

Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

**Rofiah Tridiastita¹, Syamsuyurnita², Suci Perwita Sari³,
Ismail Saleh Nasution⁴**

1,2,3,4 Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara

e-mail: rofiahtridias@gmail.com¹, syamsuyurnita@umsu.ac.id²,
suciperwita@umsu.ac.id³, ismailsaleh@umsu.ac.id⁴

Abstrak

Mengembangkan aspek kemampuan membaca permulaan hendaknya dilakukan melalui aktivitas belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar. Salah satunya permainan edukatif yang bisa dilakukan sambil belajar yaitu media puzzle. Selama menjalankan KKN di Malaysia peneliti melakukan penelitian di Sanggar bimbingan Muhammadiyah kepong Malaysia, di sini peneliti melakukan observasi lapangan dengan melaksanakan praktik membaca dengan menggunakan media puzzle, Dengan alat bantu yang digunakan oleh peneliti secara bervariasi akan membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Pada penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Lapangan (Field Research). Penelitian lapangan merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang tidak memerlukan pengetahuan mendalam akan literatur yang akan digunakan serta kemampuan tertentu dari pihak peneliti. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan puzzle ini praktis dan sangat efektif dalam meningkatkan kemambuat baca siswa kelas II di Sanggar bimbingan Muhammadiyah kepong Malaysia. kebutuhan peserta didik di sekolah tersebut adalah siswa membutuhkan sebuah media yang memudahkan untuk belajar terutama, dalam belajar membaca, siswa juga membutuhkan media yang dapat memotivasi

Kata kunci: *Puzzle, Kemampuan, Membaca*

Abstract

Developing aspects of initial reading skills should be done through learning activities while playing, and playing while learning. One of the educational games that can be done while learning is puzzle media. While carrying out KKN in Malaysia, researchers conducted research at the Kepong Muhammadiyah Muhammadiyah Guidance Center, where researchers conducted field observations by carrying out reading practices using puzzle media. In the research conducted is Field Research (Field Research). Field research is a method of collecting data in qualitative research that does not require in-depth knowledge of the literature to be used and certain abilities on the part of the researcher. The conclusion of this study is that this puzzle game is practical and very effective in improving the reading ability of grade II students at the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Studio. The needs of students in these schools are that students need media that makes it easy to learn, especially in learning to read, students also need media that can motivate

Keywords : *Puzzle, Ability, Reading*

PENDAHULUAN

Dunia anak merupakan dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswarkarya untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tangannya sendiri. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam dan di luar ruangan. Dengan bermain anak akan dirangsang untuk berkembang secara baik dalam kemampuan mengingat, berbahasa, berpikir, sosial emosional sehingga dalam kegiatan proses belajar anak mampu mengikuti pembelajaran

Bermain bagi anak memberikan banyak manfaat positif, salah satunya yaitu perkembangan bahasa. Beraneka macam permainan bahasa dapat dilakukan untuk mengasah perkembangan bahasa pada anak salah satunya puzzle huruf. Puzzle huruf ini merupakan permainan yang dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi sebuah kata. (Lilis Madyawati, 2019) Kegiatan permainan puzzle huruf ini menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu huruf yang telah ditentukan, dalam kegiatan bermain puzzle huruf ini diharapkan anak akan tertarik mengikuti pembelajaran. Melalui permainan ini, anak dirangsang untuk mengenal huruf-huruf yang telah disediakan sehingga anak menyukai kegiatan membaca dan menulis.

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah kemampuan. Kemampuan membaca ialah kecepatan membaca dan pemahaman isi. Keberhasilan Peserta Didik dalam mengikuti pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka membaca. Artinya peserta didik akan memahami materi pada semua mata pelajaran yang mereka ikuti dengan kegiatan membaca. Oleh karena itu, kemauan membaca dan kemampuan memahami bacaan menjadi prasyarat penting bagi penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan para peserta didik. (Raisa Karima, 2020)

Perkembangan bahasa anak ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang bersama-sama dengan pertambahan usianya Menurut Lenneberg perkembangan bahasa anak seiring dengan perkembangan biologisnya Jadi bahwa terjadinya pertumbuhan dan perkembangan kognitif itu karena adanya proses yang kontinyu dari adanya keseimbangan dan ketidakseimbangan Bila anak dapat menjaga adanya keseimbangan tersebut, berarti dapat mencapai tingkat perkembangan intelektual yang lebih tinggi Tingkat perkembangan intelektual itulah yang oleh Piaget digambarkan ke dalam tahap-tahap perkembangan kognitif Tahap perkembangan kognitif yang dimaksud adalah tahap sensori motor preoperasional operasional konkret dan operasional formal." Dalam tahap perkembangan kognitif ini pulalah bahasa anak berkembang. (Fatonah, 2021)

Menurut (Hermansyah Trimantar, 2019) yang menyatakan Puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak, atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu". Pendapat beberapa ahli disimpulkan bahwa Puzzle yaitu permainan yang terdiri dari potongan gambar atau huruf yang disusun menjadi sebuah permainan yang memilikidayatarik sertamengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak sehingga anak mampu mengeksplorasi melalui apa yang dilihatnya melalui puzzle yang berupa bentuk-bentuk huruf dan menyusunnya menjadi sebuah kata.

Mengembangkan aspek kemampuan membaca permulaan hendaknya dilakukan melalui aktivitas belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar. Salah satunya permainan edukatif yang bisa dilakukan sambil belajar yaitu media puzzle. Pemilihan penggunaan media games puzzle, sangat efektif karena peserta didik akan lebih senang dan berminat dalam belajar sehingga peserta didik merasa puas dengan situasi yang ada. Peserta didik akan senantiasa memahami materi yang diberikan pendidik dan hasil belajar akan meningkat.

Selama menjalankan KKN di Malaysia peneliti melakukan penelitian di Sanggar bimbingan Muhammadiyah kepong Malaysia, di sini peneliti melakukan observasi lapangan dengan melaksanakan praktik membaca dengan menggunakan media *puzzle*, Dengan alat

bantu yang digunakan oleh peneliti secara bervariasi akan membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Dalam penelitian ini terlihat bahwa siswa senang saat proses praktik berlangsung, dan siswa lebih cepat membaca kata demi kata dari *puzzle* yang peneliti susun.

Melalui kegiatan menggunakan *puzzle* peserta didik akan menggunakan fungsi panca indera seoptimal mungkin seperti mendengar, melihat, mencium, merasa dan meraba melalui objek yang ada di lingkungan anak. Anak membangun pengetahuan dan keterampilannya serta belajar dalam pemecahan masalah ketika anak mengaitkan informasinya dan mengaitkan dengan kemampuan dengan kehidupan yang dialami oleh peserta didik.

METODE

Pada penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Lapangan (*Field Research*). Penelitian lapangan merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang tidak memerlukan pengetahuan mendalam akan literatur yang akan digunakan serta kemampuan tertentu dari pihak peneliti. Penelitian lapangan biasanya dilakukan untuk memutuskan kemana arah penelitiannya berdasarkan konteks. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif yaitu suatu penelitian yang menilai dan mengungkapkan permasalahan mengenai apa adanya sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. (Sugiyono, 2019)

Penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai sesuatu masalah aktual, tanpa menarik kesimpulan. Jenis dari pada penelitian ini lebih banyak difokuskan untuk menganalisis deskriptif serta tidak menguji hipotesis. Kebanyakan dari jenis penelitian ini dengan melakukan generalisasi dari realitas sosial yang diamati. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif ini dipilih oleh penulis berdasarkan tujuan penelitian yang ingin mendapatkan gambaran proses Pengaruh penggunaan media *Puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sanggar bimbingan Muhammadiyah kepong Malaysia yang beralamatkan di Pelangi makn block A, Jalan prima 3 kepong, Kuala Lumpur. Peneliti mengadakan wawancara dengan guru kelas II , menyusun pedoman observasi berupa check list, dokumentasi dan catatan lapangan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka media *Puzzle* dapat di jadikan media belajar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II di Sanggar bimbingan Muhammadiyah kepong Malaysia dapat dijadikan media untuk meningkatkan minat membaca siswa sehingga menghasilkan kemampuan membaca yang baik, karena pentingnya media pembelajaran untu proses belajar anak dalam membaca, maka permainan *puzzle* merupakan pilihan media yang tepat.

Bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak. Dengan bermain menggunakan media *puzzle* huruf diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan untuk mengasah keterampilan berbahasanya. Selain itu, konsep bermain dengan menggunakan media *puzzle* huruf relevan dengan konsep *DAP* (*Developmentally Appropriate Practice*) atau pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak. (Futihat et al., 2020) Dalam penelitian ini peneliti mengajak anak-anak duduk membuat lingkaran dan peneliti mulai Menyusun kata demi kata dengan permainan *Puzzle*, dilanjutkan para siswa membaca kata demi kata yang peneliti susun.



Gambar 1 : Peneliti Menyusun media puzzle

Selanjutnya respon anak saat penerapan pembelajaran membaca. Peranan media puzzle huruf sangat memudahkan peserta didik dalam belajar membaca permulaan. Media puzzle huruf yang telah dikembangkan pun sudah melalui beberapa tahapan sebelum dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar di kelas, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan terakhir tahap evaluasi.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan selama 1 hari dari awal pembelajaran sampai pembelajaran selesai terlihat bahwa metode pembelajaran membaca yang diberikan oleh guru yaitu dengan menulis kata di papan tulis, di lanjutkan dengan guru menunjuk anak secara random dan anak di suruh maju kedepan untuk membaca kalimat yang sudah di buat. Dalam hal ini terlihat bahwa kurangnya variasi media pembelajaran yang di berikan guru. Dalam pembelajaran membaca, guru juga menggunakan buku khusus membaca, lalu murid di tunjuk satu persatu untuk membaca kalimat yang ada di dalam buku, metode ini terkesan umum dan membosankan, sehingga siswa juga tidak semangat saat proses belajar membaca, sehingga hasil yang di dapat tidak maksimal.

Maka dari itu peneliti mencoba inovasi baru dengan menggunakan media pembelajaran Puzzle, dan hasil dari penggunaan metode ini banyak anak yang semangat saat pembelajaran, dan anak menjadi lebih aktif saat belajar membaca sehingga dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa untuk membaca



Gamabr 2 : Keaktifan anak saat permainan Puzzle

Dari gambar di atas dapat di simpulkan bahwa permainan puzzle ini praktis dan sangat efektif dalam meningkatkan kemambuat baca siswa kelas II di Sanggar bimbingan Muhammadiyah kepong Malaysia. Hasil dari penelitian ini dapat di kuatkan dengan jurnal yang di tulis oleh Tastin,dkk. Hasil dari penelitian ini adalah Media pembelajaran puzzle pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 77 Prabumulih terkategori sangat

praktis dan sangat efektif. Hal ini terlihat dari penilaian hasil angket kepraktisan dengan skor rata-rata pada responden, peserta didik tahap one to one memperoleh rata-rata skor 98 dengan kategori sangat praktis dan tahap small group memperoleh skor 98 dengan kategori sangat praktis, dan tahap terakhir field test juga mendapat rata-rata 98 dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran puzzle yang dikembangkan tersebut memenuhi kriteria sangat praktis. (Tastin et al., 2021)

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh penggunaan media *Puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. yakni sebagai berikut :

Pengaruh penggunaan media *Puzzle* huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Media *puzzle* huruf merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media puzzle selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media puzzle adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas siswa dalam membaca permulaan. Siswa akan lebih mudah untuk mengeluarkan ide-idenya menjadi bisa membaca permulaan. penggunaan media puzzle adalah suatu tindakan inovasi baru karena dalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk puzzle. (Futihah et al., 2020)

Selain itu Menurut pendapat (Dimiyati dan Mudjiono., 2020) Membaca merupakan suatu proses yang memerlukan suatu usaha dan frekuensi belajar membaca secara terus menerus. seseorang mampu membaca bukan karena kebetulan saja, akan tetapi karena seseorang tersebut belajar dan berlatih membaca teks yang terdiri atas kumpulan huruf-huruf yang bermakna.

Setelah melihat dan mengamati pembelajara di dalam kelas, kebutuhan peserta didik di sekolah tersebut adalah siswa membutuhkan sebuah media yang memudahkan untuk belajar terutama dalam belajar membaca, siswa juga membutuhkan media yang dapat memotivasi agar sebuah pembelajaran tersebut menarik. siswa juga membutuhkan sebuah media dengan konsep permainan sehingga tidak membuat mereka jenuh dan bosan. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah belum tersedianya media pembelajaran yang memudahkan guru dan siswa dalam belajar.

Dalam praktik pengajaran menggunakan media puzzle ini, peneliti melakukan Tahap perancangan konsep dengan menyiapkan berbagai bahan yang diperlukan dalam pembuatan media puzzle huruf yang dikembangkan, bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media puzzle yaitu kertas berbahan duplek, kertas karton asturo, cutter, lem, penggaris, kawat, pita, kain flannel, gunting. Setelah bahan ditentukan dalam tahap desain kemudian mulai membuat bentuk media yang diinginkan dengan menyesuaikan karakter usia siswa kelas II. Materi yang akan dimuat dalam media puzzle huruf yaitu, mengenal huruf abjad A-Z cetak kapital dan cetak kecil, mengenal huruf konsonan an vokal, membaca kalimat sederhana.

Jadi cara pengajaran membaca dalam penelitian ini sudah baik yaitu dengan memberikan warna baru dan menggunakan media pembelajaran serta menjelaskan tujuan pembelajaran kepada anak dan membuat anak merasa senang pada saat mengerjakan arahan yang peneliti berikan, dengan menggunakan media puzzle ini anak dapat merasakan bermain sambil belajar.

Fungsi dan Tujuan Penggunaan Media Puzzle Huruf untuk Siswa

Puzzle merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan. Istilah puzzle ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. Media puzzle merupakan permainan yang mampu mengasah otak siswa dan membutuhkan ketelitian dalam menggunakannya. Media puzzle memungkinkan mereka bisa berpikir secara kritis dan bisa

bekerja sama dalam kelompok. Media puzzle juga memungkinkan siswa untuk dapat merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan siswa lain mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan puzzle yang semula acak menjadi utuh kembali. (Purwanto, 2020)

Puzzle huruf adalah sebuah permainan teka-teki berupa soal cerita atau gambar yang harus dijawab dengan menuliskan atau menyusun huruf sehingga membentuk kata yang sesuai, untuk menguji kemampuan, keterampilan dan kecerdasan seseorang secara teliti.

Permainan puzzle merupakan salah satu permainan edukasi yang mudah diterapkan dan dipahami oleh anak-anak terutama bagi anak-anak usia dini. Alfabet berjumlah 26 huruf. Sebelum seorang anak mampu membaca dengan baik, ia harus mampu mengeja setiap huruf, kemudian merangkainya menjadi suku kata, dan selanjutnya membaca kata. (Linawati & Wahyudi, 2019)

Para siswa memerlukan media pembelajaran yang membantu dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor. Media pembelajaran tersebut dapat melalui permainan edukatif. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar. Media ajar yang baik haruslah tepat guna. Permainan *puzzle* huruf dapat membantu para siswa kelas II. untuk meningkatkan kemampuan berbahasa melalui membaca huruf yang ada. Membaca memiliki peran penting dalam berbahasa, karena melalui membaca seorang anak akan memperoleh berbagai informasi, mengembangkan pengetahuan baik kognitif, afektif maupun psikomotor. (Isdianto, 2018)

Kemampuan Membaca Peserta Didik

Mengajarkan membaca dan menulis di sekolah dapat dilaksanakan selama batas-batas aturan pengembangan sekolah serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan sekolah dasar sebagai sebuah sosialisasi, dan pengembangan berbagai kemampuan - skolastik yang lebih substansi yaitu bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan berbahasa atau membaca kognitif, fisik-motorik dan seni. Mencermati kondisi kegiatan pembelajaran membaca dan menulis di sekolah dasar yang berlangsung sebagaimana digambarkan di atas, perlu dilakukan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi. Dengan serangkaian tindakan itu diharapkan dapat mengubah suasana pembelajaran ke arah pembelajaran yang lebih memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan menyenangkan. (Anum, 2017) Menurut (Musta'in, 2018) Secara khusus, perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap fantasi (*magical stage*)

Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berpikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikan buku dan kadangkadang anak membawa buku kesukaannya. Pada tahap pertama, guru dapat memberikan atau menunjukkan model/ccontoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, membicarakan buku pada anak.

2. Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan. Pada tahap kedua, orang tua atau guru memberikan rangsangan dengan jalan membacakan sesuatu pada anak. Guru hendaknya memberikan akses pada buku-buku yang diketahui anak-anak. Orang tua atau guru juga hendaknya melibatkan anak membacakan buku.

3. Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*)

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad. Pada

tahap ketiga, guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan berbagai kosa kata pada lagu dan puisi, memberikan kesempatan sesering mungkin.

4. Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*)

Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*fraphoponic, semantic dan syntactic*) secara bersama-sama. Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteknya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan. Pada tahap keempat guru masih harus membacakan sesuatu pada anak-anak sehingga mendorong anak membaca suatu pada berbagai situasi. Orang tua dan guru jangan memaksa anak membaca huruf secara sempurna.

5. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas. Menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan *puzzle* ini praktis dan sangat efektif dalam meningkatkan kemambuat baca siswa kelas II di Sanggar bimbingan Muhammadiyah kepong Malaysia. kebutuhan peserta didik di sekolah tersebut adalah siswa membutuhkan sebuah media yang memudahkan untuk belajar terutama dalam belajar membaca, siswa juga membutuhkan media yang dapat memotivasi agar sebuah pembelajaran tersebut menarik. siswa juga membutuhkan sebuah media dengan konsep permainan sehingga tidak membuat mereka jenuh dan bosan. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah belum tersedianya media pembelajaran yang memudahkan guru dan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan maka media *Puzzle* dapat di jadikan media belajar untuk meningkatkan

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari betul bahwa ada orang-orang yang berjasa dibalik selesainya penelitian ini. Tidak ada persembahan terbaik yang dapat penulis berikan selain rasa ucapan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu penulis. Secara khusus, penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah sabar, meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikiran serta turut memberi perhatian dalam memberikan pendampingan selama kegiatan ini. Terimakasih juga kepada pembimbing lapangan yg telah membimbing selama menjalani kegiatan KKN internasional di sanggar bimbingan Muhammadiyah kepong

DAFTAR PUSTAKA

- Anum, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 020580 dalam Pembelajaran Kemampuan Berbahasa melalui Penerapan Media Gambar Tahun Pelajaran 2016/2017. *BAHA STRA Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 97–104.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fatonah, U. (2021). *PENGARUH MEDIA PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SD NEGERI 3 KAMPUNG BARU SUMATERA SELATAN*. UNIVERSITAS SARJANAWIYATA TAMANSISWA YOGYAKARTA.
- Futihat, S., Wahyu Wibowo, E., Mastroah, I., Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA PERMULAAN Development of Letter Puzzle Media to Improve Students 'Ability in Reading Beginnings. *Desember*, 7(2), 135–148.
- Hermansyah Trimantar. (2019). "Perkembangan Dengan Pesat Dan Fundamental . Proses Pertumbuhan Dan Perkembangan Arbitrer Dan Digunakan Oleh Sekelompok

- Masyarakat Untuk Berinteraksi Dan Untuk Berkomunikasi Dengan Orang Lain , Yang Berguna Untuk Mentransfer Berbagai Ide Sarana Bermain Ya. *Jurnal Pendidikan, Vol. 2 No.*
- Isdianto. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbantuan Komputer untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, vol 11 no.*
- Lilis Madyawati. (2019). *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Prenamedia Group.
- Linawati, N., & Wahyudi, R. (2019). Pemanfaatan puzzle huruf dalam mendorong minat menabung siswa taman kanak-kanak. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ, 244–251.*
- Musta'in. (2018). *Anak Islam Suka Membaca*. Pusaka Anamah.
- Purwanto. (2020). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Raisa Karima. (2020). Kegiatan Literasi Awal Orang Tua Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 6 No.*
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Tastin, T., Sholikhah, H. A., & Sulastri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi, 14(2), 157–168.*
<https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1586>