

Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 106809 Kolan

Shofyani Salasa¹ Irsan²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2}

Email: shofyanisalasa@gmail.com¹

Abstrak

Berdasarkan hasil obesrvasi yang telah Peneliti lakukan di SDN 106809 Kolan dengan cara memberikan pre test membaca permulaan, masih ada 16 siswa dari 27 siswa yang kurang dalam membaca dan menulis, bahkan ada juga beberapa siswa yang belum mengenal huruf dan membedakan huruf-huruf, Dari data tersebut diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan Peserta didik cukup rendah, apabila tidak segera diatasi tentunya akan berdampak pada kemampuan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran tahap berikutnya. Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* dapat menjadi solusi dari permasalahan kurangnya kemampuan membaca siswa kelas I SD 106809 Kolan. Tujuan penelitian ini dilakukan guna mengetahui apakah ada pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SDN 106809 kolan. Untuk mencapai tujuan di atas digunakan metode penelitian *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Teknik Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes lisan membaca permulaan, observasi, serta dokumentasi. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas IA berjumlah 22 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Puzzle* dan I B berjumlah 27 peserta didik sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ceramah. Hasil penelitian uji hipotesis tes yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji independent sample t-test diperoleh signifikansi 0,001 yang merupakan kurang dari taraf signifikan α 0,05, atau 0,001 0,05. Maka H₀ ditolak dan H_a diterima Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai setelah perlakuan. Maka dapat dikatakan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SDN 106809 Kolan.

Kata Kunci: Model Problem Based Learning, Kemampuan Membaca Permulaan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Membaca adalah cara manusia memperoleh pengetahuan baru. Pendidikan dasar menekankan pentingnya keterampilan menulis, membaca, dan berhitung karena signifikansinya dalam membaca. Proses pembelajaran membaca di sekolah dasar terbagi jadi dua tahap, dengan fokus awal pada siswa kelas satu dan dua, dan tahap berikutnya pada siswa kelas tiga hingga enam. Mulai dari usia dini, anak-anak belajar mengucapkan bunyi-bunyi bahasa dengan jelas, memperhatikan intonasi dan jeda, serta mengenali huruf dan angka. Tahap selanjutnya melibatkan pemahaman isi bacaan. Pelatihan membaca awal difokuskan pada pengenalan huruf. Teori ini didasarkan pada penelitian oleh Halimatussakhiah (2019). Pembelajaran membaca di sekolah dasar bermaksud guna meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan sistem penulisan, yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan akademik. Efektivitas pengajaran membaca awal juga dipengaruhi oleh imajinasi dan partisipasi guru kelas satu. Kemampuan membaca dipengaruhi oleh seberapa sering dan lama seseorang meluangkan waktu untuk membaca. Faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan dan minat baca siswa meliputi karakteristik pribadi, pengaruh keluarga, faktor genetika, dan

lingkungan sekolah, seperti yang disebutkan oleh Ebel (dalam Somadayo, 2011). Dalam pengembangan keterampilan membaca siswa, penting untuk memperhatikan karakteristik pribadi, motivasi, kebiasaan membaca, dan kondisi sosial ekonomi. Data observasi pertama dari SD Negeri 106809 Kolam terdapat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I

Kelas	Jumlah Siswa	Kemampuan Membaca	
		Kurang Paham	Paham
IA	22	15	7
IB	27	16	11

Sumber: Data Diolah Pribadi

Hasil observasi menunjukkan bahwa kelas IA terdiri dari 22 siswa, dengan 12 siswa laki-laki serta 10 siswa perempuan. Setelah dilakukan tes membaca awal, sekitar 68% atau 15 siswa dari total masih memiliki pemahaman membaca yang rendah. Tantangan yang dihadapi mencakup kesulitan dalam mengenali dan membedakan huruf serta tulisan dengan benar. Kelas IB memiliki 27 siswa, dengan 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Sekitar 11 siswa, atau sekitar 59% dari total, masih mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis dengan baik. Sebagian siswa pula hadapi kendala ketika mengenali huruf. Dibia (dalam Paramita, dkk., 2013) mengidentifikasi kriteria evaluasi awal dalam membaca, termasuk keakuratan pengucapan kata-kata tertulis, intonasi alami, suara jernih, dan kemampuan membaca dengan lancar. Tantangan ini membuat siswa kesulitan dalam mengakses informasi secara cepat. Tingkat kemampuan membaca awal di SD Negeri 106809 Kolam Tipe I sangat rendah. Bila tidak ditangani dengan cepat, terjadi akibat buruk pada pemahaman siswa secara keseluruhan. Siswa dengan kemampuan membaca yang rendah akan alami kendala pada belajar karena pembelajaran yang terpusat pada guru, metode pengajaran yang terbatas, dan kurangnya variasi dalam pemakaian media pembelajaran. Hal ini bisa menyebabkan penurunan minat serta semangat siswa dalam pembelajaran membaca. Untuk meningkatkan keterampilan membaca secara efektif, diperlukan bahan pembelajaran yang kreatif dan menarik. Menerapkan metode pembelajaran pemecahan masalah dengan menggunakan Puzzle Medium dapat membantu mengatasi rendahnya kemampuan membaca siswa kelas 1 di SD 106809 Kolam. Metode pembelajaran ini membutuhkan partisipasi aktif siswa ketika proses pembelajaran guna mencegah kebosanan serta tingkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Penggunaan media pendidikan sangat penting untuk memfasilitasi pembelajaran, membantu siswa memperoleh pengetahuan, dan memfasilitasi transmisi informasi oleh guru. Penting ketika memilih bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang beragam, memastikan bahwa media yang digunakan menarik perhatian semua siswa. Anak-anak prasekolah cenderung lebih tertarik pada variasi warna dan grafik yang menarik, sehingga pemilihan materi yang menarik dengan kombinasi gambar dan teks berwarna dapat meningkatkan pengalaman membaca dan minat siswa pada proses pembelajaran awal. Puzzle ialah salah satu alat yang bisa dipakai buat ajarkan keterampilan membaca dini pada anak, tingkatkan kemampuan membaca mereka, dan merangsang kemampuan membaca aktif. Puzzle terdiri dari potongan kertas yang berisi kata atau huruf yang disusun secara acak, yang harus disusun untuk menyelesaikan serangkaian tantangan. Ketidakkampuan anak dalam membaca dengan baik dapat menjadi hambatan bagi kemajuan mereka dalam kegiatan belajar di masa depan. Maka sebab itu, penelitian ini bermaksud buat menguji dampak model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) menggunakan Media Puzzle terhadap keterampilan membaca siswa kelas satu di SDN 106809 Kolam. Penelitian ini mengusulkan penerapan model pembelajaran PBL dengan materi puzzle untuk meningkatkan kemampuan

mengingat kosa kata siswa. Materi puzzle ini berisi kosakata umum untuk membantu pemahaman dan ingatan materi. Berdasarkan konteks masalah yang sudah disebutkan, masalah yang bisa diidentifikasi ialah yakni berikut: Kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri 106809 Kolam, Kecamatan Percut Sei Tuan, yang tergolong rendah. Keterbatasan variasi dalam model pembelajaran yang dikerjakan oleh guru. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Tingkat antusiasme rendah dari peserta didik dalam pembelajaran membaca. Dalam penelitian ini, meskipun topiknya mencakup berbagai aspek, namun karena kendala waktu, sumber daya, teori, dan faktor lainnya, diperlukan definisi yang jelas terhadap masalah yang akan diteliti. Maka sebab itu, keterbatasan penelitian ini ialah rendahnya kemampuan membaca siswa sekolah dasar awal di SD Negeri 106809 Kolam, yang terletak di Kecamatan Percut Sei Tuan, pada tahun ajaran 2023/2024. Dengan mempertimbangkan keterbatasan permasalahan yang sudah disebutkan sebelumnya, rumusan masalah dari penelitian ini ialah apakah penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media Puzzle memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas I di SDN 106809 Kolam? Tujuan dari penelitian ini ialah guna mengevaluasi efek penggunaan pembelajaran berbasis masalah melalui kuis terhadap kemampuan membaca anak kelas satu di SDN 106809 Kolam.

Kajian Teoritis

Kemampuan Membaca Permulaan

Keterampilan membaca dini meliputi kemampuan anak untuk mengenali huruf dan kata, memahami hubungan antara huruf dan bunyi, serta menafsirkan makna teks dengan mengidentifikasi huruf secara akurat. Menurut Ganarsih (2022), keterampilan membaca awal juga mencakup pengenalan lambang huruf, pemahaman bunyi huruf, pengenalan bunyi awal huruf, perbedaan antara huruf, dan kemampuan menyusun kata per suku kata. Suleman (2021) menjelaskan bahwa keterampilan membaca awal melibatkan pemahaman abjad, pengenalan fonem, dan kemampuan menggabungkan fonem menjadi suku kata untuk membentuk kata atau kalimat. Fajrin (2020) menekankan bahwa kefasihan membaca awal merupakan keterampilan penting bagi pembaca pemula. Dari tinjauan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kefasihan membaca dini mencerminkan kemampuan seseorang dalam mengenali huruf abjad dan menggunakan mereka untuk membentuk kata atau kalimat.

Membaca Permulaan

Proses awal pembelajaran membaca melibatkan operasi pengkodean dan decoding, di mana siswa harus mengaitkan kata dan frasa dengan suara yang sesuai berdasarkan sistem tulisan yang digunakan. Membaca juga melibatkan transformasi simbol visual menjadi unit linguistik melalui pemecahan. Menurut Zubaidah (2013), pembelajaran membaca awal berfokus pada pengenalan dan pengucapan simbol bunyi seperti huruf, kata, dan kalimat sederhana. Ini diasumsikan bahwa anak-anak pada usia dini mampu mengenali huruf, kata, dan kalimat dasar, dan secara bertahap akan mengembangkan pemahaman membaca yang lebih kompleks. Menurut Halimatussakdiah (2019), pembelajaran membaca dini menitikberatkan pada keterampilan dasar seperti pengenalan huruf dan ejaan, serta pengucapan simbol-simbol tertulis dengan menggunakan berbagai bunyi. Pada tahap ini, anak-anak dapat melafalkan huruf yang mereka baca tanpa memahami simbol fonetiknya. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Muammar (2020) mengenai kemampuan membaca awal memiliki implikasi yang relevan, namun isi selengkapnya tidak tersedia: "Terdapat metode khusus yang digunakan untuk membantu siswa dalam mengenali huruf atau urutan huruf yang menghasilkan bunyi bahasa. Metode tersebut menekankan pada keakuratan pengucapan tulisan, intonasi alami, kelancaran, dan kejelasan suara. Tujuannya adalah untuk

meningkatkan kesiapan dan kepercayaan diri siswa dalam melanjutkan proses belajar membaca. Tahap awal pembelajaran membaca di kelas sangat penting bagi perkembangan siswa, karena membantu mereka memperoleh keterampilan membaca dan memahami isi bacaan." Ketiga pendapat tersebut menegaskan bahwa pembelajaran membaca awal melibatkan tahap-tahap awal pembelajaran membaca pada awal tahun-tahun sekolah. Pada tahap ini, siswa belajar mengenali huruf atau merangkainya untuk membentuk bunyi ujaran dengan menggunakan metode khusus. Tujuan utamanya adalah untuk memastikan pengucapan yang tepat, intonasi alami, suara yang jelas, dan kemampuan membaca yang lancar, dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan utama pengajaran membaca pada usia dini ialah meningkatkan kefasihan membaca anak. Tujuan membaca bervariasi tergantung pada aktivitas atau jenis membaca yang dilakukan. Menurut Muammar (2020), tujuan utama pembelajaran membaca awal adalah membantu siswa dalam memahami dan mengucapkan kata-kata yang tertulis dengan intonasi yang benar, sebagai landasan untuk membaca dengan tingkat kecakapan yang lebih tinggi. Selain itu, tujuan utama pembelajaran membaca awal adalah membantu anak-anak mengenali tulisan sebagai representasi simbolis bahasa dan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengekspresikan diri melalui tulisan. Kumara (Muammar, 2020) juga menyatakan bahwa tujuan pengajaran membaca pada usia dini adalah agar anak-anak memahami tulisan sebagai representasi visual dari bahasa. Slamet (dalam Halimatussakhiah, 2019) juga menyebutkan beberapa tujuan dari pembelajaran membaca awal: "1) Melatih keterampilan anak dalam memahami dan belajar membaca dengan akurat. 2) Mengajarkan anak bagaimana mengubah kata-kata tertulis menjadi bunyi bahasa. 3) Memperkenalkan dan melatih anak dalam teknik-teknik membaca khusus. 4) Membantu anak mengembangkan kemampuan dalam memahami, mendengarkan, menulis kata, dan mengingatnya dengan baik. 5) Membantu anak dalam menentukan makna kata yang dibaca, didengar, atau ditulis."

Ciri-Ciri Membaca Permulaan

Membaca permulaan ialah langkah awal buat mengembangkan keterampilan membaca pada anak usia dini di lingkungan pendidikan. Pada tahap ini, siswa belajar mengenali huruf dan menggabungkannya menjadi bunyi sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Fokus utama selama proses ini adalah pada keakuratan penulisan, pengucapan, intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara, dengan tujuan untuk mempersiapkan siswa secara optimal dan meningkatkan kesiapan mereka untuk mencapai tingkat membaca atau pemahaman yang lebih tinggi. Menurut Muammar (2020), ciri-ciri membaca awal melibatkan proses yang konstruktif, sederhana, membutuhkan strategi yang memadai, motivasi, dan pengembangan keterampilan yang konsisten. Sebagian perihal penting yang wajib dicermati ketika memulai proses membaca termasuk pengucapan yang benar, pemanfaatan jeda, intonasi yang tepat, serta pemakaian tanda baca yang sesuai. Tak hanya itu, penting juga untuk mengelompokkan kata menjadi kalimat yang tepat, menjaga komunikasi yang baik, melakukan kontak mata, dan membaca dengan ekspresi. Siswa juga diajarkan untuk membaca dengan intonasi yang benar.

Tahap-Tahap Membaca Permulaan

Tujuan dari pelatihan membaca awal adalah membantu siswa memahami dan mengucapkan teks dengan intonasi yang benar, yang menjadi langkah awal menuju pemahaman membaca yang lebih mendalam. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran awal membaca dilakukan melalui beberapa tahap. Mouammar (2020) mengidentifikasi empat tahap dalam proses awal pembelajaran membaca: "Pada tahap awal, guru memberikan 14

kartu kepada siswa yang berisi contoh kata dan kalimat pendek untuk membantu mereka mengenali huruf dalam konteks. Langkah pertama adalah mengidentifikasi huruf a, i, m, dan n dengan kata "ini" dan "mama" untuk kalimat "ini mama". Selanjutnya, guru memperkenalkan pengucapan dan intonasi yang sudah dikenal serta kata-kata baru, memperkenalkan 10 hingga 27 huruf baru seperti h, r, j, g, dan y. Contoh kata baru termasuk "hari", "king", "vigil", "elephant", dan "baby". Huruf q, z, x, v, dan kh kemudian diperkenalkan bersama dengan kata-kata baru seperti "quran", "zakat", "supra x", "vitamin", dan "kahairul". Mata pelajaran lain yang mungkin diajarkan termasuk puisi sesuai dengan tingkat dan usia siswa." Darmiyati (dalam Muammar, 2020) menjelaskan bahwa pada tahap awal pembelajaran membaca, siswa diperkenalkan dengan pengucapan dan intonasi kata-kata dalam kalimat sederhana yang mereka tiru dari guru, serta huruf-huruf yang umum dipakai dalam kata-kata dan kalimat sederhana yang telah mereka kenal, secara bertahap hingga mencapai 14 huruf. Pada tahap ini, siswa belajar untuk menguasai pengucapan kata, intonasi, memahami kata-kata baru, dan memahami bahasa tertulis. Siswa pemula diminta untuk menuliskan simbol-simbol bunyi linguistik.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah yakni pendekatan yang mempunyai potensi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Pendekatan ini menekankan pada komunikasi yang efektif dan interaksi positif antara guru dan siswa. Menurut Taufiq (2010), model ini siswa ditempatkan menjadi fokus utama pembelajaran. Disebut juga PBL, model pembelajaran ini mengaitkan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah dan pengembangan kemampuan berpikir kritis guna mendapatkan pemahaman serta konsep yang lebih baik. Pendekatan ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan, seperti di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Rahmadani & Taufina (2020) menjelaskan bahwa model Pembelajaran Berbasis Masalah: "Model PBL dimulai dengan memperkenalkan masalah yang relevan dengan lingkungan siswa. Setelah itu, siswa bekerja dalam kelompok untuk menganalisis masalah tersebut. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta memperbaiki keterampilan sosial siswa." Caesariani (2018, h. 835) menyatakan pandangan tambahan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah: "Model dimana siswa diberi sebuah masalah dari awal dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan mereka, keterampilan pemecahan masalah, kemampuan berpikir, kemandirian, dan rasa percaya diri". Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi tantangan sehari-hari. Dalam proses ini, siswa dibagi tugas buat selesaikan masalah nyata dengan tujuan meningkatkan pemahaman, mengembangkan kemandirian, dan meningkatkan rasa percaya diri. Peran guru sangat penting dalam membimbing siswa dalam memecahkan masalah, menyajikan pertanyaan yang relevan, dan mendorong interaksi antar siswa guna membuat pembelajaran lebih bermakna. PBL juga membutuhkan pengembangan keterampilan khusus untuk sukses.

Implementasi PBL memerlukan pengawasan yang cermat dari guru terhadap aktivitas siswa. Guru harus memantau pekerjaan individu dan kelompok siswa dengan teliti, mengajukan pertanyaan tentang hambatan yang dihadapi siswa, dan memberikan dorongan agar mereka mencapai hasil terbaik dalam menyelesaikan masalah. Pengelolaan kelas yang efektif menjadi kunci dalam PBL, dan guru harus mempersiapkan informasi atau fakta terkait masalah yang dihadapi siswa. Oleh karena itu, perencanaan waktu belajar yang efektif juga menjadi hal yang penting. PBL menuntut tingkat motivasi yang tinggi dari siswa, pemahaman yang baik terhadap materi, dan penyelesaian yang baik terhadap proses pembelajaran. Masalah-masalah yang disajikan dalam konteks kehidupan nyata mendorong siswa untuk

mengembangkan pemikiran kreatif, melatih integritas, dan bertanggung jawab dalam meningkatkan hasil belajar.

Problem Based Learning (PBL) sebagai bagian dari Student Centered Learning

Pendidikan di Indonesia sudah mengalami perubahan paradigma dari pendekatan yang berpusat pada guru menuju pendekatan yang berpusat pada siswa, mencerminkan pandangan baru terhadap pengetahuan yang dinamis dan pemahaman jika belajar ialah proses aktif dalam membangun dan menemukan pengetahuan. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan salah satu metode pendidikan di mana siswa bekerja sama dalam kelompok buat menyelesaikan masalah dunia nyata, mempromosikan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Meskipun pergeseran ini telah terjadi, masih ada kekurangan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Sistem pendidikan yang masih mengandalkan model tradisional, dengan siswa sebagai penerima pasif pengetahuan dari guru, menjadi salah satu faktor penyebabnya. Karena itu, ada kebutuhan untuk merevisi metode pembelajaran di sekolah dasar guna lebih menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini mengadopsi pendekatan PBL, penggunaan masalah dunia nyata sebagai dasar pembelajaran siswa, dengan tujuan meningkatkan kemandirian, rasa percaya diri, dan pengetahuan mereka. PBL yakni model pembelajaran dimana siswa ditempatkan sebagai pusat pembelajaran, mengedepankan partisipasi aktif siswa ketika proses pembelajaran.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Problem Based Learning

Berikut adalah tahapan dalam model pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Guru memperkenalkan masalah kepada siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran dan kebutuhan praktis untuk memecahkan masalah. Mereka juga mendorong partisipasi siswa pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih oleh guru dan siswa. Guru membantu siswa dalam mengorganisir informasi agar relevan dengan penyelesaian masalah. Guru mendorong siswa untuk melakukan penelitian, eksperimen, dan menemukan solusi serta penjelasan masalah, baik secara kelompok maupun individu. Guru membantu siswa merencanakan dan membuat artefak terkait dengan tugas yang diberikan, seperti laporan, video, dan model, serta membantu mereka berbagi hasil karya mereka satu sama lain. Guru membantu siswa merenungkan hasil penyelidikan dan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih harus menunjukkan langkah-langkah sistematis yang dilakukan guru secara teratur untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk mengembangkan kemandirian siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kecerdasan dalam skenario otentik atau simulasi. Pendekatan ini dimulai dengan memperkenalkan tantangan di awal, memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan baru. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, menawarkan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dengan teman sebaya, bekerja sama, bertukar informasi, dan mengevaluasi.

Kelebihan Model Pembelajaran Problem Based Learning

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) tidak bertujuan untuk meningkatkan pengiriman informasi oleh guru kepada siswa. Sebaliknya, fokus utamanya adalah pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan kemandirian belajar siswa melalui simulasi skenario. Tujuan utamanya adalah memberikan siswa otonomi yang lebih besar dan kemerdekaan dalam belajar. Terdapat bukti yang menunjukkan bahwa model ini dapat diterapkan dalam konteks kehidupan nyata melalui serangkaian tahapan. Menurut Hamruni (2011, h. 233), beberapa keunggulan pembelajaran berbasis masalah (PBL)

meliputi: 1) Peningkatan pemahaman tentang subjek yang dibahas. 2) Menantang keterampilan siswa. 3) Meningkatkan tingkat keterlibatan siswa. 4) Mengembangkan pengetahuan siswa. 5) Mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran sendiri. 6) Mendorong siswa mengevaluasi hasil pembelajaran. 7) Menunjukkan kepada siswa pentingnya proses berpikir di balik setiap mata pelajaran. 8) Membuat pembelajaran lebih menarik. 9) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. 10) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi kehidupan nyata. 11) Merangsang minat siswa untuk terus belajar dan berkembang. Pembelajaran berbasis masalah tidak secara konsisten diterapkan dan tidak selalu cocok untuk semua mata pelajaran. Ini menunjukkan bahwa peran guru tetap penting dalam penyampaian materi, sementara manfaat pembelajaran berbasis masalah lebih sesuai untuk bidang studi yang membutuhkan keahlian khusus dalam penyelesaian masalah. Kendati demikian, pengaturan tugas dalam kelompok siswa dengan pemahaman yang beragam terhadap materi tetap merupakan tantangan.

Media Pembelajaran

Istilah "media" dan "pembelajaran" berasal dari kata Latin "medius", yang berarti "perantara". Dalam bahasa Inggris, "media" adalah bentuk jamak dari "medium", yang merujuk pada alat atau saluran yang digunakan sebagai perantara. Menurut penelitian oleh Nunuk dan rekan-rekan (2018), media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa, sehingga mendukung proses pembelajaran yang direncanakan. Daryanto (2020) juga mengkonfirmasi bahwa media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran, karena guru menggunakan media tersebut untuk memfasilitasi pembelajaran siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Arsyad (2019) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala alat yang dipakai buat penyampaian pesan atau informasi dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memicu minat dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Rosyid dan timnya (2020) juga sepekat dengan pandangan ini mengenai konsep pembelajaran berbasis media: "Media pembelajaran adalah segala bentuk saluran atau perantara yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima pesan dengan tujuan merangsang minat belajar siswa, memberikan rangsangan, serta membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran." Dari penjelasan dan perspektif yang telah disampaikan, bisa ditarik kesimpulan jika media pembelajaran merujuk pada beragam alat atau teknik yang dipakai untuk mengirimkan pesan atau informasi dalam lingkup pendidikan. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menghidupkan minat, meningkatkan konsentrasi, dan membangkitkan semangat belajar siswa, menciptakan kondisi yang mendukung kolaborasi dalam proses pembelajaran, serta membantu mereka meraih tujuan pembelajaran.

Media Pembelajaran *Puzzle*

Media *Puzzle* merupakan inovasi dari media yang sudah ada dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Rumakhit (2010, p. 6), teka-teki adalah gambar yang dibagi menjadi bagian-bagian kecil untuk meningkatkan kemampuan penalaran, kesabaran, dan keterampilan berbagi siswa. Widyanarti (2013, p. 3) menggambarkan *Puzzle* sebagai permainan yang membutuhkan ketelitian dan kesabaran anak dalam merakit benda-benda yang terbuat dari berbagai potongan karton atau kayu. Melalui permainan ini, anak belajar untuk tetap tenang, tekun, dan sabar dalam

menyelesaikan tugas. Keberhasilan dalam memecahkan teka-teki memberikan kepuasan kepada mereka, yang kemudian mendorong mereka untuk mencoba hal-hal baru. Menggabungkan bagian-bagian yang berbeda dari suatu gambar untuk membentuk gambaran yang utuh merupakan permainan kognitif yang menguji kemampuan kognitif seseorang. Kuis sering kali digunakan dalam konteks akademis, memakai gambar-gambar yang berhubungan dengan materi yang dipelajari siswa. Dengan menggunakan materi yang reflektif, siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh dan tekun. Mereka akan berusaha keras sampai mereka berhasil menyusun puzzle dengan benar. Siswa yang kurang serius dalam belajar cenderung mengabaikan tantangan ini.

Hubungan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa

Strategi pembelajaran berbasis masalah bertujuan buat tingkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan mengajak mereka terlibat dalam proses membaca dengan memanfaatkan tantangan yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Teka-teki merupakan sebuah permainan yang menggabungkan unsur visual untuk membentuk gambaran utuh, dan dalam konteks pendidikan, konsep ini sering digunakan dalam pembelajaran melalui permainan. Penelitian ini menggunakan teka-teki sebagai sarana untuk mendorong siswa dalam menyusun huruf menjadi kata-kata dan kemudian membacanya.

Tabel 2. Hubungan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa

Tahapan	Kegiatan	Kemampuan Membaca
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru memperkenalkan masalah yang harus diselesaikan oleh siswa secara berkelompok, yang harus sesuai dengan konteks tertentu. Siswa diberi kesempatan untuk menemukan masalah mereka sendiri dengan menggunakan alat berupa teka-teki.	Siswa dapat membaca huruf per huruf
Mengarahkan peserta didik untuk belajar	Guru memastikan bahwa semua siswa memiliki pemahaman yang baik tentang tugas yang diberikan.	Menyusun huruf
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru mengawasi partisipasi siswa saat mereka mengatur huruf menjadi kata menggunakan media <i>Puzzle</i> .	Mengetahui fonem dan menggabungkan fonem menjadi suku kata sederhana
Mengembangkan dan menampilkan produk atau hasil karya	Guru mengawasi siswa dan menginstruksikan mereka untuk berbagi pekerjaan mereka dengan teman sekelas.	Kelancaran
Analisis dan evaluasi pendekatan pemecahan masalah	Selain memberikan arahan tentang presentasi, guru mendorong kelompok untuk memberikan apresiasi dan umpan balik kepada kelompok lain.	Intonasi

Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ermayanti (2020) berjudul "Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca di Kelas 1 MI Nahdatussibyan Desa Jelappat Baru, Kecamatan Tamban, Kabupaten Barito Kuala". Penelitian ini dilakukan karena rendahnya minat baca siswa, kurangnya fokus siswa dalam pembelajaran, dan kurangnya keterampilan siswa dalam menjawab pertanyaan secara optimal, yang berpotensi memengaruhi prestasi belajar mereka. Persamaannya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penelitian untuk mengevaluasi dampak media *puzzle* terhadap kemampuan membaca siswa kelas satu dan tingkat keberhasilan belajar mereka dalam membaca. Perbedaanannya terletak pada lokasi dan tahun penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sugianto (2022) berjudul "Peningkatan Kemampuan Membaca Awal dengan Menggunakan Media Puzzle pada Siswa Kelas 1 di SD Inpres 3 Sorong". Penelitian ini dilakukan karena rendahnya kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD Inpres 3 Sorong yang mengakibatkan beberapa siswa mendapat nilai di bawah KKM 65. Persamaannya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuannya untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD dengan menggunakan media puzzle. Perbedaannya terletak pada lokasi, waktu, dan subjek penelitian.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wedham, dkk. (2022) berjudul "Pengembangan Media Puzzle untuk Pelatihan Kemampuan Membaca Suku Kata pada Siswa Kelas 1 di SDN 1 Jagaraga". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya efektivitas media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran membaca awal. Persamaannya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus pada peningkatan kemampuan membaca awal dengan menggunakan media puzzle. Perbedaannya terletak pada lokasi, waktu, dan subjek penelitian.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan usaha untuk menyajikan solusi sementara terhadap suatu permasalahan penelitian yang secara teoritis dianggap paling memungkinkan dan akurat. Dalam konteks ini, hipotesis penelitian menyatakan bahwa variabel bebas (x), khususnya model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media Puzzle, memiliki dampak terhadap variabel terikat (y), khususnya kemampuan membaca awal. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media Puzzle berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal siswa kelas 1 di SD Negeri 106809 Kolam."

H₀: Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan kelas 1 SD Negeri 106809 Kolam

H_a: Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan kelas 1 SD Negeri 106809 Kolam.

METODE PENELITIAN

Para peneliti memilih untuk menggunakan desain penelitian eksperimen semu dengan pendekatan metodologi kuantitatif. Sukmadinata (2017, hal. 53) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif didasarkan pada paradigma positivisme yang menekankan pada fenomena obyektif, serta menggunakan analisis angka, metode statistik, dan eksperimen terkontrol. Pendekatan kuantitatif dibagi menjadi dua metode utama: eksperimental dan non-eksperimental, dengan teknik eksperimental dipilih dalam penelitian ini. Pendekatan ini dianggap sesuai karena penelitian ini bertujuan untuk menguji efek model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan bantuan media Puzzle terhadap kemampuan membaca siswa kelas satu di SD Negeri 106809 Kolam. Rukminingsih, dkk (2020, hal. 67), menggambarkan eksperimen semu sebagai desain penelitian yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, kelas I A dijadikan kelompok eksperimen yang menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media Puzzle, sementara kelas I B berperan sebagai kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran tradisional. Studi ini dilakukan di kelas 1 SD Negeri 106809 Kolam, yang terletak di Jalan Pendidikan, Kolam, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten, dan Provinsi Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan selama tahun pelajaran 2023/2024 di kelas 1 SD Negeri 106809 Kolam.

Populasi dan Sample Penelitian

Populasi adalah sekumpulan individu, hewan, objek, atau situasi yang memiliki karakteristik tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti untuk keperluan penelitian. Populasi ini memiliki ciri-ciri khusus yang membedakannya dari kelompok lain dan merupakan subjek penelitian yang memerlukan sumber daya untuk pengumpulan data dan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari semua siswa kelas 1 SD Negeri 106809 Kolam pada tahun ajaran 2022/2023, yang berjumlah 49 siswa. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili atribut numerik dan faktor penentu lainnya. Kelas eksperimen dan kontrol dipilih menggunakan metode random sampling, di mana sampel diambil secara acak tanpa memperhatikan strata populasi. Dalam penelitian ini, 27 siswa dari Kelas I A terlibat dalam pembelajaran berbasis masalah dengan media puzzle, sementara 22 siswa dari Kelas I B menjadi kelompok kontrol dengan menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

“Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang ingin diteliti, baik itu dalam lingkup alam maupun sosial. Instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan data yang empiris sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Soal Tes

Soal uji merupakan sebuah alat penelitian yang berisi pertanyaan-pertanyaan terinci yang diberikan kepada siswa baik secara lisan maupun tertulis, dengan tujuan untuk mengevaluasi kemampuan siswa, khususnya kemampuan membaca awal. Soal tersebut mencakup evaluasi pemahaman simbol-simbol bahasa, kemampuan membaca suku kata, kata, dan kalimat secara lisan.

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes. Tes adalah serangkaian pertanyaan dan latihan yang disusun untuk menilai pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan bakat siswa. Dalam konteks ini, tes difokuskan pada kemampuan membaca permulaan siswa. Ada dua tes yang dilakukan: pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum penerapan model pembelajaran Berbasis Masalah dengan media Puzzle untuk mengevaluasi kemampuan membaca awal siswa. Posttest dilakukan setelah penerapan model tersebut untuk mengevaluasi kemampuan membaca siswa.
2. Observasi. Observasi dalam penelitian adalah proses mengamati objek secara langsung dengan menggunakan indera seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mencatat tindakan dan kejadian yang diamati. Dalam penelitian ini, seorang pengamat digunakan untuk memantau dan mencatat seberapa baik penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media Puzzle dalam pengajaran membaca awal.
3. Dokumentasi. Metode dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data digunakan untuk meneliti informasi yang berkaitan dengan masa lalu. Surat, catatan harian, memoar, serta laporan adalah beberapa contoh sumber data yang tersedia. Keunggulan dari metode ini adalah kemampuannya dalam menyajikan data yang tidak terbatas oleh batasan ruang dan waktu, memungkinkan peneliti untuk memahami peristiwa masa lalu dengan lebih baik (Elvinaro, 2016, h. 167). Dalam konteks penelitian ini, dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data tertulis seperti profil sekolah, daftar siswa, daftar kemampuan membaca permulaan siswa, serta informasi lainnya yang relevan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penyelidikan eksperimen semu dengan metode kuantitatif ini didasarkan pada perbandingan hasil pre-test dan post-test antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Detail hasil ini akan dijelaskan di bawah.

Hasil Pretest

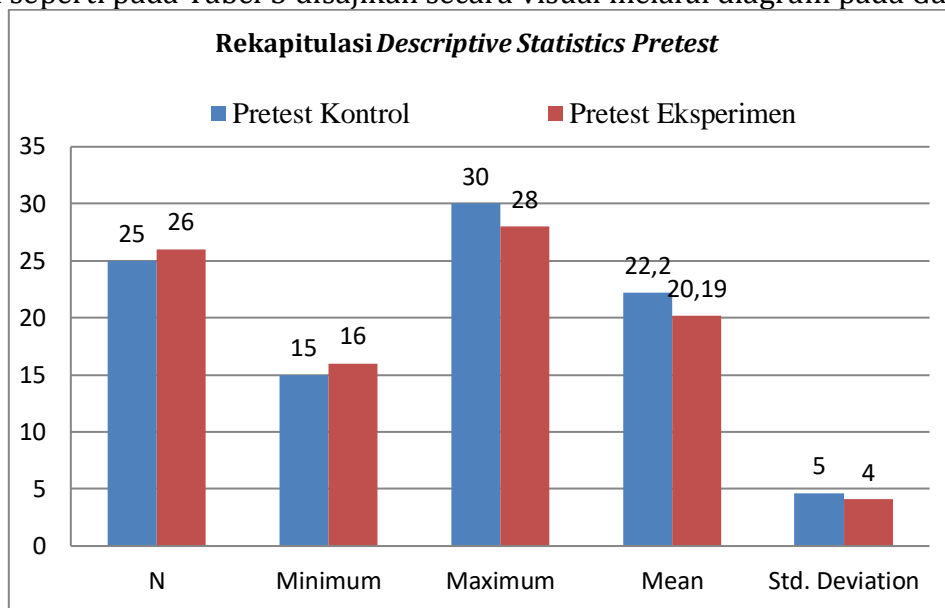
Pre-test digunakan sebagai penilaian awal untuk mengukur pemahaman siswa terhadap bahan ajar yang akan disajikan. Pre-test yang diterapkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dalam bentuk tes lisan, dengan skor maksimal 40 dan skor minimal 10. Hasil pre-test kedua kelompok dianalisis per sesi. Software SPSS versi 22 untuk memperoleh informasi deskriptif. Data statistik disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. *Descriptive Statistics*

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	25	15	30	22,20	4,646
Pretest Eksperimen	26	16	28	20,19	4,070

Sumber: Output SPSS Versi 22

Informasi statistik deskriptif yang berkaitan dengan pre-test kelas kontrol dan eksperimen seperti pada Tabel 3 disajikan secara visual melalui diagram pada Gambar 1.



Gambar 1. Rekapitulasi *Descriptive Statistics Pretest*

Berdasarkan diagram pada Gambar 1 yang menggambarkan statistik deskriptif pre-test, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berjumlah 25 responden, dengan skor terendah 15 dan skor tertinggi 30. Pre-test Nilai rata-ratanya adalah 22,2. Nilai kelas kontrol adalah 22,20 dengan standar deviasi 4,646. Sedangkan kelas eksperimen mempunyai respon 26 siswa dengan skor berkisar antara 16 sampai 28. Nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah 20,19, standar deviasi 4,070.

Hasil Posttest

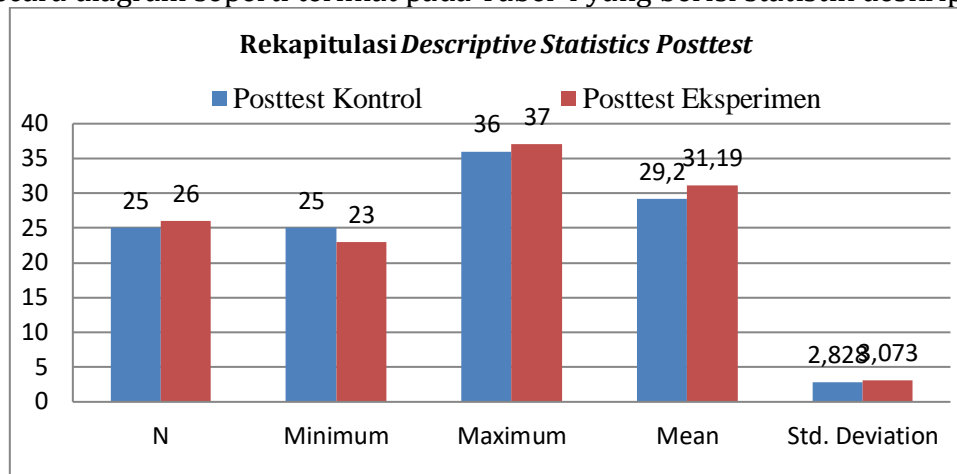
Setelah menerapkan perlakuan, dilakukan tes akhir atau post-test untuk mengevaluasi kinerja belajar siswa. Untuk memperoleh statistik deskriptif, skor postes kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis dengan menggunakan software SPSS versi 22. Hasil analisis disajikan pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Descriptive Statistics

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Kontrol	25	25	36	29,20	2,828
Posttest Eksperimen	26	23	37	31,19	3,073

Sumber: Output SPSS Versi 22

Informasi mengenai data post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan secara diagram seperti terlihat pada Tabel 4 yang berisi statistik deskriptif.



Gambar 2. Rekapitulasi Descriptive Statistics Posttest

Berdasarkan diagram pada Gambar 2 yang menyajikan statistik deskriptif post-test, terlihat jumlah peserta (N) pada kelompok kontrol sebanyak 25 orang, dengan nilai terendah (minimum) mencapai 25 dan nilai tertinggi (maksimum) mencapai nilai 36. Nilai rata-rata post-test sebesar 29,20 dengan standar deviasi sebesar 2,828. Sedangkan jumlah partisipan (N) pada kelompok eksperimen sebanyak 26 orang, dengan nilai terendah (minimum) mencapai 23 orang dan nilai tertinggi (maksimum) mencapai 37. Nilai rata-rata (mean) setelah dilakukan pengujian pada kelas eksperimen sebesar 31,19, dengan standar deviasi 3,073.

Hasil Uji Normalitas

Untuk memudahkan perhitungan uji normalitas data, aplikasi statistik SPSS versi 22 menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Penggunaan uji statistik parametrik atau non parametrik bergantung pada sebaran datanya. Jika nilai Sig. (two-tailed) < 0,05 maka hipotesis alternatif (Ha) diterima yang menunjukkan adanya penyimpangan dari distribusi normal atau data tidak berdistribusi normal. Sedangkan jika Sig. (2-tailed) > 0,05 maka hipotesis alternatif (Ha) ditolak, berarti tidak terdapat penyimpangan dari distribusi normal atau data berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality					
Variabel	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Kesimpulan
		Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar	Pretest Kontrol	.122	25	.200*	Normal
	Posttest Kontrol	.128	25	.200*	Normal
	Pretest Eksperimen	.115	26	.200*	Normal
	Posttest Eksperimen	.148	26	.147	Normal

Sumber: Output SPSS Versi 22

Dari hasil SPSS versi 22 yang disajikan pada Tabel 5 di atas dapat disimpulkan bahwa nilai Sig kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol melebihi 0,05. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria keputusan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menilai homogen atau tidaknya perbedaan antar siswa dalam suatu kelas. Pada penelitian ini uji keseragaman menggunakan software Statistik SPSS versi 22, dengan menggunakan metode Levene Test. Uji homogenitas merupakan uji varians yang menentukan apakah sampel yang digunakan mewakili seluruh populasi. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai sig < 0,05, maka data dianggap tidak homogen.
2. Jika nilai sig > 0,05, maka data dianggap homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
Hasil Belajar	Based on Mean	4,592	3	98	.005	Homogen
	Based on Median	4,518	3	98	.005	Homogen
	Based on Median and with adjusted df	4,518	3	94,493	.005	Homogen
	Based on trimmed mean	4,621	3	98	.005	Homogen

Sumber: Output SPSS Versi 22

Berdasarkan Tabel 6 yang menyajikan hasil uji homogenitas varians menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) variabel hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol semuanya melebihi 0,05. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria keputusan uji homogenitas sebelumnya dapat disimpulkan bahwa varians data adalah homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil pengujian sebelum analisis menunjukkan bahwa data mempunyai sebaran normal dan seragam sehingga hipotesis dapat diuji. Kriteria hipotesis dalam data survei adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan kelas 1 SD Negeri 106809 Kolam.

H_a: Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan kelas 1 SD Negeri 106809 Kolam.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menguji perbedaan hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah ini dilakukan dengan menggunakan uji t untuk sampel independen yang bertujuan untuk mengevaluasi perbedaan mean antara dua sampel yang tidak berpasangan. Hipotesis data penelitian diuji menggunakan rumus uji t independen dengan tingkat signifikansi 0,05. Proses ini dilakukan dengan menggunakan software statistik SPSS versi 22. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
						Lower	Upper		

Hasil Belajar	Equal variances assumed	.004	.947	-3,401	49	.001	-2,838	.835	-4,516	-1,161
	Equal variances not assumed			-3,408	48,841	.001	-2,838	.833	-4,512	-1,164

Sumber: Output SPSS Versi 22

Pada Tabel 7 nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,0 lebih rendah dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yaitu $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Kesimpulannya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa “Model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media Puzzle mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD di sekolah SD Negeri 106809 Kolan”.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik terlihat terdapat perbedaan statistik deskriptif pre-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol berjumlah 25 peserta dengan skor minimal 15, skor maksimal 30, skor rata-rata 22,20 dan standar deviasi 4,646. Sedangkan kelas eksperimen berjumlah 26 siswa dengan nilai minimal 16, nilai maksimal 28, rata-rata 20,19 dan standar deviasi 4,070. Data post-test juga menunjukkan adanya perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol berjumlah 25 siswa dengan nilai minimal 25, nilai maksimal 36, rata-rata 29,20 dan simpangan baku 2,828, sedangkan kelas eksperimen berjumlah 26 siswa dengan nilai minimal 23, maksimal 37, rata-rata 31,19. dan standar deviasinya sebesar 3,073. Uji normalitas menunjukkan kedua kumpulan data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas varians menunjukkan varians data bersifat homogen. Dengan demikian pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t untuk sampel independen mempunyai signifikansi sebesar 0,001 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai mean sebelum dan sesudah perlakuan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan Puzzle berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD Negeri 106809 Kolan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ermayanti (2020) yang menemukan bahwa penggunaan materi puzzle berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 MI Nahdatussibyan Desa Jelappat Baru Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala, begitu pula dengan penelitian. de Sugianto (2022) menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas satu sekolah dasar meningkat setelah menggunakan media. Permainan intelektual tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melatih ketekunan dan kesabaran siswa. Dengan melibatkan siswa dalam permainan, siswa belajar menangani tugas dengan serius. Dalam konteks pembelajaran, kuis dapat diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis masalah juga penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui langkah PBL, siswa diajak berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan bantuan media Puzzle, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan mengembangkan keterampilan membaca melalui pembelajaran berbasis masalah. Selama proses pembelajaran, guru berperan penting dalam mengawasi dan membimbing siswa dalam menggunakan materi puzzle dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media Puzzle dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca awal siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan media Puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD. Negeri 106809 Kolam. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penerapan media Puzzle yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttes. Analisis menggunakan uji t untuk sampel independen menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,001, lebih rendah dari tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai mean sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan kuis dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterampilan membaca siswa. Temuan ini mempunyai implikasi penting bahwa penggunaan kuis dalam konteks pembelajaran berbasis masalah dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa pada tingkat pendidikan awal. Dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran memecahkan masalah dan menggunakan cara-cara menyenangkan seperti kuis, Anda dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta memperkuat keterampilan membaca mereka secara signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam kesimpulan di atas, beberapa rekomendasi dapat diberikan kepada pihak terkait: Bagi guru, disarankan untuk mengatur waktu secara efektif selama proses pembelajaran, menggunakan model pembelajaran berbasis masalah agar siswa tetap terlibat aktif. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian terhadap model pembelajaran berbasis masalah dengan variasi baru atau penyempurnaan sebaiknya terus dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menawarkan perspektif yang lebih luas dan memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap pengembangan metode pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Caesariani, N. A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pada Model Problem Based Learning (PBl) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 832–840.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran* (Martin Hisan (ed.); 3rd ed.). Jakarta: PT. Sarana Tutorian.
- Dr.Muammar, M. P. (2020). *membaca permulaan disekolah dasar* (Hilmiati (ed.); 1st ed.).Mataram:sanabil.
- Ermayanti. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Kelas 1 MI Nahdatussibyan Desa Jelapat Baru Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala. *Skripsi, Tarbiyah Dan Keguruan*.
- Fajrin, N. N. (2020). Peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan treechart pada murid cerebral palsy tipe spastik kelas II SLB YPKS bajeng kabupaten Gowa. *Skripsi:Universitas Negeri Malang*.
- Ganarsih, A. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2022). Profil kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia: Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 186–195. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/56350>
- Halimatussakdiah. (2019). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Rendah* (S. Dara (ed.)).Malang: ombak tiga.
- Hamruni. (2011). *Strategi Pembelajaran*.Yogyakarta: Insan Madani.

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tahrimd, T., Harahap, T. K., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV.Tahta Media Group.
- Kustandi, C. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, K. E., & Mohammad Ridwan Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Jakarta:PT. Refika Aditama
- Munirah. (2015). Sistem Pendidikan Di Indonesia. *Auladuna*, 2(2),
- Nurfadhillah, S., Rosnaningsih, A., & Kelas 4D PGSD UMT. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Sejak Publisher.234-235
- Paramita, A. T. P., Kristiantari, R., & Meter, I. G. (2013). Penerapan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 1 Bunutin Bangli. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1), 2–9.
- Rahmadani, & Taufina. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*.Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Rumakhit, N. (2010). Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan. *Jurnal Simki-Pedagogja*, 1(2), 6.
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca* (Ed. 1, Cet). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugianto, S. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Puzzle Pada Siswa Kelas I SD Inpres 3 Sorong. *Thesis, Program Studi Magister Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana Universitas Widya Dharma Klaten*.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, S. N. (2017). *Metodologi Penelitian Kombinasi*.Bandung: PT Remajarosdakarya.
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713.
- suryani nunuk, Achmad Setiawan, P. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Pipih Latifah (ed.); 1st ed.). PT Remaja Rosda Karya.
- Susilana Rudy. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Usman. (2021). *Ragam Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Wedham, Manu, I. W. B., Ida, E., & Setiawan, H. (2022). Membaca, Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Jagaraga, Peserta Didik Kelas 1 SDN 1. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 773–7780.
- Widyanarti, S. (2013). Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Va SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1–5.
- Wijayanti, A. I., Pudjawan, & Margunayasa. (2015). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran IPA di SD No. 1, 2, Dan 3 Kaliuntu Gugus X Kecamatan Buleleng. *Mimbar PGSD Undiksha*, 3(1)
- Yusnadi, Barorah, N., Zuraida, & Kamtini. (2022). *Panduan Penulisan Skripsi*. Medan:
- Zubaidah, E. (2013). *Kesulitan Membaca Permulaan*.Yogyakarta
-