

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENGATASI KESULITAN MEMBACA SISWA KELAS 3 DI SDN 3 KLEDUNG BANDAR

Defi Pasya Hartatika¹, Ayatullah Muhammadin Al Fath², Sugiyono³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email: defipasya12@gmail.com¹, ayatullah200289@gmail.com², sugiyonopacitan@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Kesulitan yang dialami siswa dalam membaca di kelas 3 SDN 3 Kledung, 2) Penggunaan media puzzle sebagai upaya mengatasi kesulitan membaca di kelas 3 SDN 3 Kledung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metode Miles and Hubberman dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesulitan membaca yang dialami siswa kelas 3 SDN 3 Kledung yaitu siswa masih membaca dengan mengeja, mengucap kata atau kalimat dengan bantuan guru, siswa kesulitan membedakan huruf, siswa masih mengulang kata atau kalimat dalam membaca, dan siswa masih belum bisa membaca cepat. Penggunaan media puzzle dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan membaca siswa kelas 3 di SDN 3 Kledung. Penggunaan media puzzle membuat siswa lebih aktif, meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar membaca.

Kata Kunci: Kesulitan membaca, puzzle, media pembelajaran

Abstract : *This study aims to determine: 1) the reading difficulties experienced by students of grade 3 in SDN 3 Kledung; 2) the use of puzzle media to overcome the reading difficulties of grade 3 students in SDN 3 Kledung. This research is qualitative research using a case study approach. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The data were then analyzed using the Miles and Hubberman data analysis method with the stages of data reduction, data presentation, and conclusions. The results showed that the reading difficulties experienced by grade 3 students in SDN 3 Kledung were they still reading by spelling, saying words or sentences helped by the teacher; they had difficulty in distinguishing letters; they were still repeating words or sentences while reading, and they were still not able to read quickly. Puzzle media can help teachers overcome the reading difficulties of grade 3 students in SDN 3 Kledung. It makes students more active, increasing their motivation and enthusiasm to learn reading. It can be seen they are better than before using puzzle media in reading activities.*

Keywords: *Difficulty reading, puzzles, learning media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman. Pendidikan harus dilaksanakan dengan baik untuk menghasilkan pendidikan yang dapat mengantarkan manusia menuju masa depan yang lebih baik dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia yang berkualitas (Ratna & Al Fath, 2023:131).

Untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dapat ditingkatkan melalui kegiatan belajar. Melalui proses pembelajaran diharapkan tercapai tujuan pendidikan dalam bentuk perubahan tingkah laku peserta didik. Tujuan pendidikan disebutkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam pasal 3 yakni

“Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sehingga, proses pembelajaran penting diterapkan oleh peserta didik unntuk meningkatkan pengetahuan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari.

Siregar dan Widyaningrum (2015:34-37) menjelaskan bahwa pembelajaran yaitu usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat terjadinya proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran ialah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia dan berlaku di manapun dan kapanpun.

Belajar merupakan perubahan terus menerus dalam tingkah laku, atau kemampuan untuk bertingkah laku dengan cara tertentu, yang merupakan hasil dari latihan atau pengalaman lainnya. Menurut Susanto dalam Agista et al. (2020) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif baik dalam berpikir dan mampu dalam bertindak. Sedangkan menurut Burton dalam bukunya *The Guidance of Learning Activities*, seperti yang dikutip Aunurrahman dalam (Siregar dan Widyaningrum, 2015:6-7) adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap individu karena adanya interaksi antara individu dan antara individu dengan lingkungan, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam kehidupannya, manusia tidak lepas dari belajar. Belajar merupakan proses manusiawi dan dilakukan sepanjang hayat. Belajar membaca merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa agar dapat mengikuti pembelajaran disekolah dengan baik.

Membaca adalah suatu pengetahuan utama yang mengantar kita dalam proses pembelajaran. Hidayah, et al. (2021) mendiskripsikan, membaca merupakan keterampilan yang diajarkan disekolah oleh guru kepada siswa, dengan mambaca siswa

dapat memperoleh informasi dan memperluas pengetahuan. Kemampuan membaca pada siswa menjadi penentu keberhasilan dalam aktivitas belajar di sekolah, karena seluruh materi pelajaran dalam dalam berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah menuntut pemahaman akan konsep dan teori yang harus dipahami melalui aktivitas membaca. Siswa yang sudah bisa membaca akan mudah mengikuti pembelajaran di sekolah dan sebaliknya, siswa yang mengalami kesulitan membaca akan sulit mengikuti pembelajaran di sekolah.

Kesulitan membaca merupakan kondisi yang berkaitan dengan kemampuan membaca yang sangat tidak memuaskan. Menurut Jamaris dalam Setyastuti, et al. (2021:34) Siswa yang mengalami kesulitan membaca mengalami satu atau lebih kesulitan dalam memproses informasi, seperti kemampuan dalam menyampaikan dan menerima informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin, bahwa keberhasilan sekolah hampir selalu bersinonim dengan keberhasilan membaca, atau tepatnya keberhasilan siswa menguasai keterampilan membaca, siswa yang kurang lancar mengeja dan membaca dapat dikatakan memiliki kesulitan membaca. Siswa yang mengalami kesulitan membaca sering memperlihatkan adanya gerakan-gerakan yang penuh ketegangan seperti mengernyitkan kening, gelisah, irama suara meninggi, atau menggigit bibir. Anggraeni, et al. (2021:45) mendiskripsikan kesulitan membaca juga ditandai dengan siswa lambat dalam membaca dan sulit mengindenfikiasi kata sehingga memiliki pemahaman membaca yang rendah. Siswa yang tidak mampu membaca akan kesulitan dalam menerima dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai sumber seperti buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang, dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain.

Berdasarkan Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 pasal 40 (2) telah dipaparkan bahwa guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dan juga untuk mempermudah guru dalam meyampaikan materi kesiswa untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Menurut Rohani (2019:7) media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Puspitarini, et al. (2019:55) mendiskripsikan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses

pembelajaran. Dengan media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran. Alat bantu media dapat mewakili sesuatu hal yang tidak bisa disampaikan oleh guru dengan menggunakan kalimat dan dapat membantu siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dan prinsip tertentu serta dapat membantu melatih kemandirian belajar siswa.

Berikut ini adalah kesulitan membaca yang sering dialami siswa kelas 3 SDN 3 Kledung berdasarkan observasi pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 yaitu kesulitan membedakan huruf, siswa masih bingung dalam membedakan huruf abjad terutama untuk membedakan huruf b dan huruf d. Pada saat siswa diminta untuk membaca masih banyak siswa yang kebingungan untuk membedakan huruf m dengan huruf n dan masih ada juga siswa yang kesulitan untuk membedakan huruf p dan q. Siswa sering menghilangkan huruf, penghilangan huruf yang dilakukan siswa yaitu pada saat membaca “seekor menjadi sekor”. Siswa masih terbata-bata dalam mengeja, sehingga perlu bantuan ketika membaca. Menurut Pratiwi, (2020:3) ada faktor yang menjadikan siswa kurang lancar membaca, hal tersebut dapat berasal dari faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar). Faktor internal yang dimaksud yaitu semua faktor yang berasal seseorang (siswa) itu sendiri, sedangkan yang dimaksud faktor eksternal yaitu faktor yang asalnya dari luar atau selain dari diri siswa. Faktor eksternal ini dapat berupa situasi dan kondisi lingkungan yang tidak mendukung terutama dalam aktivitas belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik dan mudah digunakan guru untuk mengatasi siswa kesulitan membaca yaitu, media *puzzle*. Media *puzzle* sudah banyak dipergunakan untuk memperkenalkan huruf dan angka. Penggunaan media seperti ini diharapkan dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca. Menurut Maulida dan Zulfitria (2018:124) *Puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Media *puzzle* dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan huruf kepada anak. *Puzzle* dimainkan dengan cara bongkar pasang, media *puzzle* termasuk dalam media visual dua dimensi.

Jannah dan Agung (2022:167) menjelaskan melalui *puzzle*, siswa akan mencoba memecahkan masalah dengan menyusun gambar menjadi utuh. Bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih tangan dan mata

untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. *Puzzle* juga melatih kemampuan daya ingat dan. Saat bermain *puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut. Berdasarkan permasalahan yang terjadi peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran *puzzle* untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kelas 3 SDN 3 Kledung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian kualitatif adalah pendekatan untuk mempelajari dan memahami pentingnya individu atau kelompok dalam kaitannya dengan masalah sosial atau manusia. Proses penelitian melibatkan pertanyaan dan prosedur, data biasanya dikumpulkan dalam pengaturan partisipatif, analisis data dibangun secara induktif dari tema khusus ke tema umum, dan peneliti menginterpretasikan makna data. Struktur penulisan laporan akhir bersifat fleksibel. Peserta dalam format survei ini mendukung metode penelitian yang menghargai gaya induktif, berfokus pada makna individu, dan menunjukkan pentingnya melaporkan kompleksitas situasi (Creswell & David Creswell, 2018:41).

Pengumpulan data yang mendalam melibatkan beberapa sumber informasi misalnya observasi, wawancara, dokumentasi, dan bahan audiovisual, dan melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus (Creswell, 2015:135-136). Informan penelitian ini adalah guru kelas 3, siswa kelas 3 dan orang tua siswa kelas 3 SDN 3 Kledung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan model Miles and Hubberman dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

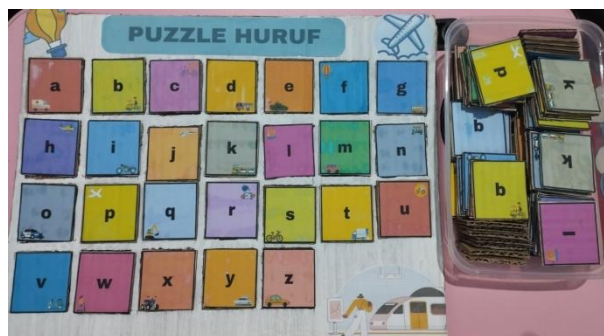
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Kledung yang terletak di Desa Kledung, Kecamatan Bandar, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Hasil pengumpulan data yang telah dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi bahwa di kelas 3 SD Negeri 3 Kledung dengan jumlah 8 siswa, masih terdapat 1 siswa laki-laki berinisial IYD yang masih mengalami kesulitan membaca pada saat dilakukan kegiatan membaca

sebelum menggunakan media puzzle. Hal ini ditandai dengan, (a) siswa masih membaca dengan mengeja satu persatu huruf, (b) mengucap kata atau kalimat dengan bantuan guru, hal ini dikarenakan siswa masih belum lancar dalam membaca, (c) siswa masih sering salah dalam membaca huruf, misalnya “b” dibaca “d”, (d) siswa masih mengulang kata atau kalimat dalam membaca dan pada saat membaca teks bacaan siswa sering kali membaca kata dengan berulang-ulang. Hal ini disebabkan karena siswa masih kesulitan dalam membedakan huruf yang menurutnya sulit di dibedakan, (e) Siswa masih kesulitan membedakan huruf yang bentuknya hampir mirip seperti (b-d, c-e, p-q, n-u, m-w), (f) siswa masih belum berani membaca cepat karena masih kurang lancar dalam membaca, pada saat membaca teks bacaan “Berlibur di Rumah Paman” siswa sering menghilangkan huruf, (g) Penghilangan huruf yang di lakukan siswa yaitu pada saat membaca “saat” menjadi “sat” dan “seekor menjadi sekor”. Pada saat kegiatan pembelajaran peneliti juga melakukan pengamatan faktor penyebab kesulitan membaca pada siswa. Siswa beberapa kali kehilangan konsentrasi saat belajar membaca, siswa sering mengeluh capek pada saat membaca teks bacaan “Berlibur di Rumah Paman” karena menurut siswa membosankan, pada saat mengalami kesulitan membaca siswa cenderung meluapkan emosi dengan mengeluh capek pada saat membaca, kurangnya dukungan yang tegas dari orang tua untuk belajar membaca dan lingkungan sekolah yang belum mendukung proses pembelajaran yang layak karena belum menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa berinisial IYD dalam membaca masih rendah dibandingkan dengan teman-temannya. Penanganan masalah tersebut peneliti menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa kesulitan membaca dalam kegiatan belajar membaca. Media yang digunakan berupa media puzzle. Media puzzle diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam membaca, karena pada media puzzle terdapat huruf abjad a-z, warna, dan gambar sehingga siswa lebih semangat dan tidak mudah bosan.



Gambar 4.2
Media Puzzle

Kegiatan membaca siswa menggunakan media puzzle pada materi Bahasa Indonesia Tema 7 Perkembangan Teknologi, Sub Tema 4, Pembelajaran 1, dapat dilihat bahwa kegiatan membaca menggunakan media puzzle pada siswa kesulitan membaca pada proses pembelajaran di kelas 3 SD Negeri 3 Kledung berjalan dengan baik. Proses pembelajaran ini dapat diselesaikan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Selama proses kegiatan pembelajaran dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan dilakukan sebelum pembelajaran dimulai mencakup persiapan materi dan media puzzle.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan proses KBM, tahap ini merupakan tahap utama penggunaan media puzzle dalam mengatasi kesulitan membaca siswa. Guru memperkenalkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran membaca. Setelah itu guru menjelaskan cara penggunaan dan cara bermain media puzzle. Pertama, peneliti memberikan media puzzle abjad a-z secara acak yang berjumlah 78, kemudian peneliti meminta siswa menyusun puzzle abjad a-z dengan benar. Kedua, peneliti meminta siswa menyusun puzzle menjadi sebuah kata atau kalimat sesuai perintah dari peneliti. Ketiga, setelah siswa menyusun kata atau kalimat, peneliti meminta siswa membaca ulang kata atau kalimat yang sudah disusun. Setelah permainan puzzle selesai peneliti memberikan evaluasi, mengingat kembali apa yang telah dilakukan pada saat pembelajaran dan memberikan pertanyaan kepada siswa terkait huruf A-Z menggunakan media puzzle, siswa juga membaca kata atau kalimat yang sudah disusun di dalam media puzzle oleh peneliti.

Penggunaan media puzzle melalui teknik permainan menyusun kata atau kalimat mampu membuat siswa semangat dalam belajar membaca. Siswa mampu menyusun abjad A-Z dan menyusun kata atau kalimat dengan benar, meskipun terkadang siswa

masih ragu pada saat menyusun kata atau kalimat yang menurutnya masih sulit dan memerlukan bantuan guru. Setelah menyusun puzzle menjadi sebuah kata atau kalimat, siswa membaca ulang susunan puzzle tersebut. Kemampuan siswa pada saat membaca cukup baik meskipun terkadang masih dieja. Adapun kata-kata yang masih dieja yaitu kata “transportasi”, “menggunakan”, “tradisional”, “mengendarai”, dan “sulawesi”.

Berdasarkan hasil diatas, kemampuan siswa dalam membaca lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media puzzle. Penggunaan media puzzle tersebut merangsang aktivitas belajar menjadi lebih aktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa, keaktifan belajar siswa dan siswa terlihat lebih bersemangat untuk membaca.

PEMBAHASAN

Bentuk kesulitan yang dialami siswa

Kesulitan yang dialami siswa dalam membaca di kelas 3 SDN 3 Kledung yaitu siswa masih membaca dengan mengeja, mengucapkan kata atau kalimat dengan bantuan guru, kesulitan membedakan huruf misalnya (b-d, c-e, p-q, n-u, m-w), sehingga sering salah dalam pengucapannya, siswa masih mengulang kata atau kalimat dalam membaca, siswa masih belum berani membaca cepat karena masih kurang lancar dalam membaca, pada saat membaca siswa sering menghilangkan huruf. Penghilangan huruf yang dilakukan siswa yaitu pada saat membaca “saat” menjadi “sat” dan “seekor menjadi sekor”.

Kesulitan membaca siswa dapat dilihat dari lingkungan keluarga terutama orang tuanya. Pada saat dirumah, ketika diminta untuk belajar membaca siswa terlihat tidak bersemangat, hal tersebut menyebabkan waktu belajar membaca hanya sebentar. Ketika siswa dipaksa untuk belajar lebih lama siswa akan marah untuk itu orang tua hanya membiarkan siswa bermain hp. Hal ini menyebabkan siswa masih kesulitan dalam membaca, karena kurang tegasnya dukungan dari orang tua dalam belajar membaca. Sedangkan lingkungan sekolah yaitu proses pembelajaran yang belum layak, karena belum menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses kegiatan belajar siswa. Penanganan masalah tersebut peneliti menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa kesulitan membaca dalam kegiatan belajar membaca. Media yang digunakan berupa media puzzle. Media puzzle diharapkan dapat mengatasi kesulitan

siswa dalam membaca, karena pada media puzzle terdapat huruf abjad a-z, warna, dan gambar sehingga siswa lebih semangat dan tidak mudah bosan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni, dkk. (2021) bahwa siswa sulit membedakan huruf yang hampir sama, dan sulit mengeja huruf. Sedangkan temuan hasil penelitian diatas adalah penanganan untuk mengatasi kesulitan membaca. Penelitian Anggraeni, dkk di SDN Karangjaya II dengan bimbingan belajar yang dilakukan guru cukup efektif karena siswa mengalami sejumlah perubahan yaitu siswa hafal huruf A-Z, pelafalan huruf siswa semakin jelas, siswa mulai lancar dalam mengeja huruf dan kata. Siswa pun menjadi lebih percaya diri untuk maju ke depan kelas karena saat proses bimbingan, siswa diberikan penguatan yang positif. Sedangkan penelitian ini di SDN 3 Kledung menggunakan media puzzle untuk mengatasi kesulitan membaca. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa, keaktifan belajar siswa dan siswa terlihat lebih bersemangat untuk membaca.

Penggunaan media puzzle untuk mengatasi kesulitan membaca

Hasil penelitian yang telah diperoleh dari observasi dan wawancara pada saat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa terlihat aktif dan antusias pada saat pembelajaran menggunakan media puzzle dengan mendengarkan arahan dari peneliti dari awal sampai akhir pembelajaran. Saat peneliti menjelaskan siswa memperhatikan dengan seksama sehingga langsung mengerti dan mampu menggunakan media puzzle dalam kegiatan membaca. Siswa mampu menyusun abjad A-Z dan menyusun kata atau kalimat dengan benar, meskipun terkadang siswa masih ragu pada saat menyusun kata atau kalimat yang menurutnya masih sulit dan memerlukan bantuan guru. setelah menyusun puzzle menjadi sebuah kata atau kalimat, siswa membaca ulang susunan puzzle tersebut. Kemampuan siswa pada saat membaca cukup baik meskipun terkadang masih dieja. Adapun kata-kata yang masih dieja yaitu kata “transportasi”, “menggunakan”, “tradisional”, “mengendarai”, dan “sulawesi”.

Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle melalui teknik permainan “menyusun kata atau kalimat” mampu membuat siswa semangat dalam belajar membaca. Keantusiasan siswa terlihat saat permainan puzzle dimulai dengan menyusun abjad a-z dan menyusun kata atau kalimat kemudian peneliti meminta siswa untuk membaca kata atau kalimat yang disusun. IYD menunjukkan ekspresi yang ceria dan

selalu tersenyum, karena penggunaan media ini seperti bermain game sehingga siswa tidak mudah bosan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, bahwa kemampuan siswa dalam membaca lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media puzzle. Penggunaan media puzzle tersebut merangsang aktivitas belajar menjadi lebih aktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa, keaktifan belajar siswa dan siswa terlihat lebih bersemangat untuk membaca.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustina, et al (2022) bahwa penggunaan media puzzle dapat mengatasi kesulitan membaca pada siswa, dikarenakan pembelajaran tersebut tidak membuat bosan dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran yang berbasis bermain. Temuan hasil penelitian di atas yang telah dilakukan oleh Agustina, et al (2022) adalah penggunaan media puzzle diantara siswa kurang memperhatikan didepan sehingga perintah-perintah guru dalam proses pengerjaan soal dengan menggunakan media puzzle banyak yang tidak faham, dan kurangnya kondusif dikelas sehingga pembelajaran terhambat. Sedangkan penelitian di SDN 3 Kledung, siswa terlihat aktif dan antusias pada saat pembelajaran menggunakan media puzzle dengan mendengarkan arahan dari peneliti dari awal sampai akhir pembelajaran. Saat peneliti menjelaskan siswa memperhatikan dengan seksama sehingga langsung mengerti dan mampu menggunakan media puzzle dalam kegiatan membaca.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Futihat, et al (2020) bahwa Peran media puzzle kata memudahkan siswa untuk belajar membaca. Sedangkan temuan hasil penelitian di atas yang telah dilakukan oleh Futihah, et al. (2020) di SDN Citerep adalah penggunaan media puzzle membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan media, membutuhkan biaya yang mahal. Sedangkan penelitian yang dilakukan di SDN 3 Kledung pembuatan media tidak membutuhkan waktu yang lama dan tidak mahal

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kesulitan membaca yang dialami siswa kelas 3 SD Negeri 3 kledung yaitu siswa masih membaca dengan mengeja, mengucap kata atau kalimat dengan bantuan guru, kesulitan membedakan huruf, siswa masih mengulang kata atau kalimat dalam membaca, siswa

masih belum berani membaca cepat karena masih kurang lancar dalam membaca, pada saat membaca siswa sering menghilangkan huruf. Penggunaan media puzzle dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan membaca siswa kelas 3 di SD Negeri 3 Kledung. Hal ini terlihat pada saat kegiatan membaca menggunakan media puzzle, siswa menjadi lebih aktif, meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar membaca, keterampilan membaca lebih baik dari pada sebelum menggunakan media puzzle, dan siswa dapat membaca kata atau kalimat dengan baik.

Saran

Diharapkan untuk selalu belajar membaca, agar memperoleh prestasi yang membanggakan dengan dukungan orang tua, guru dan temannya. Siswa juga harus percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki dan tetap semangat dalam belajar, Guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, sehingga dapat membantu proses pembelajaran dikelas. Karena sebelumnya guru hanya menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah tanpa media pembelajaran yang membuat siswa sering bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Al Fath, A. M. (2021). Teams Games Tournament Assisted by Tic Tac Toe Media on the Effectiveness of Students in Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1287–1294. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.784>
- Alfath, A. M. (2021). *Dampak Praktik Pendidikan Media Pembelajaran Komik dan Video pada Mata Pelajaran IPS sebagai Alternatif di Masa Pandemi*. 27, 1125–1132.
- Creswell, J. W., & David Creswell, J. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Fath, A. M. AL, & Mabruuri, 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., & Sulistono, 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 nomor 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*. Vol. 1(3)
- Legam, R., Al Fath, A., & Sari, S. (2023). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Bahan Ajar Tematik Perspektif Budaya Lokal Kepulauan Maluku Aru*. 1(4), 170–174.
- Milles & Huberman. (2014). *Qualitative Data Analysis*. Sage publications.
- 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>
- 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 Pendid*
- Sintha Setyastuti, C., Budi Santoso, A., & Haryanti, U. (2021). Usmani Haryanti 3) Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha. *Citra Sintha Setyastuti*, 1(1), 32–42.

