

Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Peserta Didik Kelas I MIS Al-Ikhlas Doridungga Bima

Andi Halimah^{1*}, Fariatul Suryaningsih², & Andi Hasrianti³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

*Email: andi.halimah@uin-alauddin.ac.id

Kata Kunci:

Media pembelajaran;
media puzzle; menulis

Dikirim:

1 November 2024

Diterima:

18 November 2024

Diterbitkan:

21 November 2024

How to cite:

Halimah, Andi, Fariatul Suryaningsih, and Andi Hasrianti. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Peserta Didik Kelas I MIS Al-Ikhlas Doridungga Bima". *Caradde : Jurnal Inspirasi Dan Inovasi Guru* 2 (2). <https://iforesomatahari.org/jurnal/index.php/caradde/article/view/38>.

©2024 the Author(s)



Attribution-NonCommercial-ShareAlike
4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Abstrak— Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan menulis permulaan peserta didik kelas I MIS Al-Ikhlas Doridungga, Kabupaten Bima. Menggunakan desain quasi-experimental non-equivalent control group, sampel terdiri dari 15 peserta didik. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda, dan analisis data menggunakan statistik deskriptif serta inferensial. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dengan rata-rata nilai *pretest* 47,00 (kategori kurang) dan *posttest* 82,93 (kategori baik), dibandingkan kelompok kontrol yang nilai rata-rata *pretest* 38,00 (sangat kurang) dan *posttest* 67,33 (cukup). Analisis menunjukkan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis peserta didik dengan nilai signifikan $0,000 < 0,5$ dan *t* hitung $10.864 > t$ tabel 1.771, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar antara kedua kelompok.

Abstract— *This study aims to describe and analyze the effect of puzzle media on the initial writing skills of grade I students of MIS Al-Ikhlas Doridungga, Bima Regency. Using a non-equivalent control group quasi-experimental design, the sample consisted of 15 students. The research instrument was a multiple choice test, and data analysis used descriptive and inferential statistics. The results showed a significant increase in the experimental group with an average pretest score of 47.00 (poor category) and posttest 82.93 (good category), compared to the control group whose average pretest score was 38.00 (very poor) and posttest 67.33 (fair). The analysis shows that puzzle media has a significant effect on students' writing skills with a significant value of $0.000 < 0.5$ and *t* count $10.864 > t$ table 1.771, which indicates a significant difference in learning outcomes between the two groups.*

1. PENDAHULUAN

Setiap manusia memerlukan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan sebagai kebutuhan sepanjang masa dan sangat menunjang dalam menggapai cita-cita yang diimpikan. Pendidikan sebagai ladang atau tempat mendapatkan ilmu-ilmu pengetahuan, dimulai dari pengetahuan yang paling dasar sampai yang lebih tinggi. Pendidikan adalah salah satu jalan untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan anak Indonesia atau generasi penerus bangsa. Oleh karena itu, untuk menciptakan generasi penerus bangsa

yang lebih maju dan berkualitas, maka generasi penerus bangsa harus mendapatkan ilmu pengetahuan dari ranah pendidikan (Alpian, 2019).

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang di dalamnya terdapat serangkaian kegiatan seperti membaca, menulis, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Menulis merupakan keterampilan dasar bagi seseorang untuk mempelajari dan mencari informasi tertulis yang terdapat pada buku, majalah, internet, dan sumber tertulis lainnya (Martha & Situmorang, 2018). Menulis disebut sebagai salah satu alat informasi yang dapat membantu dalam menyampaikan ilmu pengetahuan yang abadi, sehingga dapat dipelajari dari masa sekarang sampai masa selanjutnya (Khalik, 2021).

Keterampilan menulis ini juga memiliki urgensi dalam dunia pendidikan, terutama pada tingkat sekolah dasar di kelas rendah (awal). Pembelajaran yang diterapkan di dalamnya bertujuan untuk memberikan berbagai bekal kemampuan dasar, yaitu salah satunya kemampuan dasar menulis. Pembelajaran menulis di kelas awal disebut dengan menulis permulaan. Menulis permulaan adalah keterampilan menulis yang diajarkan pada kelas rendah, yakni kelas I dan II sekolah dasar. Menulis permulaan dimulai dengan memperkenalkan huruf, dari pengenalan huruf peserta didik dapat memahami bentuk tulisan sampai dengan pelafalannya. Setelah diperkenalkan huruf peserta didik dilatih menulis permulaan mulai dari menulis huruf lepas sampai kalimat (Sutrisno & Puspitasari, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIS Al-Ikhlas Doridungga Kabupaten Bima pada proses pembelajaran menulis, pendidik sering kali dihadapkan pada peserta didik yang mengalami kesulitan. Kesulitan yang dialami peserta didik tersebut beragam, di antaranya: (1) kesulitan membedakan huruf yang bentuknya hampir sama, seperti huruf b dengan d, huruf p dengan q, huruf m dengan w dan lainnya; Adapun kesulitan lain dalam merangkai 2 huruf saja, misalnya guru menyuruh menulis kata buku namun peserta didik sulit membedakan mana huruf b dan d. Sehingga kata buku tersebut tidak tertulis buku oleh peserta didik (2) kesulitan membedakan huruf yang bunyinya hampir sama, seperti huruf f dengan v; (3) jarak spasi yang masih belum stabil; serta (4) peserta didik terlalu lama menulis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas I MIS Al-Ikhlas Doridungga Kabupaten Bima atas nama Jamaluddin S. Pd, pada tanggal 25 Agustus 2022, mengatakan bahwa terdapat peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis. Beberapa faktor yang menjadi penyebab kesulitan tersebut adalah kemampuan guru yang kurang efektif dalam menggunakan media pembelajaran dan sistem kegiatan belajar mengajar yang monoton. Upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru wali kelas dalam mengatasi hal tersebut adalah memberikan perhatian dan pendampingan khusus. Oleh karena itu, perlu untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan dengan memanfaatkan media pembelajaran peserta didik di sekolah tersebut (Jamaluddin, 2022).

Peran media dalam proses pembelajaran di dalam kelas sangat penting, tidak hanya sebagai alat bantu bagi pendidik tapi juga sangat membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran. Dengan penggunaan media, akan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, karena media memiliki fungsi untuk menjelaskan informasi/pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan, yang dalam hal ini guru adalah sebagai pengirim pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan (Juhaeni dkk., 2020). Terdapat berbagai jenis-jenis media pembelajaran anak sekolah dasar, di antaranya yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Sedangkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk menulis permulaan pada peserta didik adalah media *puzzle*.

Media *puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi utuh (Yunita & Supriatna, 2021). Adapun kelebihan dari media *puzzle* yaitu dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan pembelajaran dan kemampuan untuk memecahkan masalah (Trisyana & Reza, 2013). Selain itu juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir, daya ingat, konsentrasi serta melatih kesabaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan menerapkan media *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan peserta didik kelas rendah (awal) sekolah dasar. Adapun judul yang diangkat oleh penulis adalah “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Peserta Didik Kelas I MIS Al-Ikhlas Doridungga Bima.”

2. METODE

Penelitian ini menggunakan desain Quasi Eksperimental *non-equivalent control group*, di mana kelompok eksperimen dan kontrol dipilih tanpa randomisasi. Dilakukan di MIS Al-Ikhlas Doridungga, Bima, Nusa Tenggara Barat, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan menulis permulaan peserta didik. Populasi penelitian adalah 15 peserta didik kelas I, dengan sampel yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan karakteristik tertentu. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda (*multiple choice*) untuk mengukur kemampuan menulis permulaan peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Puzzle adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Media pembelajaran *puzzle* merupakan media pembelajaran bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa (Hayati & Yamin, 2023). Permainan ini lebih berkesan saat pembelajaran dikarenakan munculnya motivasi siswa untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar menulis peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat memberikan respon yang baik pada peserta didik, dimana peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan tes post-test yang diberikan guru. Sebelum menggunakan media *puzzle* rata-rata peserta didik masih kesulitan dalam menulis sehingga menyebabkan adanya keragu-raguan dalam menjawab soal yang diberikan apakah soal tersebut sudah benar atau tidak. Tetapi dengan menggunakan media *puzzle* ini peserta didik bisa menjawab dengan penuh antusias.

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan di MIS Al-Ikhlas Doridungga Kabupaten Bima, penulis terlebih dahulu melakukan 4 kali pertemuan untuk kegiatan mengajar, dimana dalam kegiatan ini peneliti memberikan pembelajaran menulis dengan menggunakan media *puzzle*. Dan diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan menulis permulaan peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*. Peneliti melakukan pengambilan

data tepat pada hari Jumat 23 Maret 2024 dan mendapatkan nilai dari peserta didik kelas I MIS Al-Ikhlas Doridungga Kabupaten Bima.

Tabel 1. Kategorisasi Kemampuan Menulis Permulaan Peserta Didik pada Kelompok Ekperimen

Interval	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Kategori
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
$X > 85$	0	0%	7	47%	Sangat Baik
$70 < X \leq 85$	0	0%	8	53%	Baik
$55 < X \leq 70$	3	20%	0	0%	Cukup
$40 < X \leq 55$	12	80%	0	0%	Kurang
$X \leq 40$	0	0%	0	0%	Sangat Kurang

Dari tabel di atas diperoleh hasil *pretest* kemampuan menulis permulaan peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik pada kategori sangat baik memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0%. Peserta didik pada kategori baik memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0%. Lalu, peserta didik pada kategori cukup memiliki frekuensi 3 dengan presentase 20%. Kemudian, peserta didik pada kategori kurang memiliki frekuensi 12 dengan presentase 80%. Terakhir, peserta didik pada kategori sangat kurang memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0%.

Adapun hasil *posttest* kemampuan menulis permulaan peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik pada kategori sangat baik memiliki frekuensi sebanyak 7 orang dengan presentase 47% dan peserta didik pada kategori baik memiliki frekuensi sebanyak 8 orang dengan presentase 53%. Lalu, peserta didik pada kategori cukup memiliki frekuensi 0 orang dengan presentase 0% dan peserta didik pada kategori kurang memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0%. Sedangkan peserta didik pada kategori sangat kurang memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0%. Adapun tabel 2 di atas diperoleh hasil yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

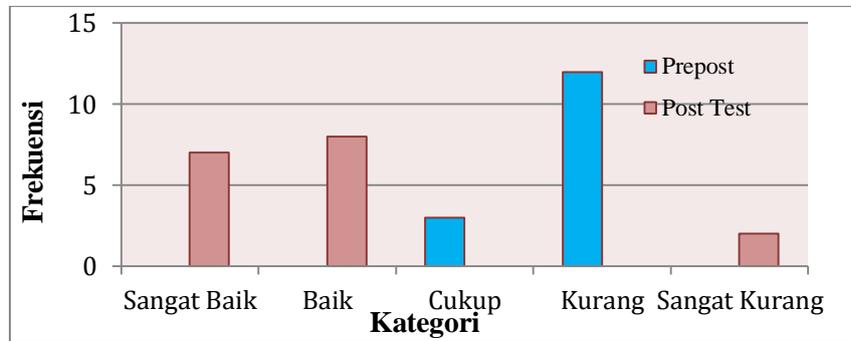
Tabel 2. Statistik Deskriptif Kemampuan Menulis Permulaan Peserta Didik pada Kelompok Eksperimen Setelah *Pretest* dan *Posttest*

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	15	15
Skor Maksimum	55	89
Skor minimum	40	70
Rata-rata	47,00	82,93
Standar Deviasi	5,606	5,161
Varians	26,638	31,429

Berdasarkan tabel 4.3 di atas yang menunjukkan skor maksimum untuk kelompok eksperimen yang berjumlah 15 sampel ketika *pretest* (sebelum diberi perlakuan) diperoleh nilai maksimum sebesar 55 dan skor minimum diperoleh 40 dengan nilai rata-rata sebesar 47,00 dan standar deviasi sebesar 5,606 serta nilai varians diperoleh sebesar 31,429 sedangkan skor maksimum ketika *posttest* (setelah diberi perlakuan) diperoleh 89 dan skor minimum diperoleh 70 dengan nilai rata-rata sebesar 82,93 dan standar deviasi

sebesar 5,161 serta nilai varians diperoleh sebesar 26,638 dengan jumlah sampel yang sama sebanyak 15 sampel.

Adapun dari tabel kategorisasi di atas dapat disebar atau digambar dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Kategori Kemampuan Menulis Permulaan Peserta Didik pada Kelompok Eksperimen Setelah *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.1 ditunjukkan bahwa kemampuan menulis permulaan peserta didik ketika *pretest* pada kategori sangat kurang tidak ada sedangkan ketika *posttest* tidak ada. Pada kategori kurang ketika *pretest* sebanyak 12 orang sedangkan ketika *posttest* tidak ada. Pada kategori cukup ketika *pretest* 3 orang sedangkan ketika *posttest* tidak ada. Pada kategori baik ketika *pretest* tidak ada sedangkan ketika *posttest* sebanyak 8 orang. Pada kategori sangat baik ketika *pretest* tidak ada sedangkan ketika *posttest* sebanyak 7 orang.

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis permulaan peserta didik kelompok eksperimen lebih baik setelah diberikan perlakuan yaitu setelah diajar dengan menggunakan media *puzzle* dari pada sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata *pretest* yang menunjukkan kategori sangat kurang sedangkan nilai rata-rata *posttest* menunjukkan kategori baik pada histogram di atas.

Tabel 3. Kategorisasi Kemampuan Menulis Permulaan Peserta Didik pada Kelompok Kontrol

Interval	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Kategori
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
$X > 85$	0	0%	0	0%	Sangat Baik
$70 < X \leq 85$	0	0%	4	27%	Baik
$55 < X \leq 70$	2	13%	11	73%	Cukup
$40 < X \leq 55$	13	87%	0	0%	Kurang
$X \leq 40$	0	0%	0	0%	Sangat Kurang

Dari tabel di atas dapat ditunjukkan bahwa kemampuan menulis permulaan peserta didik ketika *pretest*, yaitu pada kategori sangat baik memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0%. Peserta didik pada kategori baik memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0%. Lalu, peserta didik pada kategori cukup memiliki frekuensi 3 dengan presentase 73%. Kemudian, peserta didik pada kategori kurang memiliki frekuensi 13 dengan presentase 87%. Terakhir, peserta didik pada kategori sangat kurang memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0%.

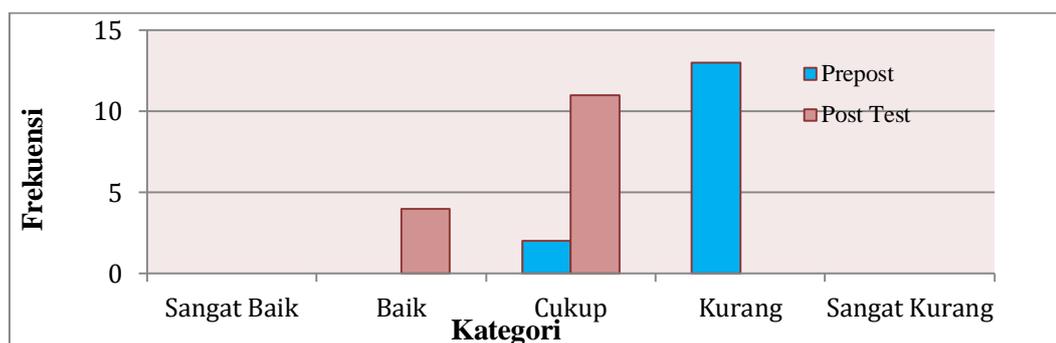
Tabel 3. di atas juga dapat ditunjukkan bahwa kemampuan menulis permulaan peserta didik ketika *posttest*, yaitu pada kategori sangat baik memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0% dan peserta didik pada kategori baik memiliki frekuensi sebanyak 4 orang dengan presentase 27%. Lalu, peserta didik pada kategori cukup memiliki frekuensi sebanyak 11 orang dengan presentase 73% dan peserta didik pada kategori kurang 0 dengan presentase 0%. Sedangkan peserta didik pada kategori sangat kurang memiliki frekuensi 0 dengan presentase 0%. Adapun tabel 4.6 di atas diperoleh hasil yang ditunjukkan pada tabel di berikut:

Tabel 4. Statistik Deskriptif Kemampuan Menulis Permulaan Peserta Didik pada Kelompok Kontrol Setelah *Pretest* dan *Posttest*

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	15	15
Skor Maksimum	50	80
Skor minimum	20	60
Rata-rata	38,00	67,33
Standar Deviasi	8,619	6,779
Varians	74,286	45,952

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa skor maksimum *pretest* untuk kelompok kontrol adalah sebesar 50 dan skor minimum diperoleh 20 dengan nilai rata-rata sebesar 38,00 dan standar deviasi sebesar 8,619 serta nilai varians diperoleh sebesar 74,286 sedangkan skor maksimum ketika *posttest* (setelah diberi perlakuan) diperoleh 80 dan skor minimum diperoleh 60 dengan nilai rata-rata sebesar 67,33 dan standar deviasi sebesar 6,779 serta nilai varians diperoleh sebesar 45,952 dengan jumlah sampel yang sama pada *pretest* sebanyak 15 orang.

Adapun dari tabel kategorisasi di atas dapat disebar atau digambar dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Kategori Kemampuan Menulis Permulaan Peserta Didik Pada Kelompok Kontrol Setelah *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.2 dapat ditunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang memiliki kemampuan menulis permulaan pada kategori sangat baik terdapat 0 untuk *pretest*-nya sedangkan *posttest*-nya terdapat 0. Pada kategori baik adalah 0 untuk *pretest*-nya sedangkan *posttest* terdapat 4 orang. Pada kategori cukup terdapat 2 orang untuk

pretest-nya dan *posttest*-nya terdapat 11 orang. Pada kategori kurang terdapat 13 orang untuk *pretest* dan *posttest* terdapat 0, dan pada kategori sangat kurang terdapat 0 untuk *pretest* sedangkan pada *posttest* 0.

Pada penelitian ini, uji normalitas yang digunakan yakni Shapiro Wilk karena sampel kurang dari 50 dengan menggunakan taraf 0,05, karena kemungkinan kebenaran penelitian sebesar 95 %. Jika angka signifikan (*sig*) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal sedangkan jika angka signifikan (*sig*) > 0,05 maka data berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas yang didapatkan:

Tabel 5. Uji Normalitas Kemampuan Menulis Permulaan

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Menulis Permulaan	Pretest	.119	15	.200*	.902	15	.102
	Eksperimen						
	Posttest	.238	15	.022	.886	15	.058
	Eksperimen						
	Pretest Kontrol	.231	15	.030	.920	15	.189
	Posttest Kontrol	.157	15	.200*	.888	15	.063

Berdasarkan tabel uji normalitas kemampuan menulis permulaan yang menggunakan rumusan test dari *shapiro wilk* didapatkan data yang menunjukkan bahwa *pretest* pada kelompok eksperimen memiliki taraf signifikan sebesar 102 dan *posttest* pada kelompok eksperimen sebesar 058 yang berada di atas 0,05 artinya teruji normal. Sedangkan *pretest* pada kelompok kontrol memiliki taraf signifikan sebesar 189 dan *posttest* pada kelompok kontrol sebesar 063 yang berada di atas 0,05 artinya teruji normal.

Tabel 6. Uji Hipotesis *Independent Sample t-Test* (Hasil Analisis SPSS 27)

		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
Kemampuan Menulis Permulaan	Equal variances assumed	6.732	.015	10.864	26	.000	20.571	1.894	16.679	24.464
	Equal variances not assumed			10.864	22.314	.000	20.571	1.894	16.648	24.495

Dari output SPSS di atas, diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dan nilai t hitung $10.864 > t$ tabel 1.771 ($df = n - 2$) terdapat perbedaan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* berpengaruh signifikan.

Pada pengambilan keputusan penelitian ini dapat dijelaskan bahwa jika terdapat pengaruh: nilai *pretest-posttest* (penggunaan media *puzzle* kelompok eksperimen) dengan nilai *pretest-posttest* (penggunaan media *puzzle* kelompok kontrol), jadi dapat disimpulkan jika penggunaan media *puzzle* dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar menulis pada peserta didik kelas I MIS Al-Ikhlash Doridungga Kabupaten Bima.

Pemberian pengalaman langsung dalam mengenalkan huruf pada peserta didik memang tidak bisa dilepaskan dari aktivitas bermain. Aktivitas bermain yang ada dalam permainan *puzzle* terbukti mampu mendorong peserta didik membangun konsep dan pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain (Kusyairy dkk., 2022). Peserta didik dapat berinteraksi dengan teman dalam satu kelompok dan juga dengan gurunya. Melalui interaksi tersebut peserta didik menemukan konsep dan cara menulis dengan tepat. Selain itu, bermain media *puzzle* juga mendorong peserta didik berpikir kreatif (Dwi Permata, 2020). Hal ini dikarenakan saat bermain *puzzle* peserta didik mengidentifikasi tentang banyak hal seperti bentuk huruf, bunyi huruf menulis kata dan kalimat sederhana. Peserta didik juga menikmati proses bermain dari awal sampai akhir.

Bermain *puzzle* menyediakan aktivitas yang menyenangkan dan menikmati. Hal ini terlihat ketika peserta didik merasa senang dan antusias saat bermain. Bermain *puzzle* juga melibatkan peran aktif semua peserta didik untuk menjalankan peran sesuai giliran masing-masing. Permainan media *puzzle* memberikan situasi belajar yang santai

dan informal, bebas dari ketegangan dan kecemasan sehingga *puzzle* ini dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Siti Nur Aftika, yang berjudul “Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunan 012”. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik (Aftika, 2020). Kemampuan menulis permulaan pada peserta didik mengalami peningkatan yang sangat pesat setelah diberikan perlakuan berupa media *puzzle*.

Dalam proses pembelajaran yang tidak menggunakan media *puzzle*, dulu hanya menggunakan metode ceramah atau menjelaskan pada papan tulis sehingga hasil belajar beberapa peserta didik tidak memuaskan ini terbukti dari nilai tes (*pre-test*) sebelum diberi perlakuan. Lebih rendahnya rata-rata hasil belajar pada kelas yang diajar dengan tidak menggunakan media pembelajaran, hal tersebut disebabkan oleh kurangnya media yang digunakan dalam proses belajar khususnya dalam kemampuan menulis permulaan, dikarenakan kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik membutuhkan sebuah stimulus agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan tidak menggunakan media pembelajaran kurang mempengaruhi hasil belajar menulis peserta didik. Dimana, nilai rata-rata minat belajar peserta didik yang diajar dengan tidak menggunakan media pembelajaran adalah 67,33 berada pada kategori cukup.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, hasil menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan sehingga pelaksanaan belajar mengajar sangat efisien. Karenanya dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang dipelajarinya dan juga membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis inferensial dalam menguji hipotesis atau ada tidaknya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yakni dengan menggunakan uji independen sampel test.

Hasil sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) digunakan media *puzzle* dapat disimpulkan bahwa hipotesis H1 diterima. Dari analisis uji independen sampel test diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang menggunakan dan tidak menggunakan media *puzzle* terhadap kemampuan menulis permulaan. Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar sebelum (*pre-tes*) sebesar 67,33% yang berada pada kategori cukup dan rata-rata hasil belajar setelah (*posttest*) 82,93% yang berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan rata-rata hasil belajar berpengaruh, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan peserta didik kelas I MIS Al-Ikhlas Doridungga Kabupaten Bima. Hal ini terbukti bahwa penggunaan media *puzzle* dapat memberikan hasil yang baik terhadap kemampuan menulis permulaan peserta didik.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian Nadiyah tentang “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Kharisma Bangsa” Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD Kharisma Bangsa (Nadiyah, 2023). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa benar terbukti dengan menggunakan media *puzzle* dapat mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. selain itu, bukan hanya hasil belajar yang meningkat namun media ini juga mampu memberikan semangat dan motivasi untuk belajar.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis permulaan peserta didik kelompok eksperimen di kelas I MIS Al-Ikhlash Doridungga mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata *pretest* 47,00 (kategori kurang) dan *posttest* 82,93 (kategori baik), selisih 35,93. Sementara itu, pada kelompok kontrol, nilai rata-rata *pretest* sebesar 38,00 (kategori sangat kurang) dan *posttest* 67,33 (kategori cukup), dengan selisih 29,33. Berdasarkan uji hipotesis, penggunaan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis permulaan peserta didik, dengan nilai signifikan $0,000 < 0,5$ dan t hitung $10,864 > t$ tabel $1,771$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis peserta didik, sehingga guru perlu meningkatkan kegiatan belajar menulis. Penelitian ini juga memberikan pemahaman lebih dalam mengenai efektivitas media *puzzle* dalam pembelajaran menulis di sekolah, membantu mengidentifikasi kesulitan penggunaan media dan memberikan langkah perbaikan untuk mengoptimalkan pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lain yang tertarik mengembangkan media pembelajaran tingkat dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aftika, S. N. (2020). Penerapan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Ragunan 012. *Sripsi*, 1.
- Alpian, Y. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian UBP Karawang*, 1(1), 67-68.
- Dwi Permata, R. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440–444. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Jamaluddin. (2022, Agustus 25). Observasi dan Wawancara. (F. Suryaningsih, Interviewer)
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Khalik, I. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek sebagai Terapi Ekspresif Terhadap Emosi Pada Peserta Didik. *Jurnal Literasiologi*, 6(2), 4.
- Kusyairy, U., Qalbi, N., T, M. R., Muzakkir, & Prihatin, S. (2022). Penerapan Bermain Puzzle Gambar Melalui Metode Kerja Kelompok Dalam Meningkatkan Sikap Mau Membantu Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah 1 Tidung. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 175–184. <https://doi.org/10.24252/khidmah.v2i2.30213>
- Martha, N., & Situmorang, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 165–171. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Nadiyah. (2023). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Kharisma Bangsa. *Skripsi*, 71.
- RI, D. A. (2019). *Al-Qur'an dan Tejemahannya*. Retrieved from

- <https://tafsiralquran.id/perintah-dan-keutamaan-membaca-dalam-alquran/#>
- Sutrisno, & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 84.
- Trisyana, S., & Reza, M. (2013). Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B Di Tk Siswa Budi I Surabaya. 2(2), 1–7.
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa. *STAI Al-Haudi*, 3(8), 19-20.