi siswa untuk memahami isi bacaan, mencari sebab akibat, perbedaan antara bacaan bagian bacaan, dan pemahaman menafsirkan wacana tersirat maupun tersurat (Arina, 2021). Namun, untuk menguasai keterampilan membaca, siswa tidak hanya dituntut mampu mengenali huruf atau kata, tetapi juga harus memiliki minat untuk membaca. Untuk menumbuhkan minat membaca perlu dimulai dari menumbuhkan minat membaca siswa melalui strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Namun, dalam proses pembelajaran, beberapa siswa menganggap bahwa belajar Bahasa Indonesia terasa membosankan. Di lapangan, permasalahan yang sering muncul terkait Bahasa Indonesia meliputi rendahnya minat baca siswa, kurangnya pemahaman terhadap materi, serta anggapan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia kurang menarik .

Salah satu pondasi dasar menciptakan SDM Indonesia yang unggul yaitu dengan menumbuhkan minat baca di tengah masyarakat. Budaya membaca memiliki peran yang sangat penting di dalam kehidupan dikarenakan ilmu pengetahuan dihasilkan dari membaca. Akan tetapi, dalam realitanya, tingkat minat baca di kalangan masyarakat terutama anak-anak, masih tergolong rendah. Hal ini sesuai dengan bukti dari survey yang dilakukan oleh UNESCO bahwa Indonesia berada pada urutan ke dua dari bawah soal literasi dunia, yang artinya minat baca masih sangat rendah. Melihat kenyataan tersebut, Indonesia harus mampu meningkatkan minat baca masyarakatnya agar mampu berkompetisi dengan negara maju dan dapat menghasilkan SDM yang memiliki kecerdasan tinggi. Rendahnya minat membaca ini membawa dampak buruk terhadap keberhasilan siswa itu sendiri. Kalau tidak dipaksa oleh guru untuk membaca siswa lebih memilih diam dan bermain dengan teman sebayanya (Wuwur, 2022). Minat baca sangat penting bagi semua kalangan terutama anakanak kecil yang masih berada di sekolah dasar. Karena dengan meningkatkan minat baca anak dapat membuat kualitas pelajar Indonesia meningkat dan banyak hal lagi (Hadi et al., 2023).

Rendahnya minat membaca siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut meliputi faktor kesulitan dalam mengenali huruf dan memahami makna kata. Maka dalam hal ini diperlukan dari berbagai pihak tidak hanya di sekolah tetapi juga perhatian dari orang tua di rumah untuk meningkatkan minatnya pada membaca (Deviana et al., 2025). Salah satu penyebab rendahnya minat membaca siswa adalah metode atau media pembelajaran yang digunakan guru bersifat monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi pembelajaran yang merangsang minat siswa, khususnya melalui media yang bersifat menyenangkan dan interaktif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (Neteria et al., 2020). Peran guru sangat penting dalam pemilihan media pembelajaran. Media meliputi segala hal yang berupa sarana dan prasarana serta fasilitas yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa untuk mempermudah, memperjelas, merangsang, memperlancar, memotivasi dan meningkatkan evektivitas serta efesiensi proses belajar mengajar. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru jika menggunakan media (Nabila et al., 2024).

Urgensi meneliti minat baca siswa menjadi sangat penting karena minat baca merupakan fondasi utama bagi keberhasilan belajar di semua mata pelajaran. Siswa dengan minat baca yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami informasi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan mengikuti perkembangan pembelajaran di kelas. Rendahnya minat baca di tingkat sekolah dasar juga dapat berdampak jangka panjang terhadap kemampuan literasi, prestasi akademik, serta kesiapan menghadapi tantangan pembelajaran di jenjang

Copyright © 2025 The Author(s)

berikutnya. Oleh karena itu, penelitian mengenai minat membaca diperlukan untuk mengidentifikasi penyebab, memilih solusi yang tepat, serta merancang strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan budaya literasi sejak dini.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah media *puzzle*. *Media puzzle* adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat (Yunita & Supriatna, 2021). *Puzzle* merupakan permainan yang mengharuskan penyusunan bagian-bagian terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh, serta berfungsi membantu siswa dalam melatih kesabaran, kekompakkan, kemampuan bekerja sama. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memengaruhi minat baca siswa. Menurut Satriadin et al. (2025) *media puzzle* memberikan pemahaman lebih kepada siswa tehadap materi karena media ini memberikan kebebasan siswa untuk menggunakannya secara sendiri.

Namun, pada kenyataannya, berdasarkan temuan di SD Negeri 012 Bintan Timur, peneliti menemukan bahwa lebih sering memanfaatkan media pembelajaran yang terbatas, seperti papan tulis dan buku tulis. Peneliti juga menemukan permasalahan pada minat baca siswa yang ditandai seperti siswa jarang membawa buku bacaan selain buku pelajaran dan tidak terbiasa membaca di luar jam pelajaran, siswa merasa membaca sebagai beban bukan kebutuhan, siswa cepat bosan ketika diminta membaca teks panjang, dan mereka hanya membaca ketika ada tugas dari guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan, mengabaikan penggunaan media pembelajaran, sehingga mempersulit siswa memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Sehingga muncul persepsi bahwa Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang membosankan. Selain itu, peserta didik juga memiliki minat membaca yang rendah. Minat baca siswa yang rendah merupakan salah satu permasalahan klasik namun masih sangat relevan dalam dunia pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar. Menurut penelitian dan observasi, masalah rendahnya minat baca siswa tampak dalam beberapa gejala berikut: siswa enggan membaca buku selain buku pelajaran; kurangnya antusiasme ketika kegiatan membaca berlangsung; kegiatan membaca tidak membaca kebiasaan; minimnya partisipasi dalam kegiatan literasi sekolah; rendahnya kemampuan memahami bacaan.

Mengatasi permasalahan yang ditemui di SD Negeri 012 Bintan Timur, peneliti mengusulkan penggunaan *media puzzle* sebagai solusi terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi. Media ini diharapkan dapat mendorong peningkatan minat baca peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat belajar secara efisien dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan *media Puzzle* dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar membaca di kelas (Gultom et al., 2024). Menurut Astuti & Istiarini (2020) *media puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan, peningkatan kemampuan membaca permulaan dapat bermanfaat bagi anak dalam kegiatan sehari-hari baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat karena anak akan memiliki kemampuan dalam berpikir logis dan matematis (Nurlatifah et al., 2025). Selain itu, menurut Tedy et al. (2023) Penggunaan *media puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar murid, karena mereka secara aktif terlibat dalam merangkai kata dan menuliskannya secara langsung, baik secara kognitif maupun fisik, karena ada elemen permainan dan menyenangkan. Penggunaan model dan alat ini membantu murid untuk lebih memahami materi pembelajaran

dan dapat meningkatkan motivasi murid untuk belajar, karena membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menjadi bagian yang begitu berkesan karena murid terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *media puzzle* dapat menarik minat belajar, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk berprestasi secara akademik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui *media puzzle* berpengaruh terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 012 Bintan Timur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan masukan dalam penerapan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *media* puzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam meningkatkan minat baca siswa. Hal ini menandakan bahwa guru perlu lebih kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, temuan ini juga mengimplikasikan bahwa proses belajar yang menyenangkan dan interaktif mampu menciptakan motivasi intrinsik pada siswa, sehingga kegiatan membaca tidak lagi dianggap membosankan. Dengan demikian, *media puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Desain tersebut dilaksanakan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas II SD Negeri 012 Bintan Timur tahun ajaran 2025/2026, dengan jumlah sampel sebanyak 25 peserta didik yang ditentukan melalui teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa lembar wawancara, angket *media puzzle* dan angket minat baca Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keakuratan dan konsistensinya. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat (uji normalitas dan uji linearitas) serta uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan paired sample t-test, yaitu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Uji ini bertujuan untuk mengukur efektivitas perlakuan, yang ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle. Hipotesis dalam penelitian ini merupakan dugaan sementara yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui analisis data, yaitu sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh *media puzzle* terhadap minat baca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 012 Bintan Timur.

Ho : Tidak ada pengaruh *media puzzle* terhadap minat baca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 012 Bintan Timur.

Hasil

Uji Validitas

Uji validitas adalah prosedur pengujian yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan kata lain, uji validitas menunjukkan tingkat ketepatan butir pertanyaan atau pernyataan dalam instrumen terhadap konsep yang diukur. Instrumen dikatakan valid apabila butir-butir pertanyaannya memiliki keterkaitan yang kuat dengan indikator atau variabel yang diteliti. Berikut adalah hasil dari uji coba instrumen pada penelitian ini dengan sampel berjumlah 20 siswa kelas II:

Copyright © 2025 The Author(s)

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Media Puzzle (X)	0,609 s.d 0,458	0,444	Valid
Minat Baca (Y)	0,679 s.d 0,476	0,444	Valid

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian, diperoleh nilai r hitung untuk variabel *Media Puzzle* (X) berada pada rentang 0,609 sampai dengan 0,458, sedangkan nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah sampel 20 (df = n – 2 = 18) adalah 0,444. Karena seluruh nilai r hitung lebih besar dari r tabel, maka butir instrumen pada variabel *media puzzle* dinyatakan valid. Untuk variabel minat baca (Y), nilai rhitung berkisar antara 0,679 sampai dengan 0,476 dengan r tabel yang sama yaitu 0,444. Seluruh nilai rhitung > rtabel, sehingga semua butir instrumen pada variabel Minat Baca juga dinyatakan valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian pada kedua variabel (*media puzzle* dan minat baca) layak digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi atau tingkat keajegan suatu instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Artinya, instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang relatif sama apabila digunakan untuk mengukur objek yang sama pada waktu yang berbeda maupun dalam kondisi yang sebanding. Dengan demikian, reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya sebagai alat ukur. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*, di mana instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai $\alpha \geq 0{,}60$. Berikut adalah hasil uji reliabilitas:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	*Cronbach's Alpha*	Standar	Keterangan
Media Puzzle (X)	0,701	0,60	Reliabel
Minat Baca (Y)	0,848	0,60	Reliabel

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, instrumen penelitian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* untuk variabel *media puzzle* (X) sebesar 0,701, yang lebih besar dari nilai standar reliabilitas yaitu 0,60. Dengan demikian, instrumen untuk variabel *media puzzle* dinyatakan reliabel. Sementara itu, variabel Minat Baca (Y) memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,848, yang juga melampaui standar 0,60. Hal ini berarti instrumen untuk variabel minat baca memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan dapat dipercaya sebagai alat ukur. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian pada kedua variabel (*media puzzle* dan minat baca) memiliki reliabilitas yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal penting karena menjadi salah satu asumsi dasar dalam penggunaan analisis statistik parametrik, misalnya t-test, ANOVA, maupun regresi. Jika data berdistribusi normal, maka dapat diasumsikan bahwa sampel penelitian mewakili populasi secara lebih akurat, sehingga hasil analisis dapat dipercaya. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal, maka analisis parametrik kurang tepat digunakan dan perlu dipertimbangkan penggunaan uji statistik non-parametrik. Berikut adalah hasil uji normalitas pada penelitian ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Minat Baca Pretest	.943	25	.178
Minat Baca Postest	.937	25	.123
Media Puzzle Pretest	.950	25	.250
Media Puzzle Postest	.937	25	.125

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2025

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel Minat Baca pada *pretest* sebesar 0,178 dan pada *posttest* sebesar 0,123. Sementara itu, nilai signifikansi untuk variabel *media puzzle* pada *pretest* sebesar 0,250 dan pada *posttest* sebesar 0,125. Seluruh nilai Sig. lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada masing-masing variabel berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu paired sample t-test

Uji Liniearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara dua variabel dalam penelitian bersifat linear atau tidak. Dengan kata lain, uji ini digunakan untuk memastikan bahwa peningkatan atau penurunan pada variabel bebas (X) berbanding lurus secara proporsional dengan perubahan pada variabel terikat (Y). Linearitas penting karena menjadi salah satu asumsi dalam analisis statistik parametrik, khususnya pada uji korelasi Pearson maupun regresi linier. Jika hubungan antara kedua variabel terbukti linear, maka model analisis yang digunakan dapat memberikan hasil yang lebih akurat. kriteria pengambilan keputusan: jika sig. *deviation from linearity* > 0,05, maka hubungan adalah linear (tidak menyimpang dari linearitas); namun, jika sig. *deviation from linearity* $\leq$ 0,05, maka hubungan tidak linear. Berikut adalah hasil uji liniearitas pada penelitian ini, yakni sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Liniearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Minat Baca Postest * Media Puzzle Pretest	Between Groups	(Combined)	20.360	6	3.393	1.072	.415
		Linearity	9.123	1	9.123	2.881	.107
		Deviation from Linearity	11.237	5	2.247	.710	.624
	Within Groups		57.000	18	3.167		
	Total		77.360	24			
Minat Baca Pretest * Media Puzzle Pretest	Between Groups	(Combined)	29.873	6	4.979	1.259	.324
		Linearity	13.077	1	13.077	3.308	.086
		Deviation from Linearity	16.796	5	3.359	.850	.533
	Within Groups		71.167	18	3.954		
	Total		101.040	24			

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2025

Copyright © 2025 The Author(s)

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel *media puzzle* dengan minat baca. Berdasarkan output ANOVA, hasil analisis pada hubungan minat baca *posttest* dengan *media puzzle pretest* menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) pada bagian Linearity sebesar 0,107 (p > 0,05) dan *Deviation from Linearity* sebesar 0,624 (p > 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat linear. Selanjutnya, hasil uji pada hubungan minat baca pretest dengan *media puzzle pretest* diperoleh nilai signifikansi pada Linearity sebesar 0,086 (p > 0,05) dan *Deviation from Linearity* sebesar 0,533 (p > 0,05). Dengan demikian, hubungan antara kedua variabel tersebut juga bersifat linear. Secara keseluruhan, hasil uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan antara *media puzzle* dan minat baca (baik pada *pretest* maupun *posttest*) bersifat linear, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan analisis parametrik

Uji Paired Sample T-test

Uji paired sample t-test bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua rata-rata data yang berpasangan, yaitu data yang berasal dari sampel yang sama namun diukur dalam dua kondisi berbeda (misalnya sebelum dan sesudah diberi perlakuan). Dengan kata lain, uji ini digunakan untuk mengukur efektivitas suatu perlakuan atau intervensi dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Jika terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh terhadap variabel yang diteliti. Adapun kriteria pengambilan keputusan pada uji hipotesis ialah:

a. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 atau nilai thitung < ttabel, maka H0 diterima;
b. Namun Jika nilai Sig. (2-tailed) ≤ 0,05 atau nilai thitung > ttabel, maka Ha diterima. Berikut adalah hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test pada penelitian ini, yakni sebagai berikut:
c.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Media Puzzle Pretest - Media Puzzle Postest	-1.840	1.599	.320	-2.500	-1.180	-5.754	24	<.001	<.001
Pair 2	Minat Baca Pretest - Minat Baca Postest	-1.880	.600	.120	-2.128	-1.632	-15.667	24	<.001	<.001

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2025

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada variabel media puzzle. Nilai signifikansi (p < 0,001), yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *media puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan skor pada variabel tersebut. Selanjutnya, pada variabel minat baca juga diperoleh perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Nilai

nilai signifikansi (p < 0,001), sehingga dapat disimpulkan bahwa *media puzzle* secara signifikan meningkatkan minat baca siswa. Dengan demikian, hasil uji *paired sample t-test* mendukung hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan *media puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan minat baca siswa kelas II SDN 012 Bintan Timur.

Selain itu, hasil analisis deskriptif melalui *paired samples statistics* menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pada kedua variabel yang diteliti. Pada variabel minat baca, rata-rata skor *pretest* adalah 10,28 dengan standar deviasi 2,052, sedangkan rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 12,16 dengan standar deviasi 1,795. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 1,88 poin setelah perlakuan diberikan. Sementara itu, pada variabel media puzzle, rata-rata skor *pretest* tercatat sebesar 10,88 dengan standar deviasi 1,590, sedangkan rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 12,72 dengan standar deviasi 1,400. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 1,84 poin. Secara deskriptif, hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan *media puzzle* dapat meningkatkan minat baca siswa serta pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SD Negeri 012 Bintan Timur. Dengan demikian, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *media puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat baca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 012 Bintan Timur.

Pembahasan

Hasil analisis hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kedua variabel penelitian, yaitu penggunaan *media puzzle* dan minat baca siswa. Secara keseluruhan, nilai *posttest* mengalami peningkatan yang cukup jelas dibandingkan nilai *pretest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa *media puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap minat baca peserta didik. Dengan kata lain, penerapan *media puzzle* mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, serta interaktif sehingga membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Kondisi tersebut turut mendorong siswa menjadi lebih fokus, lebih termotivasi, dan lebih antusias dalam melakukan kegiatan membaca. Peningkatan minat baca setelah pemberian perlakuan ini memperlihatkan bahwa *media puzzle* efektif dalam membangun ketertarikan siswa terhadap aktivitas literasi. Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat menjadi strategi alternatif untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca di sekolah. Dalam konteks ini, proses pembelajaran dipahami sebagai upaya menerjemahkan pengetahuan dan berbagai sumber belajar menjadi informasi yang dapat dipahami peserta didik melalui penggunaan alat atau media tertentu yang disampaikan oleh instruktur maupun sumber pembelajaran lainnya.

Temuan ini menguatkan pandangan bahwa media pembelajaran kreatif dan inovatif, seperti puzzle, tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, *media puzzle* dapat dijadikan salah satu alternatif yang tepat untuk meningkatkan minat baca pada siswa sekolah dasar. Hal ini memperkuat temuan dari penelitian terdahulu, bahwa pembelajaran dengan menggunakan media puzzel huruf dapat meningkatkan keaktifan membaca siswa dan mempunyai hasil yang baik (Mulyati et al., 2022). Selain itu, penggunaan *media puzzle* tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. *Media puzzle* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep dasar menulis dengan cara yang lebih konkret dan menyeluruh, sesuai dengan prinsip-prinsip teori konstruktivis.

Copyright © 2025 The Author(s)

Temuan tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat inovatif memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar peserta didik, baik pada aspek membaca maupun menulis. Konsisten dengan temuan penelitian yang dipaparkan oleh Rahmi et al. (2024) penggunaan *media puzzle* terbukti mampu menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan penguasaan keterampilan dasar di tingkat sekolah dasar. Media game puzzle tidak hanya membantu menyederhanakan konsep sehingga lebih mudah dipahami siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Pada dasarnya, media permainan berfungsi sebagai sarana interaksi dan komunikasi yang menghubungkan guru dan siswa dalam situasi pembelajaran yang dinamis. Melalui pendekatan ini, keterlibatan siswa meningkat karena mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media permainan memiliki pengaruh yang kuat terhadap tumbuhnya motivasi belajar, yang akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini menggunakan desain satu kelompok *pretest–posttest* sehingga tidak melibatkan kelompok kontrol. Hal ini membatasi kemampuan penelitian untuk membandingkan hasil secara lebih luas dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Kedua, jumlah sampel terbatas hanya pada 25 siswa kelas II SDN 012 Bintan Timur, sehingga generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih besar masih perlu dilakukan dengan hati-hati.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *media puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 012 Bintan Timur. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media puzzle. *Media puzzle* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan membaca. Dengan demikian, *media puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran kreatif yang mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Ucapan Terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN 012 Bintan Timur atas kerja sama dan dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias. Tidak lupa, penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah membantu, memberikan arahan, serta dukungan hingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Serta penulis ucapkan terimakasih sebanyak banyaknya kepada pihak yang sudah terlibat.

References

Arina, D. T. (2021). Pengaruh Metode PQRST Berbantuan Media Puzzle Kalimat Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman. *Borobudur Educational Review*, *1*(02), 22–29. https://doi.org/10.31603/bedr.5640

Astuti, R. F., & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan AnakUsia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(2), 31–43. http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338

ButarButar, S., Sirait, J., & Siagian, A. (2024). Pengaruh Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II UPTD SDN 122380 Pematang Siantar. *Pendistra*, *7*(1), 7–13. https://doi.org/10.54367/pendistra.v7i1.3147

Deviana, Rathomi, A., & Hasanah, M. (2025). Penggunaan Puzzle Huruf Untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Di Kelas I MIS Darul Falah Sungai Nyirih Kecamatan Jawai Tahun Pelajaran 2023-2024. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, *5*(2), 451–463.

Gultom, A. M., Tobing, M. T. L., & Pasaribu, E. (2024). Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I UPTD SD Negeri 122358 Pematang Siantar. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(4), 2440–2443.

Gunawan, R., Dewi, R., & Nugraha, R. A. (2023). Meningkatkan Minat Baca Siswa Menggunakan Strategi Know Want Learned (Kwl) Dengan Media Puzzle Huruf Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN I Wantisari Kabupaten Lebak. *Jurnal Krakatau*, *1*(1), 197–203.

Hadi, A. A., Sarifah, A., Maftuhah, T., & Putri, W. D. (2023). Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, *3*(1), 22–30.

Mulyati, S., Lyesmaya, D., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Kartu Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(2), 114–121. https://doi.org/10.33558/pedagogik.v10i2.5943

Nabila, A., Kartono, K., & Halidjah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas II SDN 11 Pontianak Kota. *Journal on Education*, *7*(1), 3301–3309. https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6833

Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(4), 82–90. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809

Nurlatifah, I., Erviana, Y., Hidayanti, M., Wulandari, A., & Syamsul, E. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, *4*(1), 1–14. https://doi.org/10.56916/jipi.v4i1.1455

Rahmi, I., Asdar, A., & Rahmaniah, R. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, *5*(1), 103–109. https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5299

Rifatussholihah, A. (2024). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Keterampilan Menulis Suku Kata Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *JPGSD*, *12*(7), 1408–1417.

Sari, R. K. (2024). Pengembangan Media Literasi Berbasis Puzzle Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Membaca di SDN 043 Tarakan. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *10*(01), 427–438. http://dx.doi.org/10.37905/aksara.10.1.427-438.2024

Satriadin, Saputra, E. E., & Ahmad. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 22 Kendari. *Journal Of Humanities*, *1*(6), 14–24. https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.279

Copyright © 2025 The Author(s)

Tedy, T., Stevani, R., Tamara, R., & Yuliani, Y. (2023). Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, *2*(2), 187–196. https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i2.1891

Wuwur, E. S. P. O. (2022). Faktor Penghambat Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sains dan Teknologi*, *1*(2), 01–06. https://doi.org/10.58169/saintek.v1i2.70

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, *3*(8), 1999–2006. https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i8.1451

---Halaman ini sengaja dikosongkan---