



Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 3 di MI Al-Barokah Ajung Jember

Siti Amanda^{1*}, Muhammad Suwignyo Prayogo², Aprilia Yuliantika³, Maimunah⁴

¹⁻⁴ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

Email: Sitiamanda216@gmail.com^{1*}, Wignyoprayogo@uinkhas.ac.id², apriaiyuliantika@gmail.com³, Anindhiramaimunah@gmail.com⁴

*Penulis Korespondensi: Sitiamanda216@gmail.com

Abstract. *This study has two main objectives, namely (1) to identify various difficulties experienced by students in reading activities in class III of MI Al-Barokah, and (2) to analyze the application of puzzle media as an alternative solution to overcome these difficulties. The research approach used is qualitative with a case study method. Data collection was carried out through observation, interviews, and documentation of teaching and learning activities. Data analysis followed the Miles and Huberman model, which includes the stages of data collection, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that third-grade students at MI Al-Barokah still faced various obstacles in reading, including spelling letters one by one, needing the teacher's help when pronouncing words, difficulty distinguishing certain letters, often repeating words or sentences, and not being able to read fluently overall. The use of puzzle media proved to be effective in helping teachers overcome these problems. The use of this media was also able to increase student activity, foster a spirit of learning, and foster their interest in reading activities in the third grade at MI Al-Barokah.*

Keywords : *Difficulty Reading; Learning Media; Puzzles; Reading Interest; Student Activity.*

Abstrak. Penelitian ini memiliki dua tujuan utama, yaitu (1) mengidentifikasi berbagai kesulitan yang dialami siswa dalam kegiatan membaca di kelas III MI Al-Barokah, dan (2) menganalisis penerapan media puzzle sebagai alternatif solusi untuk mengatasi kesulitan tersebut. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kegiatan belajar mengajar. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas III MI Al-Barokah masih menghadapi berbagai hambatan dalam membaca, antara lain masih mengeja huruf satu per satu, membutuhkan bantuan guru saat melafalkan kata, sulit membedakan huruf tertentu, sering mengulang kata atau kalimat, serta belum lancar membaca secara keseluruhan. Penerapan media puzzle terbukti efektif membantu guru dalam mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan media ini juga mampu meningkatkan keaktifan siswa, menumbuhkan semangat belajar, serta menumbuhkan minat mereka terhadap kegiatan membaca di kelas III MI Al-Barokah.

Kata kunci: Aktivitas Siswa; Kesulitan Membaca; Media Pembelajaran; Minat Membaca; Teka-teki.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk generasi muda agar siap menghadapi perubahan serta tantangan di masa depan. Oleh sebab itu, pelaksanaan pendidikan perlu dilakukan secara maksimal agar dapat mencetak sumber daya manusia yang unggul, berkualitas, dan siap bersaing menuju kehidupan yang lebih baik (Ratna & Al Fath, 2023:131). Salah satu cara dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah melalui kegiatan belajar. Proses pembelajaran diharapkan mampu menghasilkan perubahan perilaku peserta didik yang mencerminkan tercapainya tujuan pendidikan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Siregar dan Widyaningrum (2015:34–37) menjelaskan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar, terencana, dan bertujuan untuk menimbulkan perubahan perilaku. Proses belajar mencakup interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar di lingkungan pendidikan. Melalui proses ini, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang membentuk karakter positif. Dengan demikian, belajar dapat diartikan sebagai proses yang membantu individu mengembangkan potensi dirinya sepanjang hayat, di mana saja dan kapan saja.

Belajar juga dipandang sebagai proses yang melibatkan perubahan kemampuan atau perilaku individu akibat dari pengalaman dan latihan yang dilakukan. Menurut Susanto dalam Agista dkk. (2020), belajar merupakan aktivitas sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, serta pengetahuan baru yang dapat memengaruhi cara berpikir dan bertindak seseorang. Sementara itu, Burton dalam bukunya *The Guidance of Learning Activities* (dalam Siregar & Widyaningrum, 2015:6–7) menyatakan bahwa belajar terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya, yang mengakibatkan perubahan perilaku. Dengan kata lain, belajar adalah proses alami yang berlangsung sepanjang kehidupan manusia. Salah satu kemampuan dasar yang penting untuk dikembangkan melalui proses belajar adalah kemampuan membaca.

Membaca merupakan keterampilan fundamental yang menjadi dasar bagi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Hidayah et al. (2021), membaca merupakan keterampilan yang perlu dikuasai agar siswa dapat memperoleh informasi dan memperluas wawasan. Keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh kemampuan membaca, sebab hampir semua mata pelajaran menuntut kemampuan memahami teks tertulis. Siswa yang memiliki kemampuan membaca baik akan lebih mudah memahami pelajaran, sementara mereka yang mengalami kesulitan membaca akan menemui hambatan dalam menyerap materi.

Kesulitan membaca dapat diartikan sebagai kondisi di mana seseorang belum mampu membaca dengan lancar dan benar sesuai dengan standar kemampuan yang diharapkan. Jamaris dalam Setyastuti et al. (2021:34) menyebutkan bahwa kesulitan membaca terlihat dari hambatan dalam memproses informasi, baik saat menerima maupun menyampaikan pesan. Sejalan dengan pendapat Slavin, keberhasilan siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh keterampilan membaca mereka. Anak yang masih lambat mengeja dapat dikategorikan

mengalami kesulitan membaca. Tanda-tanda kesulitan tersebut dapat berupa ekspresi fisik seperti mengernyit, gelisah, atau mengubah nada suara ketika membaca. Menurut Anggraeni et al. (2021:45), siswa yang mengalami kesulitan membaca cenderung lambat mengenali kata, kesulitan memahami teks, serta memiliki tingkat pemahaman yang rendah terhadap bacaan.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat (2) dijelaskan bahwa guru hendaknya memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan dinamis. Rohani (2019:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian pesan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Puspitarini et al. (2019:55) menambahkan bahwa media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun lunak yang berfungsi membantu guru menjelaskan materi pelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat, efektivitas dan efisiensi pembelajaran dapat meningkat, serta siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang sulit dijelaskan secara lisan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III MI Al-Barokah Ajung Jember pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam membaca. Mereka kerap keliru membedakan huruf seperti b dan d, m dan n, serta p dan q, bahkan sering menghilangkan huruf dalam kata, misalnya kata seekor dibaca sekor. Selain itu, beberapa siswa masih terbata-bata ketika membaca dan memerlukan bantuan guru. Menurut Pratiwi (2020:3), kesulitan membaca dapat disebabkan oleh faktor internal, seperti kondisi fisiologis dan psikologis siswa, serta faktor eksternal, seperti lingkungan belajar yang kurang mendukung.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi kesulitan tersebut adalah media puzzle. Media ini banyak dimanfaatkan dalam memperkenalkan huruf dan angka kepada anak-anak. Maulida dan Zulfitria (2018:124) menjelaskan bahwa puzzle merupakan permainan menyusun potongan gambar atau huruf hingga membentuk suatu kesatuan utuh. Media puzzle termasuk kategori media visual dua dimensi yang efektif untuk melatih kemampuan mengenal huruf.

Jannah dan Agung (2022:167) menambahkan bahwa penggunaan puzzle tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga melatih koordinasi mata dan tangan, daya ingat, serta konsentrasi anak. Aktivitas menyusun potongan puzzle menjadi kata atau kalimat mampu meningkatkan keterampilan motorik halus dan kemampuan berpikir logis. Berdasarkan hasil observasi dan kajian teori tersebut, penerapan media puzzle diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dan efektif untuk membantu siswa kelas III MI Al-Barokah Ajung Jember dalam mengatasi kesulitan membaca.

2. KAJIAN TEORETIS

Proses belajar merupakan interaksi berkelanjutan antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar yang berada dalam suatu lingkungan yang dirancang untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Gagné (1985), belajar adalah rangkaian aktivitas yang terorganisasi untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, guru berperan penting dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dan pembelajaran yang kontekstual.

Salah satu hasil utama dari kegiatan belajar adalah munculnya kemampuan memahami konsep. Bloom (1956) menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan individu untuk mengartikan, menjelaskan, dan mengelompokkan informasi yang diterima. Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan memahami konsep sangat penting karena menjadi dasar dalam pengembangan keterampilan berpikir logis dan kritis yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pengetahuan penting yang perlu dikenalkan kepada siswa sejak dini adalah pemahaman tentang makanan sehat dan bergizi. Berdasarkan pedoman Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2017), makanan sehat adalah makanan yang mengandung karbohidrat, protein, lemak, vitamin, dan mineral dalam jumlah seimbang. Asupan makanan bergizi seimbang dibutuhkan agar tubuh dapat tumbuh optimal dan menjalankan fungsi dengan baik. Hardinsyah dan Supriasa (2016) menjelaskan bahwa konsep gizi seimbang berarti mengonsumsi berbagai jenis makanan sesuai dengan kebutuhan tubuh, baik dari segi jenis maupun jumlah. Oleh karena itu, anak-anak perlu dibimbing untuk memahami konsep makanan sehat sejak di bangku sekolah dasar agar terbiasa memilih makanan yang bergizi untuk menjaga kesehatan.

Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Salah satu cara yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Media juga berfungsi menarik perhatian, menumbuhkan minat, serta membantu memperjelas konsep yang abstrak.

Sadiman dkk. (2014) menambahkan bahwa media gambar dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara visual agar konsep yang sulit menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Media visual terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif

Piaget (1952), yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dengan benda nyata atau gambar.

Bruner (1966) juga menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung melalui tiga tahapan representasi, yaitu tahap enaktif (belajar melalui tindakan langsung), ikonik (belajar melalui gambar atau visual), dan simbolik (belajar melalui bahasa atau simbol). Tahap ikonik dianggap paling sesuai bagi anak usia sekolah dasar karena membantu mereka memahami informasi secara visual sebelum beralih ke simbol atau teks. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis media gambar sangat tepat digunakan dalam menjelaskan konsep-konsep yang membutuhkan pemahaman konkret, termasuk topik tentang makanan sehat dan bergizi.

Dalam konteks pembelajaran tersebut, media gambar dapat menampilkan berbagai contoh makanan beserta kandungan gizinya, manfaat bagi tubuh, dan dampaknya terhadap kesehatan (Suryani & Kusuma, 2020). Dengan demikian, siswa lebih mudah mengenali serta mengingat jenis makanan sehat (Pramudita, 2021).

Berbagai penelitian sebelumnya mendukung efektivitas media gambar dalam pembelajaran. Sari (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Gizi Seimbang di SDN 01 Kedungwuluh” menemukan bahwa penggunaan gambar dapat meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi gizi seimbang. Hasil serupa diperoleh oleh Putri dan Rahman (2021), yang menunjukkan bahwa media visual mampu meningkatkan retensi dan minat belajar siswa dalam topik kesehatan.

Lestari (2022) juga menemukan bahwa penerapan media gambar pada pembelajaran IPA di MI Nurul Huda membantu siswa membedakan antara makanan sehat dan tidak sehat. Dari hasil berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media visual berperan penting dalam memperkuat daya ingat, memperjelas pemahaman, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep makanan sehat dan bergizi. Media gambar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mampu menarik perhatian dan membangun pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media gambar dalam pembelajaran di kelas IV MI Al-Barokah Jember diharapkan dapat memberikan hasil yang optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang makanan sehat dan bergizi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus (Bogdan & Biklen, 2007). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam makna, pengalaman, dan fenomena yang dialami oleh individu atau kelompok dalam konteks sosial tertentu (Merriam, 2009). Penelitian kualitatif berfokus pada eksplorasi makna yang dihasilkan dari interaksi sosial dan perilaku manusia di lingkungan nyata, bukan pada pengukuran numerik semata (Stake, 1995).

Proses penelitian dimulai dengan merumuskan pertanyaan penelitian, menentukan strategi pengumpulan data, serta menganalisis data melalui proses induktif. Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi pola dari data yang diperoleh, kemudian menarik kesimpulan yang bersifat umum. Dalam pendekatan ini, peneliti berperan aktif sebagai instrumen utama penelitian yang terlibat langsung dalam pengumpulan data dan interpretasi hasil.

Creswell dan Creswell (2018:41) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif mengutamakan pemahaman terhadap makna yang diberikan oleh partisipan terhadap suatu fenomena. Metode ini menekankan pada pendekatan induktif, menghargai keragaman konteks, dan melihat fenomena dari sudut pandang partisipan.

Dalam pelaksanaannya, data dikumpulkan secara mendalam melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung aktivitas pembelajaran dan interaksi siswa di kelas. Wawancara digunakan untuk menggali informasi dari guru, siswa, serta orang tua mengenai kesulitan membaca dan penerapan media puzzle. Sedangkan dokumentasi meliputi pengumpulan dokumen seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), catatan hasil belajar, dan foto kegiatan pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini melibatkan guru kelas III, siswa kelas III, serta orang tua siswa di MI Al-Barokah Ajung Jember. Dengan menggunakan beragam sumber informasi tersebut, peneliti berupaya mendapatkan gambaran yang lebih lengkap mengenai kesulitan membaca serta efektivitas media puzzle dalam membantu proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahap, yaitu:

- a. Reduksi data, yaitu proses penyaringan, pemilihan, dan penyederhanaan data mentah agar fokus pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.
- b. Penyajian data, yaitu mengorganisasi hasil temuan dalam bentuk narasi, tabel, atau gambar agar mudah dipahami.
- c. Penarikan kesimpulan, yaitu tahap menginterpretasikan makna dari data yang telah

disajikan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Model analisis tersebut membantu peneliti memahami secara mendalam bagaimana media puzzle berperan dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas III MI Al-Barokah Ajung Jember.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Barokah Ajung Jember, yang berlokasi di Desa Ajung, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Data penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan secara langsung terhadap guru serta siswa kelas III. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa dari delapan siswa di kelas tersebut, terdapat satu siswa laki-laki dengan inisial IYD yang mengalami kesulitan membaca sebelum diterapkannya media pembelajaran berupa puzzle.

Adapun tanda-tanda kesulitan membaca yang dialami siswa tersebut antara lain:

- a) Siswa masih membaca dengan cara mengeja huruf satu persatu,
- b) Siswa memerlukan bantuan guru untuk melafalkan kata atau kalimat,
- c) Sering terjadi kesalahan dalam mengenali huruf, misalnya huruf *b* dibaca *d*
- d) Siswa kerap mengulang kata atau kalimat saat membaca,
- e) siswa kesulitan membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk serupa seperti *b-d*, *c-e*, *p-q*, *n-u*, *m-w*,
- f) Siswa belum percaya diri membaca dengan cepat karena kurang lancar,
- g) Sering terjadi penghilangan huruf, misalnya kata “seekor” dibaca “sekor” dan “saat” dibaca “sat”.

Selain itu, faktor penyebab kesulitan membaca juga diamati selama proses pembelajaran. Siswa tampak kehilangan fokus, cepat merasa lelah, serta menunjukkan rasa bosan ketika membaca teks seperti “Berlibur di Rumah Paman”. Faktor lingkungan keluarga turut berpengaruh, di mana kurangnya pendampingan orang tua dalam membimbing anak belajar membaca di rumah membuat perkembangan kemampuan membaca menjadi lambat. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas sehingga belum mampu memotivasi siswa untuk belajar secara aktif.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca siswa berinisial IYD masih tergolong rendah. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan media puzzle sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan membaca. Media puzzle dirancang berisi huruf-huruf alfabet (A–Z), gambar, dan warna menarik agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa sekaligus mengurangi rasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Penerapan Media Puzzle dalam Pembelajaran Membaca

Kegiatan membaca dengan media puzzle diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, Tema 7 Perkembangan Teknologi, Subtema 4, Pembelajaran ke-1. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya. Proses pembelajaran meliputi tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan materi pelajaran serta merancang media puzzle yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pelaksanaan dimulai dengan guru memperkenalkan media puzzle sebagai alat bantu belajar membaca. Guru menjelaskan cara penggunaan puzzle serta tahapan kegiatan permainan. Pertama, guru membagikan potongan puzzle berbentuk huruf alfabet dari A hingga Z sebanyak 78 keping secara acak, kemudian siswa diminta menyusunnya kembali sesuai urutan huruf yang benar. Kedua, siswa diarahkan untuk menyusun potongan huruf tersebut menjadi kata atau kalimat sederhana sesuai dengan instruksi guru. Ketiga, setelah berhasil menyusun kata atau kalimat, siswa membaca ulang hasil susunannya di hadapan guru. Setelah seluruh kegiatan permainan puzzle selesai, guru melakukan evaluasi dengan meninjau jalannya proses pembelajaran serta mengajukan pertanyaan terkait huruf-huruf A sampai Z menggunakan media puzzle. Siswa juga diminta membaca kembali kata atau kalimat yang telah mereka bentuk.

Penggunaan media puzzle melalui kegiatan menyusun huruf, kata, dan kalimat terbukti dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam membaca. Siswa mampu menyusun abjad A hingga Z serta membentuk kata atau kalimat dengan cukup baik, meskipun beberapa di antara mereka masih memerlukan bimbingan guru ketika menemukan kata yang dianggap sulit. Setelah menyusun puzzle, siswa membaca hasil kerjanya dengan lebih lancar, walaupun beberapa kata seperti “transportasi”, “menggunakan”, “tradisional”, “mengendarai”, dan “Sulawesi” masih dibaca dengan cara dieja. Secara umum, kemampuan membaca siswa menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelum diterapkannya media puzzle. Media ini terbukti efektif dalam membangkitkan keaktifan, menumbuhkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan semangat, partisipasi, dan kemampuan membaca siswa di MI Al-Barokah Ajung Jember.



Gambar 1. Media Puzzle.

Bentuk Kesulitan yang Dialami Siswa

Siswa kelas III MI Al-Barokah Ajung Jember masih mengalami sejumlah kesulitan dalam kegiatan membaca. Mereka cenderung membaca dengan cara mengeja setiap huruf dan melafalkan kata atau kalimat secara perlahan dengan bantuan guru. Selain itu, mereka kerap keliru dalam membedakan huruf-huruf tertentu, seperti b dan d, c dan e, p dan q, n dan u, serta m dan w, yang berakibat pada kesalahan pelafalan. Siswa juga sering mengulang kata atau kalimat saat membaca, belum berani membaca dengan cepat karena kurang lancar, serta kerap menghilangkan huruf dalam kata. Misalnya, kata “saat” dibaca menjadi “sat” dan “seekor” dibaca “sekor.”

Kesulitan membaca tersebut juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, terutama dalam hal peran orang tua. Di rumah, ketika diminta untuk belajar membaca, siswa menunjukkan kurangnya semangat sehingga waktu belajar menjadi singkat. Jika dipaksa belajar lebih lama, mereka cenderung marah atau menolak, sehingga orang tua lebih memilih membiarkan anak bermain ponsel. Situasi ini semakin memperburuk kemampuan membaca karena anak tidak mendapatkan bimbingan serta dukungan yang memadai dari orang tua.

Dari sisi lingkungan sekolah, proses pembelajaran membaca belum berlangsung secara optimal karena belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan mendukung kegiatan belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menggunakan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran. Media ini diharapkan mampu membantu siswa mengatasi kesulitan membaca karena dilengkapi huruf-huruf alfabet A hingga Z, warna yang menarik, dan gambar visual yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dan tidak mudah bosan saat belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Anggraeni dkk. (2021) yang menjelaskan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam membedakan huruf-huruf yang mirip serta dalam mengeja. Dalam penelitian mereka di SDN Karangjaya II, hasilnya menunjukkan bahwa bimbingan belajar yang dilakukan guru mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf

dan mengeja siswa. Siswa menjadi lebih hafal huruf A sampai Z, pelafalan huruf menjadi lebih jelas, dan kemampuan mengeja mengalami peningkatan. Selain itu, siswa juga lebih percaya diri saat membaca di depan kelas karena mendapatkan dukungan positif selama proses pembelajaran. Adapun dalam penelitian di MI Al-Barokah Ajung Jember, penggunaan media puzzle diterapkan sebagai alternatif untuk membantu siswa mengatasi kesulitan membaca dengan pendekatan yang menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama kegiatan pembelajaran di MI Al-Barokah Ajung, terlihat bahwa siswa menunjukkan tingkat keaktifan dan antusiasme belajar yang tinggi ketika proses pembelajaran menggunakan media puzzle. Para siswa mengikuti arahan peneliti dengan cermat dari awal hingga akhir kegiatan. Saat guru memberikan penjelasan, siswa tampak fokus, memperhatikan dengan baik, dan cepat memahami cara penggunaan puzzle dalam kegiatan membaca.

Siswa mampu menyusun huruf-huruf alfabet dari A hingga Z serta merangkai kata dan kalimat dengan cukup baik. Meskipun demikian, beberapa siswa masih mengalami kebingungan saat menyusun kata atau kalimat yang dianggap sulit dan terkadang memerlukan bantuan dari guru. Setelah potongan puzzle berhasil disusun menjadi kata atau kalimat, siswa diminta membaca kembali hasil susunannya. Secara umum, kemampuan membaca siswa tergolong baik, meskipun beberapa kata seperti "transportasi", "menggunakan", "tradisional", "mengendarai", dan "Sulawesi" masih perlu diucapkan secara terpisah.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle melalui permainan "menyusun kata atau kalimat" terbukti dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Antusiasme mereka tampak jelas sejak awal permainan, mulai dari kegiatan menyusun huruf, membentuk kata, hingga membaca kembali hasil susunan tersebut. Salah satu siswa bernama IYD terlihat sangat senang dan sering tersenyum selama kegiatan berlangsung karena merasa pembelajaran dengan puzzle seperti bermain, sehingga ia tidak mudah merasa bosan.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca siswa meningkat setelah diterapkannya media puzzle. Media ini menjadikan proses belajar lebih aktif, menarik, dan interaktif. Temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta semangat siswa dalam belajar membaca.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustina dkk. (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam membantu siswa mengatasi kesulitan membaca karena pembelajaran berbasis permainan dapat mencegah kebosanan. Namun, penelitian Agustina dkk menemukan adanya sebagian siswa yang kurang

memperhatikan arahan guru sehingga hasil belajar belum optimal. Berbeda dengan penelitian di MI Al-Barokah Ajung, siswa justru tampak sangat aktif, fokus, dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan Futihat dkk.(2020) yang menyatakan bahwa media puzzle dapat mempermudah siswa dalam mempelajari keterampilan membaca. Perbedaannya terletak pada proses pembuatan media; jika pada penelitian Futihat dkk. di SDN Citerep pembuatan puzzle memerlukan waktu lama dan biaya tinggi, maka di MI Al-Barokah Ajung Jember media puzzle dapat dibuat dengan lebih efisien, yaitu menggunakan waktu yang singkat dan biaya yang lebih terjangkau tanpa mengurangi efektivitas pembelajarannya.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Siswa kelas III MI Al-Barokah Ajung Jember masih menghadapi berbagai hambatan dalam kemampuan membaca. Mereka cenderung membaca dengan cara mengeja huruf satu per satu, memerlukan bantuan guru dalam melafalkan kata atau kalimat, kesulitan membedakan beberapa huruf yang mirip, sering mengulang bacaan, serta belum mampu membaca dengan lancar dan cepat. Selain itu, masih ditemukan kebiasaan siswa yang menghilangkan huruf dalam kata tertentu. Melalui penggunaan media puzzle, guru dapat membantu mengatasi kesulitan tersebut. Proses pembelajaran dengan media puzzle membuat siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk belajar. Kemampuan membaca siswa pun meningkat, baik dari segi kelancaran, keberanian membaca, maupun ketepatan dalam melafalkan kata dan kalimat. Dengan demikian, media puzzle terbukti dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca di kelas III MI Al-Barokah Ajung Jember.

Saran

Siswa diharapkan terus berlatih membaca secara mandiri dengan dukungan dan pendampingan dari orang tua, guru, serta teman sebaya agar kemampuan mereka semakin meningkat dan dapat berprestasi. Siswa juga perlu menumbuhkan kepercayaan diri serta menjaga semangat belajar yang positif. Guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik seperti puzzle. Penggunaan media yang variatif dapat membantu mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Sebab, sebelumnya proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah tanpa dukungan media, sehingga siswa sering kali merasa jenuh dan kehilangan fokus belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Jurnal ini dapat terselesaikan berkat rahmat Allah SWT, dan penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

- 1) Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, atas bimbingan, petunjuk, dan motivasi yang sangat membantu dalam penyusunan jurnal.
- 2) Kepala MI Al-Barokah An-Nur Jember, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian.
- 3) Keluarga dan sahabat tercinta, atas doa, semangat, serta dukungan moral yang terus diberikan sepanjang proses penyusunan jurnal ini.

DAFTAR REFERENSI

- Achlisha Maulida, Z. Z. (2018). Pengembangan kecerdasan interpersonal anak autis melalui pemanfaatan media puzzle pada siswa kelas 2 sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2), 120–130.
- Argista, N., Sugiyono, S., & Burhanuddin, A. (2021). Upaya guru dalam menyelesaikan kesulitan siswa dalam materi penjumlahan bilangan pecahan siswa kelas IV SDN II Sudimoro Kecamatan Sudimoro tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(2), 1752–1758. <https://doi.org/10.21137/jpp.2020.12.2.6>
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods* (5th ed.). Pearson.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Fath, A. M. Al., & Mabruri, Z. (2023). Pembelajaran IPS di SD Negeri Pendem II untuk menumbuhkan kearifan lokal melalui wisata Gunung Kemukus. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(2), 131–144. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i2.13339>
- Hidayah, N. H., Afifullah, M., & Sulistiono, M. (2021). Upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas bawah di MI Baharul Ulum Sekapuk Ujungpangkah Gresik. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1).
- Izzatul Jannah, & Agung, S. (2022). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui media papan puzzle pecahan pada siswa sekolah dasar. *Madura: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(3). <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i3.457>
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Jossey-Bass.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis*. Sage Publications.
- Muhammadin Al Fath, A. (2022). Media papan kain flanel untuk mencegah kebosanan siswa dalam proses pembelajaran untuk mendukung program Go Green di SD Negeri Semanten. *Trihayu: Jurnal Pendidikan*, <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i2.11830>
- Muhammadin Al Fath, A., & Muslim, A. H. (2022). Penggunaan media KGW (Karton Gambar Wayang) pada pembelajaran tematik kelas V di SDN Pendem II. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(1), 21–32. <https://doi.org/10.30738/tc.v6i1.12203>

- Pramudita, R. (2021). Pemanfaatan media visual dalam meningkatkan pemahaman konsep gizi seimbang pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 85–94. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i8.219>
- Setyastuti, C. S., Santoso, A. B., & Haryanti, U. (2021). Usmani Haryanti. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 1(1), 32–42.
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Sage Publications.
- Suryani, T., & Kusuma, A. D. (2020). Efektivitas media gambar dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan literasi kesehatan siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 5(1), 33–42.