
IMPLEMENTASI MEDIA PUZZLE KATA PADA KURIKULUM MERDEKA UNTUK MENGATASI KESULITAN MEMBACA SISWA KELAS I DI SEKOLAH DASAR

Danang Pratama Listryanto¹, Aan Widiyono²

^{1,2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama; Indonesia

Correspondence email; danangpratamalistryanto17@gmail.com

Submitted: 11/03/2023

Revised: 18/04/2023

Accepted: 15/05/2023

Published: 30/06/2023

Abstract

Reading is a fundamental skill, reading does not just interpret words but involves all aspects of understanding, analyzing and all the information presented in the text. This study aims to investigate the application of word puzzle media in the independent curriculum as a solution to overcome the problem of reading difficulties. The Independent Curriculum is an innovative approach that integrates media and technology into learning, while Word Puzzle Media is a learning method that combines aspects of play with learning to read. This research uses a qualitative approach with a case study method. Data was collected through the process of observation, interviews and documentation. The sample of this research consists of first year students of SDN 5 Sekuro. The results showed that reading skills improved significantly, besides the fact that the use of this word puzzle media could increase students' interest and motivation for learning, as this media combined elements of games with reading activities, making the learning process more fun and challenging.

Keywords

Media Puzzle, Independent Curriculum, Reading Difficulties



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka merupakan sebuah inisiatif yang diterbitkan oleh Kemendikbudristek dengan tujuan untuk menciptakan kebebasan kepada para guru atau pendidik dalam mengembangkan proses pembelajaran agar sesuai dengan kemampuan serta kebutuhan peserta didik di wilayah masing-masing. Kurikulum merdeka ini mengedepankan kualitas guru sebagai pendidik, oleh sebab itu hal ini dapat membantu guru untuk mampu berkreasi serta memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat serta menarik supaya proses belajar mengajar lebih menyenangkan (Widiyono, A. Irfana, Saidatul. Firdausia, 2021). Maka dari itu dengan adanya kurikulum merdeka dapat membantu pembenahan dalam kiat pendidikan nasional di Indonesia, hal ini diperkuat oleh Yamin & Syahrir (2020) yang berpendapat hal tersebut dalam rangka menempuh transformasi serta kemajuan bangsa supaya dapat menyesuaikan perubahan zaman.

Tidak hanya sampai disitu, Nadiem Makarim juga menyuarakan pandangan bahwa perubahan pendidikan tidak bisa dilakukan hanya menggunakan pendekatan administratif melainkan juga harus melakukan perubahan budaya Satriawan (2021). Selain itu pendidik juga diberi peluang untuk ikut serta dalam pelatihan serta pengembangan diri yang lebih luas sehingga mereka mampu mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru agar nantinya dapat diaplikasikan dalam pengajaran (Widiyono, 2021). Dengan demikian kurikulum merdeka dapat memberikan manfaat yang besar bagi pendidik dalam mengembangkan karir dan meningkatkan kualitas pengajaran (Widiyono, A. Irfana, Saidatul. Firdausia, 2021).

Walaupun begitu, pada pengaplikasian kurikulum merdeka masih ada beberapa kendala, salah satu permasalahannya adalah kurangnya pemahaman tentang literasi atau membaca. Masih terdapat banyak peserta didik khususnya di sekolah dasar yang belum mampu membaca dengan baik. Masalah ini diperkuat oleh Feronika (2016) bahwa kenyataan yang terjadi di sekolah dasar entah itu di kelas rendah ataupun di kelas tinggi masih terdapat siswa yang belum mampu membaca. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Kamasiah et al., (2023) bahwa kenyataan di lapangan, masih terdapat sebagian atau sekelompok peserta didik mengalami kesulitan membaca permulaan.

Kemampuan membaca harus dilestarikan pada peserta didik sejak masuk sekolah dasar. Pernyataan ini diperkuat oleh Rahman & Haryanto (2014) bahwa keterampilan serta kemampuan membaca hendaklah secepatnya dikuasai oleh para peserta didik di sekolah dasar sebab keterampilan ini erat kaitannya dengan semua proses pembelajaran siswa di SD. Pendapat lain

disampaikan oleh Rizkiana (2016) bahwa berlandaskan hasil penelitian yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assesment* (PISA) memperlihatkan rata-rata hasil prestasi literasi membaca, matematika serta sains peserta didik di Indonesia berada di bawah rata-rata internasional. Maka dari itu proses belajar membaca siswa ini perlu diterapkan sedini mungkin oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN 5 Sekuro bersama guru kelas 1 yang bernama Bu Siti Nur Azizah, bahwa setengah dari siswa kelas 1 masih ada yang belum bisa membaca serta mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Ini dikarenakan adanya sejumlah faktor, diantaranya faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internalnya adalah siswa kurang motivasi serta kemampuan kognitif yang kurang (Widiyono et al., 2019). Sedangkan faktor eksternalnya adalah sebagian besar siswa berasal dari wilayah pesisir yang dimana notabennya anak-anak tersebut kurang diperhatikan dan mendapatkan dukungan belajar dari orang tua serta kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Dari adanya beberapa faktor yang menyebabkan siswa kesulitan membaca tersebut, guru tidak hanya tinggal diam, guru sudah berupaya untuk mengatasi hal tersebut diantaranya melakukan koordinasi serta membuat forum sosialisasi dengan wali murid, adanya jam tambahan untuk siswa, adanya buku pengantar orang tua dan lain sebagainya. Untuk penilaian yang digunakan oleh guru terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan membaca yaitu remedial, penugasan serta PR.

Berbagai permasalahan kesulitan membaca yang terjadi di kelas 1 SDN 5 Sekuro harus secepatnya diatasi. Sebab jika tidak, permasalahan ini akan menimbulkan dampak yang besar, khususnya bagi siswa. Dampak tersebut akan mulai terasa jika siswa mulai menduduki kelas tinggi, karena mengingat bahwa di kelas tersebut materi pembelajaran akan menjadi lebih menyeluruh, serta hampir setiap mata pelajaran membutuhkan yang namanya keterampilan atau kemampuan membaca (Destian, 2021). Bersumber pada permasalahan tersebut, penelitian di SDN 5 sekuro perlu dilaksanakan untuk mengatasi kesulitan membaca yang terjadi pada siswa. Peneliti mempunyai solusi yang dapat dijadikan referensi untuk mengajarkan membaca di kelas rendah, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran puzzle kata. Pendapat ini diperkuat oleh Nevyanti (2017) salah satu media pembelajaran untuk membantu masalah dalam materi MMP (Membaca Menulis Permulaan) yang menerangkan suku kata menjadi kata yaitu media berbentuk *puzzle* suku kata. Pendapat lain dikemukakan oleh Prihartawati (2016) *puzzle* mampu melatih sisi kreativitas serta pola pikir peserta didik terhadap suatu tugas sederhana. Proses pembelajaran dengan menggunakan

media *puzzle* kata akan mampu menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media ini juga akan menambah variasi agar proses belajar mengajar tidak monoton serta guru dapat menyampaikan materi sehingga siswa akan mudah dalam mempelajari suka kata (Widiyono, Aan, Syailin Nichla Choirin Attalina, 2020).

Media *puzzle* kata untuk mengatasi kesulitan membaca ini dinilai efektif sebagaimana yang dilakukan oleh Islamiyah (2022) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II di SD Islam Terpadu Al Fatif, Kabupaten Pangkep. Penelitian lainnya yaitu dari Astuti & Istiarini (2020) mengungkapkan variasi dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam penelitian meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media *puzzle*. Dan penelitian lain dilakukan oleh Komang & Dewi (2022) bahwa *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri 6 Batur, hal ini mampu dibuktikan dari kemampuan peserta didik pada siklus I meningkat menjadi 69,9 serta pada siklus II kemampuan membaca peserta didik meningkat menjadi 87.

Berdasarkan deskripsi ide, persoalan serta peninjauan dari beberapa hasil penelitian tersebut, maka pemakaian media *puzzle* kata untuk mengatasi kesulitan membaca di kelas 1 SDN 5 Sekuro diharapkan efektif. Akan tetapi untuk meraih simpulan guna menjawab harapan tersebut, maka perlu diadakannya tindakan serta pembuktian dengan melakukan penelitian yang memuat judul “Implementasi Media *Puzzle* Kata Pada Kurikulum Merdeka Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Pada Siswa Kelas 1 di SDN 5 Sekuro”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Tes dilakukan oleh peneliti guna mengukur kemampuan membaca permulaan. Observasi juga dilakukan untuk pengambilan data, observasi ini dilakukan secara langsung ketika tes diberikan kepada peserta didik. Disamping menggunakan tes dan observasi, peneliti juga melakukan wawancara terstruktur yang ditujukan kepada guru dan siswa. Dan yang terakhir yaitu dengan menggunakan dokumentasi, hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data seperti daftar nama siswa, foto wawancara serta data penunjang lainnya. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SDN 5 Sekuro dengan jumlah total 27 peserta didik yang terbagi menjadi 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik

analisis data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada era berkembangnya dinamika dunia pendidikan saat ini, inovasi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Pendapat ini diperkuat oleh Norhikmah (2022) bahwa setiap anak mempunyai kebutuhan serta cara belajar yang berbeda-beda, sehingga inovasi pembelajaran yang diterapkan juga harus disesuaikan. Kurikulum merdeka dengan pendekatannya yang inklusif serta menekankan pada kreativitas dapat menjadikan solusi yang mampu menyelaraskan pendidikan sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pernyataan ini didukung oleh Firdaus (2022) kebijakan merdeka belajar mempunyai karakteristik yang menekankan kepada kreativitas. Dalam rangka memberikan pengalaman belajar yang mengesankan, menarik serta efektif dengan adanya kurikulum merdeka yang menekankan kepada kreativitas dapat dijadikan sebagai potensi untuk memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media *puzzle* kata.

Penelitian ini diarahkan pada eksplorasi implementasi media *puzzle* kata dalam kerangka kurikulum merdeka, dengan memfokuskan pada peningkatan keterampilan membaca. Media *puzzle* kata ini menawarkan pengalaman belajar sambil bermain, yang harapannya dapat memberikan wadah yang cocok untuk mengembangkan kemampuan membaca peserta didik secara interaktif dan inovatif. Hal ini diperkuat oleh Rosarian & Dirgantoro (2020) bahwa dengan penerapan metode belajar sambil bermain tak hanya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

SDN 5 Sekuro merupakan sebuah sekolah yang terletak di Dukuh Kiyongsari Desa Sekuro Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara. Letaknya yang strategis membuat SD ini mempunyai peserta didik yang cukup banyak, walaupun begitu diantara banyaknya peserta didik yang sekolah disana masih terdapat beberapa yang belum bisa membaca. Melalui wawancara dengan guru kelas 1 peserta didik berasal dari berbagai macam latar belakang keluarga, sehingga tidak dapat dipungkiri jika masih terdapat beberapa yang memang mempunyai kemampuan membaca yang kurang khususnya di kelas 1.



Figure 1. Proses Wawancara dengan Guru Kelas 1

Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut, peneliti kemudian mengupayakan solusi dengan menerapkan media *puzzle* kata untuk mengatasi kesulitan membaca. Sebelumnya peneliti melakukan melakukan diagnosa awal karena dalam konsep kurikulum merdeka diagnosa awal mempunyai peranan penting, yaitu untuk memahami tingkat pengetahuan, minat serta kebutuhan siswa. Ungkapan tersebut diperkuat oleh Antika (2023) bahwa asesmen diagnostik merupakan diagnosa awal yang teramat penting dalam proses implementasi kurikulum merdeka. Setelah melalui diagnosa awal untuk mengukur kemampuan membaca peserta didik, selanjutnya peneliti menggunakan media pembelajaran *puzzle* kata yang dikemas dengan kotak atau *box* untuk diterapkan dalam pembelajaran.



Figure 2. Media Pembelajaran *Puzzle* Kata

Sebelum peserta didik menggunakan media, peneliti memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara penggunaan media. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat menggunakan media dengan benar. Harapannya agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.



Figure 3. Proses Menjelaskan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Kata

Kemudian peneliti membentuk tiga kelompok sesuai dengan diagnosa awal menjadi kelompok rendah, kelompok sedang dan kelompok tinggi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi ketidaksetaraan pembelajaran dan penyesuaian serta kebutuhan masing-masing peserta didik. Pendapat ini diperkuat oleh Purnamawati & Tarto (2023) bahwa pembagian kelompok berdasarkan pada kesiapan belajar peserta didik. Setelah dilakukan pembagian kelompok, peneliti memberikan masing-masing kelompok dengan perlakuan yang berbeda-beda. Bagi kelompok rendah peneliti meminta peserta didik untuk menyusun kata menjadi kalimat sederhana kemudian dilafalkan, untuk kelompok sedang diminta untuk menyusun kata menjadi kalimat kemudian dilafalkan dengan lancar dan bagi kelompok tinggi peneliti meminta peserta didik untuk merangkai kata menjadi beberapa kalimat kemudian dilafalkan dengan lancar dan nyaring serta diminta untuk menentukan huruf vokal maupun konsonan. Setelah diadakan pembagian tugas dari masing-masing kelompok tersebut, peneliti ikut membantu serta mendampingi kelompok rendah, sedang maupun tinggi dalam proses pembelajaran menggunakan media.



Figure 4. Pendampingan
Kelompok Rendah



Figure 5. Pendampingan
Kelompok Sedang



Figure 6. Pendampingan
Kelompok Tinggi

Berdasarkan implementasi media *puzzle* kata yang telah dilaksanakan di atas, mengasilkan beberapa temuan diantaranya sebagai berikut:

1. Peningkatan Keterampilan Membaca

Penggunaan media *puzzle* kata ini secara signifikan telah mampu meningkatkan keterampilan membaca pada peserta didik. Peserta didik mampu mengenali serta menghubungkan huruf-huruf dalam kata-kata dengan baik, yang menghasilkan peningkatan

pemahaman teks. Hal tersebut diperkuat oleh Rishantie (2019) bahwa melalui metode bermain dengan media *puzzle* kita akhirnya keterampilan membaca dapat mengalami peningkatan.

2. Motivasi Belajar Meningkat

Media *puzzle* yang digunakan mampu meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran membaca. Pendapat tersebut diperkuat oleh Ari Utami (2020) bahwa media *puzzle* kata akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan pada proses pembelajaran akan berlangsung dengan menyenangkan. Kegiatan yang interaktif serta menyenangkan membantu mempertahankan perhatian peserta didik. Hal tersebut diperkuat oleh pendapatnya Minardi & Akbar (2020) bahwa media pembelajaran yang inovatif serta kreatif mampu menarik peserta didik untuk mampu memperhatikan proses pembelajaran.

3. Pemahaman Kosakata Meningkat

Implementasi media *puzzle* kata mampu membantu untuk memperkaya kosakata yang dimiliki oleh peserta didik. Diperkuat oleh Setyawan dalam Umami Nafi'ah (2021) bahwa permainan kata yang diasumsikan mampu memperkaya kosakata peserta didik. Dengan melalui teka-teki, peserta didik terpapar pada berbagai suku kata serta frasa baru dan mampu meningkatkan pemahaman terhadap teks bacaan.

4. Pembelajaran Kolaboratif

Penerapan media *puzzle* kata mampu mendorong kolaborasi antara peserta didik. Pernyataan ini diperkuat oleh Niswara (2019) bahwa pemilihan media *puzzle* kata yang salah satunya mampu mendorong peserta didik untuk semangat mengikuti proses pembelajaran. Mereka dapat belajar secara bersama dalam memecahkan berbagai macam teka-teki yang dalam hal ini mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif.

Diskusi

Pada penelitian ini pembahasan akan berfokus pada analisis implementasi media *puzzle* kata dalam konteks kurikulum merdeka serta dampaknya terhadap mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas 1 SD. Untuk penjelasannya akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Kata

Penggunaan media *puzzle* kata dalam kurikulum merdeka mempunyai potensi yang efektif untuk mengatasi kesulitan membaca pada peserta didik khususnya di kelas 1 SD. Peserta didik mampu menunjukkan peningkatan keterampilan membaca terutama mengenali kata-kata secara kontekstual melalui permainan *puzzle* yang menarik. Temuan penelitian ini

diperkuat oleh Dorus Padua (2022) bahwa penggunaan media puzzle huruf mampu terlaksana dengan baik, penggunaan media puzzle huruf ini dinilai efektif mengembangkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di UPT SPF SD Inpers Galangan Kapal II yang mampu dilihat dari peningkatan hasil pretest sebesar 37,8 dan posttest sebesar 78,7 serta media yang digunakan mampu menarik perhatian siswa, membuat siswa aktif untuk berpikir dan mempermudah proses penerimaan materi pelajaran khususnya membaca permulaan. Penelitian lain dilakukan oleh Brawijaya (2023) bahwa media *puzzle* kata memiliki pengaruh yang signifikan dan efektif untuk diterapkan sebagai penunjang hasil belajar siswa. Dan penelitian selanjutnya dilakukan oleh Manu Wedham (2022) bahwa media *puzzle* suku kata layak digunakan untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1.

2. Partisipasi Siswa dan Motivasi Belajar

Pada penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan media *puzzle* kata mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta mampu merangsang motivasi belajar mereka untuk membaca. Antusiasme peserta didik dalam menyelesaikan teka-teki kata-kata menghasilkan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini diperkuat oleh Sumarni & Amin (2021) bahwa penerapan media puzzle dalam pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Alla pada siswa kelas VII mampu meningkatkan partisipasi siswa bahkan hasil pembelajaran. Penelitian lain juga dikemukakan oleh Wulandari (2023) bahwa penggunaan media puzzle telah berhasil meningkatkan partisipasi pembelajaran siswa kelas III di SDN 1 Ngadisanan dalam memahami materi lambang Garuda Pancasila. Penelitian lain dilakukan oleh Suprpto & Martinus (2023) mengungkapkan media puzzle mampu meningkatkan hasil belajar tematik siswa di kelas 3 SDN 1 Selur. Dari beberapa penelitian yang ada dapat disimpulkan media puzzle mampu meningkatkan partisipasi serta hasil belajar secara signifikan.

Partisipasi peserta didik merupakan dasar utama untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Ketika peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran maka mereka akan mempunyai kesempatan yang lebih besar dalam penerapan konsep yang diajarkan. Partisipan peserta didik juga mampu untuk mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi serta berpikir kritis, yang keseluruhannya penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk mampu bersaing di era modern seperti saat ini.

3. Dukungan Terhadap Kurikulum Merdeka

Media pembelajaran *puzzle* kata ternyata sudah sesuai dengan pendekatan kurikulum merdeka, yang menaekankan pada kemandirian belajar siswa dan penggunaan metode pembelajaran kreatif. Penerapan media ini secara positif mampu mendukung pencapaian tujuan kurikulum merdeka. Pendapat ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Hidayati (2022) bahwa penggunaan metode permainan *puzzle* serta *role playing* mempermudah pengajar dalam pengaplikasian pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selanjutnya, kurikulum merdeka ini memberikan penekanan kepada kreativitas serta kolaborasi yang semuanya penting untuk peserta didik dalam menghadapi permasalahan yang saling terhubung dan semakin kompleks. Pernyataan ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Jufriadi (2022) bahwa implementasi kurikulum merdeka telah mampu meningkatkan keterampilan komunikasi, kreativitas, berpikir kritis serta peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik. Pendapat lain juga dijelaskan oleh Ningrum & Suryani (2022) bahwa kurikulum merdeka mengarahkan terwujudnya kebebasan berpikir kepada guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

4. Pengembangan Keterampilan Kognitif

Penerapan media *puzzle* kata membantu mengembangkan keterampilan kognitif peserta didik seperti pengenalan pola, pemahaman kata dan peningkatan kosa kata. Hal ini memiliki implikasi positif pada keterampilan membaca lebih lanjut. Pada dasarnya keterampilan kognitif adalah sentral dalam pendidikan yang bertujuan untuk memperkuat, merangsang serta memajukan kemampuan berpikir dan pemahaman peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mu'min & Yultas (2020) hasil data analisa deskriptif menunjukkan bahwa media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak serta menunjukkan kemampuan minimal BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Bukti dari penerapan media pembelajaran *puzzle* kata untuk meningkatkan keterampilan kognitif juga diperkuat oleh penelitiannya Agustin (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* cukup layak atau cukup efektif digunakan terutama untuk menghafal huruf alfabet dalam kegiatan menulis. Penelitian yang dilakukan oleh Sutriyani (2022) juga berpendapat media *puzzle* dapat melatih siswa mengembangkan kemampuan kognitifnya baik dari segi menyusun *puzzle* sekaligus media yang berisikan warna, bentuk serta angka.

5. Keterbatasan dan Rekomendasi

Walaupun pada dasarnya hasil penelitian menunjukkan potensi positif, diperlukan pemahaman lebih lanjut tentang variasi efektivitas pada berbagai kelompok peserta didik dan lingkungan pembelajaran. Hal yang sama dikemukakan oleh Shunhaji (2020) bahwa diperlukan penelitian lebih lanjut dari variasi untuk memberikan kontribusi dalam permasalahan pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji aspek lain dari penggunaan media *puzzle* kata seperti dampak jangka panjang terhadap kemampuan membaca peserta didik. Dengan demikian implementasi media *puzzle* kata dalam kurikulum merdeka mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas 1 SD, meningkatkan partisipasi, motivasi belajar dan mendukung prinsip kurikulum merdeka yang lebih inklusif serta kreatif. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Permatasari (2022) bahwa dalam kegiatan IKM guru diharuskan menggunakan berbagai macam cara, metode maupun media yang dapat dikolaborasikan supaya dapat memberikan pengalaman lebih kepada peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Pendapat lain dari Pratiwi (2023) menerangkan permainan *puzzle* mampu membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* serta keterampilan motorik halus.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* kata sebagai bagian dari Kurikulum Merdeka memiliki potensi yang signifikan dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas 1 SD. Media *puzzle* kata memberikan pendekatan yang bermain-main dan interaktif, yang sesuai dengan karakteristik siswa pada usia ini, sehingga membantu mengatasi hambatan tersebut. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengidentifikasi kata, memahami hubungan antara huruf dan bunyi serta minat terhadap aktivitas membaca, yang sangat penting untuk membentuk dasar yang kuat dalam literasi di masa depan. Guru perlu membimbing siswa secara efektif dalam menggunakan media ini dan memastikan bahwa kegiatan pembelajaran tetap fokus pada tujuan pembelajaran utama, yaitu mengatasi kesulitan membaca. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa penggunaan media *puzzle* kata dalam Kurikulum Merdeka dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas 1 SD.

REFERENSI

- Agustin, M. D., Setiawan, A., & Maruf, M. F. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berganda Sebagai Supporting Daya Ingat Menghafal Huruf Alfabet Siswa Kelas I Sd Negeri 2 Sengon. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 10–19.
<https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i1.173>
- Antika, W., Sasomo, B., & Rahmawati, A. D. (2023). Analisis Asesmen Diagnostik Pada Model Pembelajaran Project Based Learning di Kurikulum Merdeka SMPN 3 Sine. *Pedagogy*, 8(1), 250–263.
- Ari Utami, N. P. M., Ganing, N. N., & Rini Kristiantari, M. G. (2020). Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle Suku Kata Berpegaruh Terhadap Keterampilan Menulis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.27035>
- Astuti, R. F., & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan AnakUsia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 31.
<https://doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>
- Brawijaya, U. (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament Dengan Media Puzzel Kata Dalam Menyusun Kalimat Tunggal. 12(1), 236–247. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.4736>
- Destian, I. H. (2021). Strategi dan Tantangan Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 3.1, 336–347.
- Dorus Padua. (2022). Efektivitas penggunaan media puzzle huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa kelas i upt spf sd inpres galangan kapal ii. Universitas Bosowa.
- Feronika, L. (2016). Studi Analisis Tentang Kesulitan Membaca (disleksia) serta Upaya Mengatasi pada Siswa VB Muhammadiyah 22 Sruni, Sukarata. *Jurnal Skripsi*, 1–14.
- Firdaus, H., Laensadi, A. M., Matvayodha, G., Siagian, F. N., & Hasanah, I. A. (2022). Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 686–692.
- Hidayati, S. N., Rizqiyah, A., Luckita, N. D., Nurhayati, E., Syarifuddin, M., & Anjarwati, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Abad 21 melalui Metode Puzzle dan Role Play. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan

- Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>
- Jufriadi, A., Huda, C., Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., & Ayu, H. D. (2022). Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 39–53. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2482>
- Kamasiah, K., Muslim, M., & Yusnan, M. (2023). Identifikasi Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.35326/jec.v7i1.3159>
- Komang, N., & Dewi, H. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 6 Batur. *Jurnal Pendidikan DEIKSIS*, 4(2), 31–39.
- Manu Wedham, I. W. B., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 Sdn 1 Jagaraga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 773–780. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2843>
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 96. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Nevyanti, R. U., Hodidjah, & Respati, R. (2017). Media Puzzle Suku Kata dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Kelas I Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 189–198.
- Ningrum, A. R., & Suryani, Y. (2022). Peran Guru Penggerak dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 219. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5432>
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).
- Norhikmah, N., Rizky, N. F., Puspita, D., & Saudah, S. (2022). Inovasi Pembelajaran dimasa Pandemi: Implementasi Pembelajaran berbasis Proyek Pendekatan Destinasi Imajinasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3901–3910. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1886>

- Permatasari, K. G. (2022). Pemanfaatan Model Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Peserta Didik Pada Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM). *Jurnal Pedagogy*, 21.
- Pratiwi, H. Y., Muntomimah, S., Asmah, A., Syarofah, A., & Jumriyah. (2023). Lokakarya Pengembangan Project Media Interaktif pada Kurikulum Merdeka bagi Guru PAUD Al-Quran Baiturrahman Kota Malang. *JDIMAS (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, 1(1).
- Prihartawati, E. (2016). *Pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas iii slb n sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnamawati, R., & Tarto. (2023). LYP Sociology Rally: Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di Era Society 5.0. *Proceedings of Seminar Kebangkitan Nasional Dan Call for Paper*, 10(117), 117–125. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.682>
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I Sdn Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Rishantie, S. A., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni, Y. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Bermain Dengan Media Puzzle Kata Pada Kelompok B Paud Istiqomah Selupu Rejang. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 7–10. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.7-10>
- Rizkiana. (2016). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Bangunrejo 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 1(1), 3. 236-3. 251.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146.
- Satriawan, W., Santika, I. D., Naim, A., Tarbiyah, F., Raya, B., Selatan, L., Timur, L., Bakoman, A., & Panggung, P. (2021). Guru Penggerak Dan Transformasi Sekolah. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam Volume*, 11(1), 1–12.
- Shunhaji, A. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Educatioan*, 21(1), 1–9.
- Sumarni, S., & Amin, M. (2021). Puzzle dan Problem Solving: Media dan Pendekatan untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 36–43. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.67>
- Suprpto, E., & Martinus, W. (2023). *Pengaruh Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*

Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sdn 1 Selur. 4(3), 4–7.

Sutriyani, W., Nichla Choirin Attalina, S., Asih Wiranti, D., Zumrotun, E., & Tiara Wulandari, E.

(2022). *Inovasi Media Pembelajaran Puzzle Digital Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. 01(02), 157–162.*

Ummi Nafi'ah, Afdhal Fikri Mirma, & Zera Ilhami. (2021). Penerapan, Kelebihan, dan Kelemahan Teka-teki Silang sebagai Instrumen Penilaian Formatif Kemampuan Pasif-Reseptif Kosakata Bahasa Arab Siswa/The Application, Strengths, and Weaknesses of Crossword Puzzles as a Formative Assessment Instrument for Students. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 7(2), 301–317.* <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.072-08>

Widiyono, A. Irfana, Saidatul. Firdausia, K. (2021). Implementasi merdeka belajar melalui kampus mengajar perintis di sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An, 16(2).*

Widiyono, Aan, Syailin Nichla Choirin Attalina, W. S. (2020). Kemampuan Pengelolaan Kelas Guru Terhadap Proses Pembelajaran Di SDN 02 Banjaran Jepara. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 1(2), 55–63.*

Widiyono, A. (2021). Kajian MBKM Sebagai Upaya Pengembangan Karakter Berdasarkan Pandangan Ki Hajar Dewantara. In A. Rozi (Ed.), *Kampus merdeka & inovasi pendidikan : peluang dan tantangan di era 4.0* (1st ed., pp. 107–118). Desanta Muliavisitama. https://drive.google.com/file/d/1gVmFQMQuC2tC9T9uI91a_Ukeqj9m-7rd/view?usp=sharing

Widiyono, A., Thoyyibah, D., Haris, A., Nasir, K., & Hidayatullah, M. L. (2019). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Tunas Nusantara, 1, 102–109.*

Wulandari, D. W., Sanusi, & Nurwati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Lambang Garuda Pancasila Menggunakan Media Puzzle Siswa Kelas Iii Sdn 1 Ngadisanan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 08(02), 666–676.*

Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 6(1), 126–136.* <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1121>

