

manipulasi pengetahuan melalui teks tertulis, analisis struktur bahasa, baik lisan maupun tertulis, serta dampaknya dari aspek sejarah manusia hingga konsekuensi filosofis dan sosial dalam konteks pendidikan Barat (Nababan, 2018). Literasi melibatkan kemampuan individu dalam membaca, menulis, dan memahami ide secara visual. Jika seseorang tidak mampu memperoleh informasi dengan benar melalui bahasa tertulis, maka pesan yang disampaikan oleh penulis tidak dapat dipahami dengan baik. Dalam konteks pembelajaran, hal ini dapat menghambat kemampuan individu dalam memahami materi pembelajaran, termasuk dalam pengenalan huruf dan kemampuan membaca (Zahara et al., 2022). Namun, setiap individu memiliki tingkat kemampuan yang berbeda dalam memahami lambang-lambang tersebut, yang dapat menyebabkan keterlambatan dalam proses pembelajaran, terutama jika ada gangguan dalam kemampuan membaca. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk anak-anak dengan disleksia, sehingga mereka dapat memperoleh manfaat maksimal untuk mengembangkan kemampuan mereka secara efektif dan meraih prestasi belajar yang memuaskan (Faruq & Pratisti, 2022).

Kesulitan dalam membaca akan menyebabkan ketidakmampuan dalam memahami pesan-pesan tertulis, termasuk huruf, angka, dan simbol-simbol lainnya. Kesulitan belajar membaca ini dikenal secara global sebagai disleksia, yang mengindikasikan kesulitan dalam memahami hubungan antara simbol-simbol tulisan (Windasari et al., 2022). Disleksia adalah suatu bentuk kesulitan belajar spesifik yang ditandai dengan kesulitan dalam membaca susunan kalimat atau menulis, serta kesulitan dalam membedakan huruf-huruf tertentu seperti huruf b dan d, M dan N, u dan w, p dan f, c dan e, a dan o, R dan P, serta p dan d (Purnomo et al., 2017).

Orang dengan disleksia mungkin mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menghubungkan bunyi dengan huruf, dan memahami teks tertulis dengan baik. Oleh karena itu, penting untuk memahami kondisi ini dan mencari metode pembelajaran yang sesuai untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca mereka (Primasari & Supena, 2021). Dalam menghadapi anak-anak dengan kebutuhan khusus tipe disleksia, penting bagi para guru untuk memilih media pembelajaran yang mampu meningkatkan daya ingat siswa. Mengetahui bahwa siswa disleksia cenderung memiliki daya ingat yang rendah, penekanan pada penggunaan

media yang membantu memperkuat ingatan mereka menjadi krusial (Widodo et al., 2020).

Penelitian H. Putri et al., (2023) telah menyoroti bahwa penggunaan media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD yang mengalami kesulitan membaca. Terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca ketiganya. Siswa A, B, dan C menunjukkan peningkatan skor pada post-test, menandakan bahwa metode ini efektif dalam membantu mereka mengatasi kesulitan membaca, memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif untuk mengatasi kesulitan membaca pada anak-anak yang membutuhkan. Namun, terdapat perbedaan konteks antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Tujuan dari penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar tanpa spesifik menyoroti anak-anak dengan disleksia. Oleh karena itu, kebutuhan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media Puzzle Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca anak disleksia di Sekolah Dasar Muhammadiyah PK Baturan menjadi relevan. Dengan melihat keberhasilan penelitian sebelumnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1, manfaat penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inklusif dan efektif untuk anak-anak disleksia.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan menggunakan desain studi kasus, Menurut Fadli, (2021) penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan cara menyajikan gambaran yang menyeluruh dan kompleks dalam bentuk kata-kata, serta melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari berbagai sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah. Sementara itu, Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, (2017) menjelaskan bahwa studi kasus adalah rangkaian kegiatan penelitian yang dilakukan secara mendalam, terinci, dan cermat terhadap sebuah program, peristiwa, atau aktivitas tertentu. Fokusnya dapat meliputi individu dengan tujuan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang kejadian tersebut.

Subjek dari penelitian yaitu dua anak disleksia di Sekolah Dasar Muhammadiyah PK Baturan, kecamatan Colomadu, kabupaten Karanganyar. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah media Puzzle Huruf, yang digunakan

sebagai alat atau media dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak disleksia. Sumber data di dalam penelitian ini meliputi sumber data primer dan sumber data sekunder. Dimana sumber data primer adalah hasil observasi langsung terhadap perilaku siswa saat menggunakan media puzzle huruf, dan wawancara dengan guru dan siswa kelas 3. Sumber data sekunder berupa studi terdahulu, literatur, atau sumber informasi lain yang mendukung.

Untuk memperoleh data pengaruh penggunaan media Puzzle Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca anak disleksia, penelitian ini menggunakan teknik observasi yang memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data secara langsung informasi tentang perilaku siswa saat menggunakan media puzzle huruf (Sugiyono, 2018). Selain itu, peneliti juga menggunakan metode wawancara dengan melakukan interaksi langsung dengan guru. Proses wawancara ini dirancang untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang anak disleksia, tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, serta pandangan mereka terkait efektivitas media Puzzle Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia. Hasil data kemudian dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca anak-anak disleksia.

3. Hasil dan Pembahasan

Guru kelas 3 di Sekolah Dasar Muhammadiyah PK Baturan mengungkapkan bahwa anak dengan gangguan disleksia merupakan sebuah tantangan serius dalam proses pembelajaran. Menurut guru, anak-anak yang mengalami disleksia cenderung memiliki kesulitan dalam membaca dan mengenali huruf, terutama huruf b dan d. Senada dengan penelitian Windasari et al., (2022) yang menyatakan bahwa anak disleksia mengalami kesulitan dalam mengingat dan mengidentifikasi beberapa huruf tertentu, terutama saat huruf-huruf tersebut memiliki kemiripan visual atau digunakan dalam konteks yang berbeda seperti (b-d, u-n, m-w, i-l, p-q). Kondisi ini membuat mereka kesulitan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa disleksia dapat menyebabkan berbagai dampak negatif pada kemampuan belajar siswa, termasuk kesulitan dalam membaca, menulis, dan memahami materi yang diajarkan (Aulia & Witono, 2023). Meskipun menghadapi tantangan disleksia, para guru masih mengandalkan media pengajaran konvensional seperti menggunakan

papan tulis dan buku dalam pembelajaran. Namun, kendati upaya tersebut, terdapat dua anak di kelas 3 yang mengalami gangguan disleksia. Berbanding terbalik dengan penelitian (W. Putri & Arif Kurniawan, 2023) yang menunjukkan adanya upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk mengidentifikasi dan membantu siswa-siswa yang mengalami disleksia dengan melibatkan psikolog dan menerapkan strategi pembelajaran khusus.

Faktor penyebabnya disebutkan adalah kurangnya kemampuan membaca dan menulis pada orang tua mereka. Orang tua anak-anak tersebut tidak mampu membaca dan menulis, sehingga mereka hanya bergantung pada guru di sekolah untuk mendidik anak-anak mereka. Akibatnya, kemampuan membaca anak-anak tersebut mengalami keterlambatan. Konsisten dengan temuan yang dipresentasikan Iza Syahroni et al., (2021) bahwa salah satu faktor penyebab disleksia adalah penggunaan media pengajaran yang tidak sesuai, ini mencerminkan aspek pendidikan yang memengaruhi perkembangan literasi anak. Kemampuan membaca dan menulis orang tua juga memengaruhi pendekatan pengajaran yang diterapkan di rumah. Guru kelas 3 menyatakan keprihatinan mereka atas situasi ini. Mereka merasa perlu adanya upaya lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang disleksia di kalangan orang tua dan masyarakat umum. Guru juga menyampaikan harapan akan adanya lebih banyak sumber daya dan dukungan yang tersedia untuk membantu anak-anak dengan disleksia mengatasi kesulitan mereka dalam membaca. Saiful & Witono, (2023) menyoroti upaya guru dalam memberikan motivasi dan dukungan kepada siswa disleksia. Keduanya menggarisbawahi pentingnya pendekatan yang holistik dan dukungan yang menyeluruh untuk meningkatkan kemampuan dan kesejahteraan anak-anak dengan disleksia.

Pada tahap perencanaan, observasi dilakukan untuk mengidentifikasi siswa-siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca. Langkah ini diikuti dengan wawancara mendalam bersama guru kelas 3 untuk memperoleh pemahaman lebih lanjut tentang tantangan-tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran membaca. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, disusunlah rencana pembelajaran yang memasukkan penggunaan media Puzzle Huruf sebagai media pembelajaran utama. Rencana ini mencakup pengenalan media kepada siswa, instruksi tentang cara penggunaannya, Selanjutnya, dilakukan kegiatan

bermain Puzzle Huruf bersama siswa. Evaluasi akhir kemampuan siswa dengan tes membaca.

Pada awal pelaksanaan, Media Puzzle Huruf diperkenalkan kepada dua siswa kelas 3 dengan memberikan pengantar tentang media tersebut dan menjelaskan cara penggunaannya. Setiap siswa diberi puzzle huruf dan petunjuk tentang cara memainkannya, sementara suasana kelas dipersiapkan untuk mendukung pembelajaran yang efektif dengan menyediakan fasilitas yang diperlukan. Kegiatan bermain Puzzle Huruf dilakukan bersama siswa, dengan memilih puzzle huruf sesuai dengan minat siswa dan melibatkan partisipasi aktif dari setiap siswa. Bantuan dan bimbingan diberikan kepada siswa yang membutuhkan tambahan dalam menyelesaikan puzzle. Evaluasi terhadap kemajuan siswa dalam mengenali dan mengingat huruf-huruf dilakukan melalui tes membaca untuk menilai peningkatan kemampuan mereka setelah menggunakan media Puzzle Huruf. Tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan media tersebut dicatat untuk mendapatkan umpan balik yang berguna untuk perbaikan di masa mendatang.

Peneliti menggunakan media puzzle huruf yang memiliki berbagai macam bentuk, gambar, dan warna. Penggunaan media ini ternyata mampu menarik minat dan memotivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan variasi bentuk, gambar, dan warna yang disajikan, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mendukung temuan Irwansyah et al., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan pendekatan yang menarik dan mendukung, serta variasi bentuk, gambar, dan warna yang disajikan, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan antusiasme yang tinggi. Pratiwi et al., (2015) juga menyatakan bahwa media puzzle, dengan warna dan bentuk yang menarik, dapat menarik perhatian anak-anak dalam proses pembelajaran. Keberagaman warna dan gambar-gambar yang menarik dapat merangsang daya imajinasi anak-anak, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pengamatan yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle huruf menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca siswa. Sebelum menggunakan media ini, siswa kesulitan membedakan huruf b dan d, namun setelah penggunaan media puzzle huruf, mereka mampu membedakan dan mengenal kedua huruf tersebut dengan baik. Selain itu, hasil tes

membaca buku cerita yang dilakukan sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam kemampuan membaca siswa. Sejalan dengan Agustin & Widiyanti, (2022) dimana penggunaan media puzzle juga berhasil meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia serta efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf dan membantu siswa dalam memahami konsep huruf yang sulit.

Dari hasil wawancara dengan guru dan pengamatan langsung di kelas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat, dan mereka lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, media ini membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam membedakan huruf b dan d, serta meningkatkan kemampuan membaca secara keseluruhan. Senada dengan temuan Hariandja & Fatmawati, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca atau mengenali huruf pada anak-anak. Keduanya juga menyoroti peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan motivasi mereka untuk belajar.

Tabel 1 menyajikan evaluasi penggunaan media puzzle huruf dengan menyajikan skala nilai dari 1 hingga 5 untuk lima kriteria yang berbeda. Evaluasi ini dilakukan untuk menilai seberapa menarik, efektif, mudah diperoleh, jelasnya bentuk huruf, dan seberapa kolaboratif media puzzle huruf tersebut dalam konteks edukasi. Penilaian dilakukan oleh pengajar yang terlibat dalam implementasi media ini dalam pembelajaran anak-anak.

Tabel 1. Evaluasi Penggunaan Media Puzzle Huruf

No	Keterangan	Skala Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Menarik		v			
2.	Efektif	v				
3.	Mudah diperoleh	v				
4.	Bentuk huruf jelas	v				
5.	Kolaboratif		v			

Dari tabel, dapat diamati bahwa media puzzle huruf mendapatkan nilai tertinggi (5) dalam kriteria "Efektif", "Mudah Diperoleh", dan "Bentuk Huruf Jelas", menunjukkan bahwa media ini dianggap efektif, mudah diakses, dan memiliki bentuk huruf yang jelas dalam pembelajaran. Sementara itu, nilai (4) diperoleh dalam kriteria "Menarik" dan "Kolaboratif", menunjukkan bahwa media ini cukup menarik dan mendukung

kolaborasi dalam pembelajaran, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan. Analisis ini menunjukkan bahwa media puzzle huruf memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran anak-anak, namun tetap ada potensi untuk peningkatan, terutama dalam aspek-aspek yang masih mendapatkan nilai yang lebih rendah.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan evaluasi penggunaan media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, dapat disimpulkan bahwa media ini memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran, terutama bagi anak-anak dengan kesulitan membaca seperti disleksia. Penggunaan media puzzle huruf mampu menarik minat dan memotivasi siswa secara signifikan, serta membantu mereka mengatasi kesulitan dalam membedakan huruf dan meningkatkan kemampuan membaca secara keseluruhan. Meskipun demikian, masih terdapat ruang untuk perbaikan dalam hal efektivitas, ketersediaan, dan kejelasan bentuk huruf.

Dalam rangka mengatasi tantangan disleksia, diperlukan upaya yang lebih besar untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang disleksia di kalangan orang tua dan masyarakat. Selain itu, perlu disediakan lebih banyak sumber daya dan dukungan untuk anak-anak dengan disleksia. Selain itu, untuk memaksimalkan potensi media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa disleksia, diperlukan peningkatan dalam aspek-aspek seperti daya tarik dan kolaborasi. Dengan demikian, akan tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif bagi anak-anak dengan disleksia di sekolah.

Daftar Pustaka

Agustin, I., & Widiyanti, I. S. R. (2022). Analisis Penggunaan Media Spelling Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Disleksia di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusi. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 88–96. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/mediapenelitianpendidikan/article/view/12102>

Aulia, A. R., & Witono, A. H. (2023). Pemberian Motivasi Belajar Siswa Disleksia Kelas 5 SDN 1 Cenggu Kab. Bima. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(4).

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.

<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>

Faruq, F., & Pratisti, W. D. (2022). Model Pembelajaran Multisensori bagi Anak Disleksia, Efektif?: Tinjauan Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(3), 243–248. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i3.392>

Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Empowerment*, 6(2252), 19–24.

Hariandja, K. A., & Fatmawati, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Spelling Puzzle Bagi Anak Disleksia. *Jurnal Penelitian Pendidikan ...*, 9, 60–68. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekh/article/view/111263%0Ahttp://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekh/article/download/111263/104559>

Irwansyah, I., Meilani, R. N., Lubis, K., & Armanila, A. (2023). Enhancing Interest in Reading Through Letter Puzzle Media in Early Childhood. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.26858/tematik.v9i1.38643>

Iza Syahroni, Rofiqoh, W., & Latipah, E. (2021). Ciri-Ciri Disleksia Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 62–77. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1326>

Nababan, M. K. (2018). Analisis Pembiasaan Perilaku Berliterasi Dalam Upaya Peningkatan Karakter Oleh Siswa Kelas Viii-2 Smp St. Ignasius Medan. *Edukasi Kultura : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(2). <https://doi.org/10.24114/kultura.v1i2.11770>

Pratiwi, I., Hapsari, F. D., & Argo, C. B. (2015). Pembelajaran Teknik Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Disleksia. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UPY*, 143.

mudjsari, I. F. N. D., & Supena, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Dengan Metode Multisensori Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1799–1808. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1055>

Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. S. (2017). *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya* (Vol. 53, Issue 4, p. 130).

- Purnomo, A., Azizah, I. N., Hartono, R., Hartatik, H., & Tri Bawono, S. A. (2017). Pengembangan Game Untuk Terapi Membaca Bagi Anak Disleksia Dan Diskalkulia. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 497. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1351>
- Putri, H., Sari¹, A., Purnomo², H., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Penggunaan Media Puzzle Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Tingkat 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia Tahun*, 06(01), 14–22. <http://ejournal.undar.or.id/index.php/thalaba>
- Putri, W., & Arif Kurniawan, M. (2023). Upaya Guru Dalam Menangani Anak Disleksia Di Sd Intis School Yogyakarta. *Al-Mubin; Islamic Scientific Journal*, 6(1), 74–84. <https://doi.org/10.51192/almubin.v6i01.490>
- Saiful, A., & Witono, H. (2023). Strategi Guru Dalam Mengatasi Anak Disleksia Kelas 3 Di Sdn 31 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(1), 21–29. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2716>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Toruan, R. R. M. L., Saifulloh, M., & Djamaludin, N. (2022). *Gerakan Literasi Bagi Pelajar Melalui “ Tantangan Membaca ” di Tali Jaranan Jakarta Timur*. 2(1), 7–13.
- Widodo, A., Indraswati, D., & Royana, A. (2020). Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.31942/mgs.v11i1.3457>
- Windasari, I., Kuswara, & Apriliana, A. (2022). Studi Kasus Terhadap Anak Berkesulitan Membaca (Disleksia) Pada Siswa Kelas Ii SD N Parakanmuncang I Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 51–63. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/literat>
- Zahara, P., Miftah, H., Valencia, A., Nurhasanah, A., & Nuraini. (2022). Developing Application-based Puzzle Learning Media on Increasing Child's Ability to Recognize Letters. *International Journal of Ethnoscience, Bio-Informatic, Innovation, Invention and Techno-Science*, 2(01), 44–49. <https://doi.org/10.54482/ijebiiits.v2i01.192>