

**MENINGKATKAN MINAT MEMBACA DAN HASIL BELAJAR SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* HURUF KELAS II SDN
09 NANGA YEN KABUPATEN KAPUAS HULU TAHUN PELAJARAN
2024/2025**

ARTIKEL



**DISUSUN OLEH:
ASTRID FATIKA
NIM:2112061967**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2025**

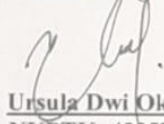
LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

Nama Lengkap Mahasiswa : Astrid Fatika
Nomor Induk Mahasiswa : 2112061967
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi : STKIP Persada Khatulistiwa
Judul Artikel : Meningkatkan Minat Membaca Dan Hasil
Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media
Puzzle Huruf Kelas II SDN 09 Nanga Yen
Kabupaten Kapuas Hulu Tahun Pelajaran
2024/2025

Artikel ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diterbitkan.

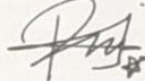
Menyetujui:

Pembimbing I

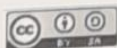


Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd
NUPTK. 4335767668230253

Pembimbing II



Rusdi, M.Sn.C.PAT
NUPTK.4736767668137022



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

ISSN 2580 – 1058
DOI: 10.31932/ve.vxxix.xxx



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

ISSN 2580 – 1058
DOI: 10.31932/ve.vxxix.xxx



Akreditasi KEMENRISTEKDIKTI, Nomor: 148/M/KPT/2020
VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan

Volume 12 Nomor 2, Februari 2025, Halaman xx – xx

<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX>



MENINGKATKAN MINAT MEMBACA DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* HURUF KELAS II SDN 09 NANGA YEN KABUPATEN KAPUAS HULU TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Astrid Fatika

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Email: fatikaastrid@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Menerima : 15 Juli 2025

Revisi : 18 Juli 2025

Diterima : 22 Juli 2025

Kata Kunci:

Minat Membaca, Hasil Belajar,

Puzzle Huruf

ABSTRAK

Permasalahan utama dalam penelitian ini yaitu rendahnya minat membaca dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* huruf kelas 2 SDN 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model yang digunakan adalah model Kemmins dan Mc Taggart dengan tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 SDN 09 Nanga Yen yang berjumlah 13 siswa. Sumber data berasal dari siswa, guru kelas, kegiatan pembelajaran, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes dan angket. Alat pengumpulan data yaitu lembar observasi, soal tes dan angket respon siswa. Hasil penelitian penggunaan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa sebagai berikut. (1) Terlihat dari hasil observasi guru siklus I yaitu 88,33% dan pada siklus II yaitu 100% mengalami peningkatan sebesar 11,67%. (2) Terlihat dari nilai rata-rata sebelum penggunaan media *puzzle* huruf yaitu 61,64% dengan nilai KKM yaitu 75, setelah menggunakan media *puzzle* huruf pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata yaitu 63,07% dari nilai awal sebelum menggunakan media *puzzle* huruf dan setelah menggunakan media *puzzle* huruf mengalami peningkatan sebesar 1,43% dan pertemuan kedua nilai rata-rata 75,38% mengalami peningkatan sebesar 12,31%. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata 81,15% dari siklus I pertemuan ke II sampai siklus II pertemuan I mengalami peningkatan sebesar 68,84% dan pertemuan kedua nilai rata-rata 89,61% mengalami peningkatan sebesar 8,46%. (3) Hasil respon siswa terhadap media *puzzle* huruf yaitu 83,30% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 09 Nanga



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

ISSN 2580 – 1058

DOI: 10.31932/ve.vxxix.xxx

Yen.

Keywords:

Minat Membaca, Hasil Belajar,
Puzzle Huruf

Korespondensi:**Nama pengirim naskah**

Astrid Fatika

Email:fatikaastrid@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is the low reading interest and learning outcomes of the students. This research aims to see the improvement in reading interest and learning outcomes of grade 2 students of SDN 09 Nanga Yen by using letter puzzle media in learning. This research uses a descriptive qualitative approach and the form of classroom action research (PTK). Data collection techniques use observation sheets, test sheets, and questionnaires. Data collection tools are observation sheets, test questions, and student interest response questionnaires. The research results show that learning using letter puzzle media can improve students' reading interest and learning outcomes with a very good category. The average analysis of cycle I, the first meeting was 63.07 and the second meeting 75.38, experiencing an increase of 12.31%. Meanwhile, in cycle II, the first meeting had an average value of 81.15 and the second meeting 89.61%, experiencing an increase of 8.46%. Based on the research conducted, it can be concluded that the use of letter puzzle media in learning can improve reading interest and learning outcomes of grade 2 students of SDN 09 Nanga Yen.

©2021 LPPM STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



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

ISSN 2580 – 1058
DOI: 10.31932/ve.vxxix.xxx

PENDAHULUAN

Membaca merupakan suatu keinginan dan kemampuan untuk menuju kemajuan dan kesuksesan, melalui kebiasaan membaca sejak dini atau sejak duduk di bangku sekolah dasar, maka siswa akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang baru bahkan luas, dan memiliki kemampuan membaca intensif (membaca cepat) menemukan kata. Membaca juga bertujuan untuk membentuk pemahaman oleh pembaca apa yang sedang dibaca. (Elendiana, 2020:1).

Membaca adalah keterampilan untuk menerima informasi lacak atau mendapatkan pengetahuan ilmiah terkait dengan apa yang di baca. (Purba, Zainurin, Syafitri, & Ramadhani, 2023:181).

Meningkatkan minat baca yang tinggi merupakan sesuatu yang diharapkan. Minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal aktivitas tanpa ada yang menyuruh. (Rahmat, Syalviana, & Ariyani, 2022:41)

Hasil belajar merupakan bagian penting dalam pembelajaran. Menurut Lindasari (Fitri, Desyandri, & Erita 2022:2985) hasil belajar adalah perunahan keterampilan dan kecakapan, sikap, pengetahuan, dan apresiasi yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif dan sikomotorik melalui proses belajar.

Keberhasilan siswa dalam proses membaca dan belajar dikarenakan oleh peran guru yang lebih kreatif di dalam pembelajaran, menciptakan suasana baru dan menjadikan pembelajaran menyenangkan, misalnya melalui penggunaan media. Karena media merupakan alat kreatif untuk pembelajaran yang nyaman. Kustandi (Agustina, Afifulloh,

& Ertanti, 2022:322). Oleh karena itu, pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang dimediasi antara guru dan siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan.

Arsyad (Agustina, Afifulloh, & Ertanti, 2022:322) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah. menurut Marshall Meluhan (Nurhasanah, 2021:220) media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkan mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung. media sangat membanru dalam proses pembelajaran dan berperan penting dalam dunia pendidikan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah puzzle huruf. Penggunaan media puzzle huruf merupakan salah satu faktor yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan membaca bagi siswa kelas 2. Menurut daryanto (Agustina, Afifulloh, & Ertanti, 2022:322) menyatakan bahwa secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, dan menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar dan membuat suatu suasana yang menyenangkan dan menjadikan pembelajaran yang kreatif, media puzzle huruf memperkenalkan siswa berbagai macam huruf abjad dan siswa akan mudah untuk memahaminya, selain itu juga akan mengasah otak kepada siswa untuk menggabungkan sebuah abjad menjadi sebuah

kata atau kalimat, disisi lain sebagai bermain juga mengasah pemahaman siswa. Media *puzzle* merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. (Gustian, Maimunah, & Raini 2024:74)

Berdasarkan pra observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 30 Januari 2025 dengan guru kelas 2 di SDN 09 Nanga Yen tahun pelajaran 2024/2025, ditemukan beberapa masalah atau gejala di dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dimana dapat dilihat dari hasil pembelajaran siswa masih banyak yang belum mencapai KKM (75) beberapa masalah yang ditemukan antara lain: rendahnya minat membaca siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, dimana dari 13 siswa, 6 siswa belum bisa membaca dengan benar dimana siswa masih salah mengenal huruf dan salah dalam penyebutan kalimat dan 7 siswa sudah bisa membaca dengan baik, rendahnya hasil belajar siswa yang terlihat dari nilai ketuntasan siswa dimana hanya 4 orang siswa yang tuntas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan 9 orang yang tidak tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru yang masih terpaku kepada buku sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu sebuah media yang cocok untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama untuk menumbuhkan minat baca siswa, didalam penelitian ini peneliti menggunakan media *puzzle* huruf didalam proses pembelajaran di dalam kelas. Media *puzzle* huruf merupakan media pembelajaran yang berbentuk

potongan-potongan kata atau huruf yang diacak untuk dijadikan satu rangkaian *puzzle* kembali, dalam proses menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut dapat membantu siswa dalam kemampuan membaca dan meningkatkan keberhasilan siswa dalam berfikir.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti menggunakan media *puzzle* huruf dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2019:17) metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Bentuk penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK).

Menurut (Sukardi, 2018:266) penelitian tindakan kelas adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam organisasi, suatu kondisi mereka dapat mempelajari pengalaman dan membuat pengalaman. Menurut Arikunto (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2020:3) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Adapun tahapan dalam penelitian tindakan kelas terdapat beberapa tahapan yaitu:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti mengadakan survey ke sekolah yang akan dijadikan peneliti.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada tahap ini adalah sesuai dengan yang telah direncanakan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan adalah sebagai berikut :

- a. Guru memberikan salam dan memulai kegiatan dengan berdoa terlebih dahulu serta guru memberikan motivasi dan memberikan ice breaking.
- b. guru mengecek kehadiran siswa.
- c. Guru mulai membuka kegiatan belajar dengan mengaitkan materi yang akan disampaikan.
- d. Guru menjelaskan kepada siswa penting materi dan kalimat pembelajaran dalam meingkatakan minat baca siswa.
- e. Guru menampilkan media puzzle huruf dan menginstruksi untuk menyusun rangkaian puzzle huruf dimana kalimat yang belum sempurna bersama-sama siswa.
- f. Guru menanyakan apa kalimat yang telah disusun dalam puzzle tersebut.
- g. Setelah siswa paham dengan menyusun kalimat pada puzzle huruf, guru memberikan soal kepada siswa.
- h. Guru membimbing siswa dalam pengerjaan soal dan memberkan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- i. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan tentang materi yang sudah disampaikan dengan menggunakan media puzzle huruf.

3. Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini penulis menentukan guru bidang studi sebagai obsever, mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dan melihat penggunaan media puzzle huruf dalam pembelajaran. Lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

4. Refleksi

Peneliti menganalisis data hasil observasi apakah kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, apabila belum dapat meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa yang ingin dicapai maka diberikan tindakan untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa pada siklus selanjutnya.

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri 09 Nanga Yen yang terletak di Kabupaten Kapuas Hulu, Kecamatan Hulu Gurung, Desa Nanga Yen. Sedangkan tempat dalam penelitian ini adalah didalam kelas II dan dilaksanakan pada semester genap.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025, yang berjumlah 14 siswa terdiri dari 6 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki.

2. Objek

Objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan minat membaca siswa dengan menggunakan media puzzle huruf untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 09 Nanga Yen tahun pelajaran 2024/2025.

C. Data dan Sumber Data Penelitian

1. Data Penelitian

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dilapangan oleh peneliti dari orang yang bersangkutan melalui serangkaian kegiatan observasi di kelas II Sekolah Dasar Negeri 09 Nanga Yen dan wawancara dengan guru kelas.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengelolaan data yang bersifat studi

2. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 09 Nanga Yen tahun Pelajaran 2024/2025 yang akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf untuk meningkatkan minat baca siswa dan hasil belajar siswa.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Observasi

Menurut Sugiyono (2019:203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja,

gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati.

b. Teknik Pengukuran atau Tes

Teknik pengukuran digunakan untuk melihat secara kuantitas hasil belajar dan minat membaca dengan menggunakan media puzzle huruf pada siswa melalui tes.

c. Dokumen

Dokumentasi diperlukan untuk menunjang dalam penelitian ini berupa daftar nama siswa, foto atau gambar dan daftar nilai siswa. Fungsi dokumentasi adalah untuk mendukung hasil penelitian agar lebih valid dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

2. Alat Pengumpulan Data

a. Lembar Observasi Lembar observasi adalah lembar adalah lembar kerja yang berfungsi untuk mengobservasikan dan mengukur tingkat keberhasilan siswa pada kegiatan belajar mengajar dikelas.

b. Lembar tes

Lembar tes adalah alat instrument untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian prestasi siswa. Pentingnya pelaksanaan tes untuk memahami masalah pengumpulan data dalam penelitian.

c. Lembar Angket

Lembar angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti tentang laporan pribadi, atau hal-hal yang ia ketahui.

d. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai sumber data yang bermanfaat untuk mendukung dalam pembuktian kebenaran data yang berupa gambar atau foto serta arsip-arsip dokumen dilapangan

E. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019:321) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah dilaksanakan penelitian dan pengumpulan data, maka selanjutnya dihasilkan data penelitian adapun hasil penelitian dideskripsikan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Menggunakan Media *Puzzle Huruf*

Adapun pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

a. Siklus I

Siklus I terdiri dari empat tahapan yaitu tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan pengamatan, dan tahapan refleksi, ini merupakan tahapan siklus I sebagai berikut:

1) Perencanaan (Planning)

Perencanaan tindakan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 April bersama dengan guru kelas II, langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I sebagai berikut: (1) siklus I yang akan dilaksanakan terdiri dari 2 kali pertemuan, setiap pertemuan 2 jam pembelajaran atau dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, (2) menyusun skenario tindakan,

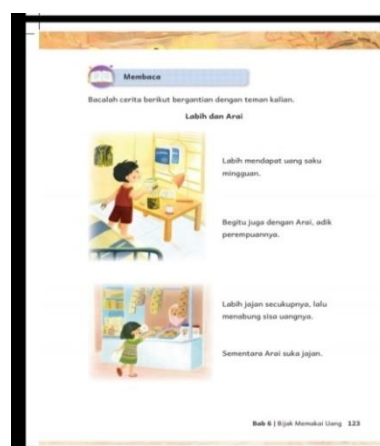
perangkat pembelajaran berupa atri, model pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar, (3) menyiapkan instrument penilaian berupa soal tes yang akan diberikan kepada siswa, (4) menyusun format lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan lembar angket untuk mengetahui respon minat siswa dengan menggunakan media *puzzle huruf*.

2) Pelaksanaan (Action)

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan yaitu memberikan pembelajaran dengan menggunakan bagan skema yang didukung RPP, dan materi pembelajaran.

a) Pertemuan 1 (Senin, 28 April 2025)

Pada pertemuan pertama pembelajaran Bahasa Indonesia, pada kegiatan pendahuluan, guru memberikan salam kepada siswa, meminta siswa untuk berdoa dan mengecek kehadiran siswa, kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan berlangsung, guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan guru melakukan apresiasi dan motivasi kepada siswa. Pada kegiatan inti, guru membimbing berjalannya pembelajaran, guru meminta kepada siswa untuk membaca cerita lebih dan ari



Setelah siswa selesai membaca cerita lebih dan arai, siswa mendengarkan penjelasan dari guru. Tentang ceritan yan telah dibacakan, guru menjelaskan tentang bagaimana cara bijak memakai uang dan jenis-jenis pekerjaan yang dapat menghasilkan uang. Kemudia guru meminta siswa untuk menyebutkan nama-nama pekerjaan yang dapat menghasilkan uang. Kemudian siswa dibagi menjadi 3 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 orang. sebelum siswa berdiskusi siswa diberikan arahan bagaimana cara menggunakan media puzzle huruf, setelah siswa mengerti setiap kelompok secara bergantian menyusun media puzzle huruf yang sebelumnya masih tersusun secara acak di susun menjadi kalimat dan gambar yang benar, setelah satu kelompok selesai menyusun puzzle huruf perwakilan dari kelompok membacakan kalimat yang ada pada puzzle huruf tersebut. Guru mengamati pengetahuan atau pemahaman siswa dalam pembelajaran dengan memberikan soal tes kepada siswa untuk dikerjakan secara individu. selanjutnya guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa bersama.

b) Pertemuan Ke 2 (29 April 2025)

Pada pertemuan kedua pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada kegiatan pendahuluan pertemuan kedua guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa, guru dan siswa berdoa bersama, guru memberikan motivasi dan apresiaisi kepada siswa, guru menjelaskan pembelajaran yang akan berlangsung, guru

memberitahu tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan guru menanyakan pertanyaan terkait pembelajaran sebelumnya.

Pada tahap inti siswa membaca cerita tentang lebih dan larai, guru menjelaskan pentingnya menabung kepada siswa, guru menanyakan pada siswa jenis-jenis pekerjaan yang dapat menghasilkan uang. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok dalam kelompok terdiri dari 4 orang. sebelumnya guru menjelaskan terlebih dahulu cara menggunakan media puzzle huruf, setelah siswa mengerti cara menggunakan media puzzle huruf, guru meminta kelompok secara bergantian menyusun puzzle huruf. Kemudian salah satu masing-masing kelompok membacakan kalimat yang ada didalam puzzle huruf. Setelah siswa memahami mengenai pembelajaran tentang penggunaan uang secara bijak guru memberikan soal tes kepada siswa untuk dikerjakan secara individu untuk mengetahui pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Tahap penutup guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang dipelajari, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa bersama.

3) Pengamatan (observing)

Pada tahap observasi dilaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf dilaksanakan dengan alat bantu berupa lembar observasi. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui perolehan data

mengenai kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 09 Nanga Yen dengan menyusun rencana pembelajaran seperti RPP yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf dapat menghasilkan perubahan pada minat baca dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 09 Nanga Yen.

a) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktifitas guru juga dilakukan untuk melihat proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media puzzle huruf. Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap peroses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf dengan 18 aspek yang diamati, terdapat 3 aspek yang belum terlaksana dengan baik pada siklus I pertemuan I dan 2 aspek pada pertemuan kedua. Adapun hasil obsevasi aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada tabel

Siklus I	Hasil Pengamatan
Pertemuan I	72%
Pertemuan II	88,33%

terlihat hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemua I dan pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 16,33%. Dari hasil observasi tersebut bisa dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I baik, namun masih tetap harus dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

b) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa untuk melihat seperti apa aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengumpulan data observasi guru terhadap pelaksanaan dari observasi aktivitas siswa melalui pembelajaran dengan mengguakan media puzzle huruf yaitu diperoleh hasil observasi siswa pada siklus I sebesar 89,6% termasuk dalam kategori baik.

4) Refleksi Siklus I

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan siklus I bahwa hasil belajar dengan menggunakan media puzzle huruf pada siswa kelas 2 SDN 09 Nanga Yen dikatakan baik. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tes siklus I dengan data-data yang telah dikumpulkan. Hasil observasi guru siklus I pertemuan pertama menunjukan 18 aspek yang diamati, terdapat 3 aspek yang belum terlaksana dengan baik dangan presentase 71%. Hasil observasi guru menunjukan bahwa ada beberapa kegiatan yang belum terlaksana.

Sedangkan siklus I pertemuan kedua menunjukan hasil dari 18 aspek yang diamati 2 aspek yang tidak terlaksanakan dengan presentase 88,33%.

Hasil observasi siswa, berdasarkan hasil pengumpulan data observasi guru terhadap pelaksanaan dari observasi aktivitas siswa melalui pembelajaran

dengan menggunakan media puzzle huruf yaitu diperoleh hasil observasi siswa pada siklus I sebesar 89,6% termasuk dalam kategori baik.

b. Siklus II

1) Perencanaan (Planning)

Perencanaan perbaikan tindakan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 30 April – 1 Mei 2025. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II sebagai berikut:

- a) Siklus II yang akan dilaksanakan terdiri dari 2 kali pertemuan yaitu 2 X 35 menit.
- b) Menyusun skenario tindakan, perangkat pembelajaran berupa materi, model pembelajaran, dan sumber pembelajaran.
- c) Mempersiapkan instrument penilaian berupa soal tes yang akan diberikan kepada siswa.
- d) Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa.

2) Pelaksanaan (Action)

a) Pertemuan I siklus II (30 April 2025)

Pada tahap kegiatan pendahuluan guru menyapa siswa, menanyakan kabar siswa, dan mengecek kehadiran siswa, guru dan siswa berdoa bersama-sama yang di pimpin oleh ketua kelas, guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan di laksanakan, guru menginformasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, guru melakukan apresiasi dan motivasi kepada siswa dan mengingatkan kembali pembelajaran yang sudah lalu. Pada tahap inti guru meminta siswa untuk membaca cerita tentang bang bing bung ayo ke bank, satu persatu, setelah selesai

membaca siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang pentingnya menabung dan bijak menggunakan uang, kemudian guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dimana didalam setiap kelompok terdiri dari 4 orang, siswa diminta untuk berdiskusi dan berkerja sama dalam menyusun puzzle huruf yang semulanya acak menjadi suatu gambar yang telah di tentukan secara bergantian dengan kelompok yang lain, setelah selesai salah satu perwakilan dari setiap kelompok untuk membacakan kata yang terdapat dalam media puzzle huruf yang telah disusun. Tahap penutup guru memberikan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami terkait dengan pembelajaran pada hari ini. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada hari ini, guru dan siswa berdoa bersama.

b) Pertemuan II siklus II (1 Mei 2025)

Pada kegiatan pendahuluan guru menyapa siswa menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa lalu guru dan siswa berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas, guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan di dilaksanakan, guru melakukan apresiasi dan motivasi kepada siswa. Tahap inti guru menanyakan pembelajaran yang sebelumnya tentang cerita bang bing bung ayo ke bank, guru menjelaskan pentingnya menghemat uang dan memakai uang secara bijak, guru menanyakan pada siswa

berapa pentingnya menabung dan menghemat uang, siswa diminta untuk menyebutkan salah satu pekerjaan yang dapat menghasilkan uang secara satu persatu. Dan menanyakan kepada siswa apa cita-cita siswa.

3) Pengamatan (Observing)

a) Hasil Observasi Guru

Observasi guru dilakukan untuk melihat proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media puzzle huruf. Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf. Adapun hasil observasi aktivitas guru siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Siklus II	Hasil Pengamatan
Pertemuan I	94,44
Pertemuan II	100

terlihat hasil observasi aktivitas guru siklus II pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan sebesar 5,56% dari hasil observasi tersebut dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus II mencapai kategori sangat baik.

b) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengumpulan data observasi guru terhadap pelaksanaan dari observasi aktivitas siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan media puzzle huruf yaitu diperoleh hasil observasi siswa pada siklus II sebesar 96,4% termasuk dalam kategori sangat baik.

4) Refleksi siklus II

Setelah melakukan observasi pada siklus II, kemudian data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan untuk dianalisis. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus II, dengan menyipkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, observasi belajar siswa serta hasil tes, sudah menunjukkan perubahan yang baik pada keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Berdasarkan pemaparan diatas dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas di SD Negeri 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025 sudah dapat dikatakan memuaskan karena tindakan ketuntasan belajar siswa sudah berada pada kategori (A).

5) Hasil Dokumentasi

Data dokumentasi yang diperoleh yaitu data berupa gambar-gambar tentang kegiatan proses pembelajaran berlangsung selama penelitian dilaksanakan, selain gambar tentang proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, dokumen berupa modul, daftar nilai siswa telah dilampirkan. Dokumentasi dilakukan sebagai bukti bahwa penelitian tentang meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media puzzle huruf kelas 2 SDN 09 Nanga Yen Kabupaten Kapuas Hulu Tahun Pelajaran 2024/2025 sudah benar-benar dilaksanakan oleh peneliti.

2. Peningkatan Hasil Belajar

a. Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar siswa diukur menggunakan alat pengumpulan data yaitu lembar soal

tes yang telah disiapkan. Lembar tes dilakukan pada akhir siklus I yang diikuti oleh 13 orang siswa kelas II. Lembar tes siswa dilakukan setelah guru menerapkan media pembelajar *puzzle* huruf pada siklus I. untuk rekapitulasi hasil rekapitulasi hasil belajar siswa dapat dilihat pada berikut:

No	Hasil Tes	Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Nilai Tertinggi	80	100
2	Nilai Terendah	40	60
3	Jumlah Nilai	820	980
4	Nilai Rata-Rata	63,07	75,38
5	Nilai Klasikal	38,46	69,23

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada siklus I

dapat diketahui nilai rata-rata pertemuan I dari jumlah nilai siswa adalah 820 dari jumlah siswa 13 orang dengan nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh 38,46 atau sebanyak 5 orang siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas 8 orang.

Angka ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I belum memenuhi syarat ketuntasan belajar klasikal, karena ketentuan belajar klasikal dicapai sekurang-kurang 80% dari jumlah siswa yang memperoleh KKM yang telah ditetapkan.

Sedangkan pertemuan ke II jumlah nilai dari keseluruhan siswa 13 siswa adalah 980 dengan nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh 69,23 atau sebanyak 9 orang siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas 4 orang. angka ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I pertemuan II belum memenuhi syarat ketuntasan belajar klasikal, karena ketuntasan belajar klasikal dicapai sekurang-kurang 80% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai sesuai

dengan KKM yang telah ditetapkan. Adapun dari nilai rata-rata siswa pada siklus I Pertemuan I dan II adalah sebesar 69,54% dengan peningkatan sebesar 12,31%

b. Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar siswa diukur menggunakan alat pengumpulan data yaitu lembar soal tes yang telah disiapkan. Lembar tes dilakukan pada akhir siklus II yang diikuti oleh 13 orang siswa kelas II. Lembar tes siswa dilakukan setelah guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* huruf. Rekapitulasi hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Hasil tes	Skor	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Nilai Tertinggi	100	100
2	Nilai Terendah	45	60
3	Jumlah Nilai	1.055	1.165
4	Nilai Rata-Rata	81,15	89,61
5	Nilai Klasikal	76,92	92,30

dapat diketahui nilai rata-rata dari keseluruhan jumlah siswa 81,15 dengan nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh 76,92 atau sebanyak 10 orang siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas 3 orang. angka ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I belum memenuhi syarat ketuntasan belajar klasikal dicapai sekurang-kurang 80% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai sesuai dengan KKM yang telah ditentukan.

Sedangkan pertemuan kedua diketahui nilai rata-rata dari seluruh jumlah siswa adalah 89,61 dengan nilai ketuntasan klasikal 92,30 atau sebanyak 12 orang siswa yang tuntas dan yang

tidak tuntas 1 orang. angka ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan II sudah memenuhi syarat ketuntasan belajar klasikal. Adapun nilai rata-rata siklus II pertemua I dan II yakni sebesar 85,36% dengan peningkatan sebesar 89,61%.

3. Respon Minat Membaca Siswa

Peggunaan media *puzzle* huruf diukur dengan menggunakan angket. Angket disebarakan kepada 13 oang siswa pada angket terdapat 6 pertanyaan mengenai respon minat membaca siswa terhadap penggunaan media *puzzle* huruf. Hasil analisis angket dapat dilihat pada sebagai berikut

Tabel 4.7 Hasil Angket Minat Membaca Siswa Terhadap Penggunaan Media *Puzzle* huruf

Rata-rata	Keterangan
98,69	Sangat Baik

dapat dilihat rata-rata jumlah perentase angket minat siswa dengan diterapkannya media pembelajaran *puzzle* huruf dilihat dari jumlah rata-rata sebesar 98,69 dengan kategori sangat baik.

b. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Minat Membaca dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan penerapan penggunaan media *puzzle* huruf yang telah peneliti lakukan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran berlangsung

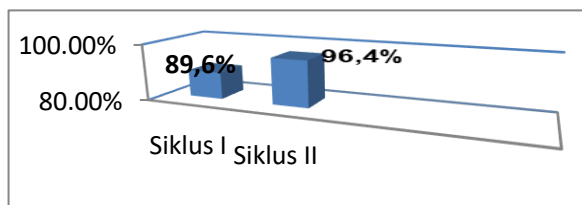
dilihat berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan pada siklus I sampai Siklus II, Menurut Hardani (Aryanti, Marleni, & Prasrirahamni, 2022: 1452) observasi adalah teknik atau cara menumpulkan data dengan mengamati aktivitas yang sedang berlangsung.

Adapun peningkatan hasil observasi aktivitas guru dan siswa siklus I dan siklus



terlihat bahwa hasil observasi guru pada siklus I pertemuan pertama diperoleh prsentase sebesar 72% siklus I pertemuan kedua diperoleh persentase sebesar 88,33% dengan kategori baik dengan peningkatan 16,33%. Pada pertemua pertama dan kedua siklus II pertemuan pertama diperoleh prsetase sebesar 94,44% siklus II Ppertemuan kedua memperoleh presentase 100% dengan kategori sangat baik dan mengalami peningkatan sebesar 5,56% hal ini menunjukkan nilai hasil observasi aktivitas guru sudah memenuhi syarat sehingga berpengaruh pada peningkatan minat memebaca dan hasil belajar siswa maka dilanjutkan dengan mengobservasi aktivitas siswa.

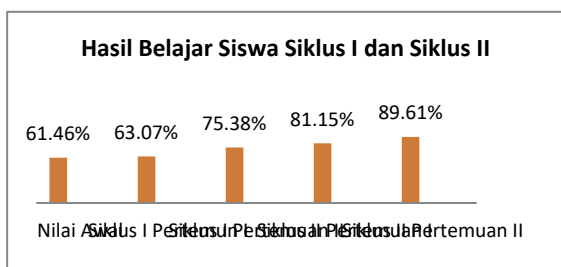
Berdasarkan observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa diukur dengan menggunakan lembar observasi. Observasi aktivitas siswa disajikan dalam bentuk gambar berikut



dilihat dari perolehan data pada siklus I diperoleh persentase sebesar 89,6% hasil ini diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh guru. Sedangkan pada siklus II diperoleh sebesar 96,4% hasil ini diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh guru. Aktivitas guru sangat mempengaruhi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Puzzle Huruf Kelas II SD Negeri 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* huruf pada kelas 2 SDN 09 Nanga Yen dikatakan sangat baik. Hasil belajar siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar



hasil belajar siswa pada siklus I dan II. Hasil siklus I pertemuan pertama dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 40 dengan nilai rata-rata 63,07 dikategorikan cukup. Siklus I pertemuan kedua dari 13 orang siswa hanya 9 orang siswa yang tuntas sementara 4 orang tidak tuntas dengan

nilai tertinggi 100 dan terendah 60 dengan nilai rata-rata 75,38 dikategorikan baik.

Sedangkan pada hasil siklus II terlihat bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat, terlihat dari pertemuan pertama dari 13 orang siswa 10 orang yang tuntas sedangkan 3 orang siswa yang tidak tuntas dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 45 dengan nilai rata-rata 81,15 dikategorikan baik, siklus II pertemuan kedua dari 13 siswa hanya 1 orang yang tidak tuntas sedangkan 12 orang siswa yang tuntas dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 89,61 dikategorikan sangat baik.

3. Respon Minat Siswa Terhadap Penggunaan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas 2 Tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan hasil penelitian respon siswa dapat dilihat pada angket siswa dan ini dilakukan pada saat proses pembelajaran telah berakhir. Angket yang dibagikan oleh peneliti kepada siswa berjumlah 13 siswa. Berdasarkan angket yang disebarkan menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 98,69% pada kategori sangat baik, dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat membaca siswa dengan menggunakan media *puzzle* huruf diperoleh kriteria sangat baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *puzzle* huruf dalam proses pembelajaran pada siswa kelas II SD Negeri 09 Nanga Yen Tahun Pembelajaran 2024/2025 dikategorikan

sanagat baik, terlihat hasil observasi guru mengalami peningkatan 11,67% dengan hasil observasi guru siklus I yaitu 88,33% sedangkan hasil observasi siklus II yaitu 100%. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulakn bahwa penggunaan media *puzzle* huruf untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa berlangsung dengan baik.

2. Penerapan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas II SD Negeri 09 Nanga Yen Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siklus I yaitu 75,38% sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dengan rata-rata menjadi 86,92% . data yang diperoleh dari hasil tes tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa.
3. Peningkatan minat membaca siswa dengan penerapan media *puzzle* huruf menunjukan respon peningkatan yang sangat baik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata nilai siswa adalah 83,30% pada kategori sanagat baik. Maka dapat disimpulkan peningkatan minat membaca siswa sangat baik dikarenakan pembelajar dengan meggunakan media *puzzle* huruf sangat menyenangkan sehingga membuat siswa lebih aktif dalm pembelajaran dan membuat pembelajaran menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

Agustina, T. M., Afifulloh, M., & Ertanti, D. W. (2022). Penggunaan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Pada kelas 1 SDN Sumerejo 03 Kota Batu.

Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 4.

- Arikunto , S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2, 54-60.
- Fitri, Y., Desyandri, & Erita, Y. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivitas. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIO Universitas Mandiri*, 08.
- Gustian , D., Maimunah, & Raini, Y. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Puzzle Huruf pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Cibata Leuwiliang. 4.
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan dan Sains*.
- Purba , H. M., Zainuri, H. S., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-Aspek Mmembaca dan Pengembangan dalam Keterampilan Mmembaca di Kelas Tinggi. *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2, 177-193.
- Rahmat, A., Syalviana, E., & Ariyani, F. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa SD Negeri 21 Usaha Jaya. *Jurnal Pengapdian dan Pendampingan Masyarakat*, 2.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

