



**PERMAINAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA
SISWA KELAS RENDAH SD KUPANG BONDOWOSO**

Desi Ayu Ating

Siti Jannatul M

Cahyo Dwi M

Dyah Ayu Dewi P

Dyah Ayu Puspitaningrum, SE, MSi.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNEJ

Desyayu.ating@gmail.com

INFO ARTIKEL

Penerimaan Abstrak:

*5 September-14 Oktober
2018*

Pengiriman Full Paper:

*22 Oktober-15 November
2018*

Publikasi Paper:

28 Desember 2018

ABSTRAK

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca pada anak yaitu dengan cara menggunakan media permainan dengan memilih media seperti membuat puzzle. Media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode Deskriptif Kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata penulis ataupun lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati untuk diarahkan pada latar dan individu secara holistic. Penelitian ini memiliki tujuan agar lebih mengenal lingkungan dan dapat terjun langsung ke lapangan. (Lexy J. Moleong, 2002). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle merupakan solusi yang paling tepat dan efektif untuk meningkatkan minat baca siswa kelas rendah di SD Kupang Bondowoso. Dengan menggunakan media puzzle ini membuat siswa lebih tertarik untuk membaca karena dapat membuat puzzle sesuai karakter siswa kelas rendah seperti puzzle yang memiliki tema hewan, kartun, maupun tentang budaya di Indonesia. Pasti dengan menggunakan beberapa tema tersebut membuat siswa SD Kupang lebih semangat untuk membaca.

Kata Kunci: Minat Baca, Media Puzzle, Penelitian Kualitatif

Copyright © *anggyet al*, 2018, this is an open access article distributed under the terms of the FKIP E-Prociding license, which permits unrestricted use, distribution and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui banyak cara. Dan membaca merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Membaca merupakan suatu tindakan yang memiliki suatu tujuan untuk memperoleh suatu informasi yang luas. Dan membaca juga diartikan sebagai suatu kegiatan yang bersifat penting yang memiliki tujuan mendapatkan banyak macam-macam informasi (Samniah, Naswiani. 2016)

Telah diketahui bahwa dengan membaca maka ilmu pengetahuan yang di dapatkan akan berguna bagi anak-anak. Membaca merupakan kunci dari keberhasilan. Membaca digunakan sebagai pengantar untuk anak agar mereka terampil dalam membaca. Bahwa pada fase pertama, seorang anak memusatkan atau memfokuskan pada sebuah kata – kata yang lepas dari sebuah cerita yang sederhana. Pada fase ini anak diberikan sebuah bekal yang bertujuan untuk memahami dan mengetahui sistem tulisan, cara mencapai sebuah kelancaran dalam membaca, serta terbebas dari gangguan dari kesalahan membaca (Darmiyati, Zuchdi.2001: 7).

Namun masih banyak anak yang tidak suka untuk membaca, karena anak-anak beranggapan bahwa membaca merupakan hal yang sangat membosankan terlebih karena adanya isi buku yang kurang menarik membuat anak malas untuk membuka buku tersebut. karena anak-anak kelas rendah tidak mengetahui pentingnya membaca menurut (Karo-Karo, Demmu). Untuk meningkatkan minat baca pada anak, orang tua sangat berperan penting dalam membimbing anak untuk rajin membaca. Seorang orang tua akan lebih mudah untuk memberikan sebuah bimbingan kepada anaknya (Sudarmi, Endi. 1999).

Oleh karena itu cara yang penting untuk meningkatkan minat baca pada anak yaitu dengan cara memberikan suatu arahan dan gambaran bahwa dengan membaca ini akan membuat seseorang memiliki suatu pengetahuan yang luas. Sehingga untuk meningkatkan minat membaca anak dibutuhkan suatu media yang menarik dan juga menyenangkan salah satu caranya dengan menggunakan metode atau menggunakan media pembelajaran yang bersifat sesuai dengan karakter siswa dan memiliki tujuan pembelajaran yang nantinya akan dicapai, sehingga bisa merangsang perkembangan berpikir anak dan juga akan menimbulkan suasana belajar yang berpusat pada anak

secara tidak langsung anak akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Laeli, Dwi Nur.2015)

Pada usia anak-anak, khususnya pada anak SD mereka akan lebih suka membaca dengan buku yang memiliki tampilan menarik. Seperti buku tentang binatang. Buku ini dipilih karena dekat dengan kehidupan siswa, umumnya anak – anak lebih menyukai binatang ini terbukti karena mereka lebih banyak memelihara hewan dilingkungannya, dan mereka sering menonton kartun dengan tokoh yang berasal dari hewan (Widiyati, Evita.2013).

Sehingga salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca pada anak yaitu dengan cara menggunakan media permainan dengan memilih media seperti membuat puzzle. media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang, Rokhmat juga menyatakan bahwa puzzle merupakan suatu permainan yang membangun atau disebut dengan permainan konstruksi dengan cara memasang, menyusun ataupun menjodohkan potongan – potongan kotak – kotak, ataupun sebuah bangunan yang akhirnya akan membentuk sebuah pola (Situmorang,2008: 5-6). Dan juga Puzzle ini merupakan suatu permainan yang edukatif yang dapat merangsang suatu kemampuan membaca pada anak (Misbach, Muzamil. 2010). Manfaat puzzle sendiri menurut Yulianty (2008:43) yaitu puzzle dapat mengasah otak anak, melatih keseimbangan dan coordinator tangan dan kaki, melatih kesabaran dan nalar seseorang terakhir yaitu dapat memberikan pengetahuan yang luas pada seseorang (Herman dan Rahmah, 2017)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode Deskriptif Kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata penulis ataupun lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati untuk diarahkan pada latar dan individu secara holistik. Penelitian ini memiliki tujuan agar lebih mengenal lingkungan dan dapat terjun langsung ke lapangan. (Lexy J. Moleong, 2002). Kami memilih media ini karena ingin menggambarkan tentang fakta dan keadaan kurangnya minat baca peserta didik anak SD dengan menggunakan media Puzzle.

Sedangkan, menurut (Ayuningtias, Yuliana. 2011), Media Penelitian ini berusaha mendeskripsikan suatu faktor yang menyebabkan rendahnya minat membaca pada anak. Data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu dengan menggunakan media Puzzel untuk peserta didik kelas rendah.

- a. Yang pertama sebagai hal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta kognitif. Dalam ranah kognitif ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari beberapa aspek, dan aspek pertama yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat tinggi, sehingga hasil belajar siswa dapat dilihat dari tiga ranah yaitu advectif, kognitif, dan psikomotorik.
- b. Yang kedua, yaitu personal, kepribadian atau sikap (advectif). Advectif ini berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, aspek penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ada juga beberapa jenis kategori dari ranah advectif sebagai hasil belajar. Dalam kategori ini dimulai dari tingkat yang dasar sampai tingkat kompleks dalam arti yang dijelaskan dapat disimpulkan bahwa suatu nilai kepribadian atau sikap yang efektif yang dimiliki siswa memiliki tingkat masing-masing yang berbeda sehingga poin yang diberikan secara tidak langsung telah pergi memberikan potensial dalam tingkatan belajar dari yang sederhana hingga yang advectif.
- c. Yang ketiga, dalam hal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik). Psikomotorik ini berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa keterampilan dan penampilan psikomotorik ini berdampak pada kemampuan individu yang memiliki tingkat keterampilan gerak refleks dan keterampilan konseptual merupakan bagian dari kemampuan dibidang fisik.

PEMBAHASAN

Pengertian Membaca

Membaca merupakan suatu kegiatan yang mengharuskan seseorang agar menafsirkan suatu lambang tulisan dengan sangat kritis, membaca juga memiliki makna agar seseorang dapat memiliki suatu pengetahuan yang luas, sehingga jika dengan membaca maka seseorang dapat mengembangkan ilmunya. Membaca adalah suatu

proses yang dapat mengerti dan memahami pesan yang di sampaikan melalui simbol tulisan, pesan yang disampaikan harus sesuai dengan situasi dan fakta yang ada, Menurut Blake, William, Aaron&Alen (mumpurniati,2007)

Pengertian media pembelajaran

Media adalah suatu perantara yang berguna untuk menyampaikan pesan dan informasi dari penyampai informasi dan akan di terima oleh penerima informasi. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai teknologi yang dapat membawa informasi yang dapat digunakan untuk kebutuhan dalam proses pembelajaran, Dapat di simpulkan bahwa Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampikan suatu bahan ajar dalam proses belajar, sehingga materi yang akan disampaikan akan mempermudah dalam menerima materi belajar. (Munadi 2010:7 dalam Analisa Yohana) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan semua yang dapat menyalurkan informasi dari satu sumber dengan terencana hingga terciptanya pembelajaran yang lebih efektif

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa macam, yaitu visual, audio dan audiovisual. Pada penelitian ini memilih media pembelajaran yang berbasis visual, karena visual ini merupakan media yang dapat membuat rasa ingin tahu pada anak. Sehingga dengan media visual ini anak akan lebih tertarik untuk membaca suatu buku. Media berbasis visual yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media puzzle.

Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dikatakan mempunyai faktor utama dalam pembelajaran karena dalam dapat memperjelas isi yang terkandung dalam pesan yang disampaikan oleh guru kepada murid. Fungsi media pembelajaran merupakan alat yang dipakai untuk mengajar guna mempengaruhi iklim, kondidi, dan lingkungan belajar. Sehingga media pembelajaran harus memiliki landasan atau dasar terdapat bahwa media bisa dipakai atau lebih tepatnya cocok digunakan pada proses pembelajaran. Pengertian diatas sesuai dengan pernyataan yang di ungkapkan oleh ibrahim dalam arsyad, 2013: 20, bahwa media pembelajarana sangat penting pada proses pembelajaran karena dapat menarik perhatian dan membangkitkan rasa gembira atau senang dalam diri siswa sehingga pengetahuan yang dimiliki siswa dalam

benaknya menjadi mantap dan mencairkan suasana pembelajaran yang sedang berlangsung.

Guru diwajibkan menggunakan media disetiap proses pembelajaran karena dapat membantu penjelasan materi yang bersifat abstrak. Dalam penggunaan media pembelajaran guru tidak harus mengeluarkan biaya lebih, namun harus selektif dan kreatif dalam pengembangannya, sebab dapat membuat siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Penjelasan tersebut sesuai yang diungkapkan oleh Hamalik yang dikutip dari Rohman, 2013: 156, berbunyi bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang timbul dalam diri siswa, membangkitkan rangsangan dan motivasi dalam diri siswa, dan membawa dampak – dampak psikologis pada siswa.

Dari semua pernyataan para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran sebab membawa pengaruh positif pada tujuan pembelajaran. Guru dengan adanya media pembelajaran dapat dengan mudah menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa dan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran tidak harus mengeluarkan biaya yang mahal, namun yang harus digaris bawahi bahwa nilai efektivitas dari media pembelajaran tersebut dapat memberikan dorongan terhadap proses pembelajaran.

Pernyataan yang diungkapkan oleh Levis, Lentz dalam Rohman, 2013 : 157, berpendapat bahwa fungsi dari media terdapat 4 fungsi yaitu, fungsi afektif, kognitif, kompensatoris, dan atensi. Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode atau model yang dipergunakan pada pembelajaran akan bernilai lebih atau bermanfaat dengan adanya media dan dapat bersifat berkelanjutan. Maksudnya penggunaan media terhadap proses pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran tidak monoton dan berinovasi serta bervariasi.

Peran media puzzle dalam menumbuhkan minat membaca pada peserta didik

Minat membaca pada peserta didik di sekolah dasar sangat memperhatikan karena peserta didik kebanyakan masih suka bermain, sehingga jika mereka bermain maka akan melupakan belajar. Dalam hal ini harus adanya keterkaitan antara belajar dan bermain. Sehingga dalam penelitian ini untuk meningkatkan rasa minat membaca peserta didik, digunakan media pembelajaran dengan menggunakan puzzle. Puzzle sendiri merupakan sebuah permainan yang berbentuk acak. Sehingga peserta didik di

tuntut untuk bisa menyusun puzzle sesuai dengan materi pembelajaran. dan tujuan puzzle menurut Jamil (2016:178) dalam Nur Rumakhit bahwa puzzle dapat meningkatkan kemampuan dalam bekerjasama dengan kelompok, meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetahui dan mengenali suatu bentuk, dan dapat melatih daya analisis anak untuk menghadapi sebuah masalah.

Dalam hal ini tema puzzle yang digunakan yaitu tentang materi pembelajaran ips dengan tema ragamnya kebudayaan di Indonesia. Dengan adanya media puzzle ini peserta didik dituntut agar bisa mengisi atau menyusun puzzle yang disediakan. Oleh karena itu secara tidak langsung peserta didik akan terlebih dahulu mencari informasi, informasi yang dida patkan yaitu salah satunya dengan membaca. jika peserta didik tidak membaca maka pengetahuan untuk menyusun puzzle juga akan terganggu. Dan bahan yang digunakan untuk membuat puzzle ini yaitu kardus, lem, kertas hvs yang sudah ada materi, gunting, dan cutter. Pada tahap pertama mempersiapkan alat dan bahan yang sudah di sedukan dalam membuat puzzle, lalu lakukan tahapan-tahapan pembuatan puzzle sebagai berikut ini :

1. Tentukan topik yang akan dibuat dan sesuai dengan pembahasan sebelumnya yang akan dibuat. Pada puzzle ini bertemakan ragam kebudayaan Indonesia terdiri dari rumah adat, pakaian, dan adat istiadat. Dalam pemilihan gambar yang penulis buat harus sesuai dengan tingkatan kelasnya.
2. Setelah menentukan topik yang dibuat selanjutnya menggabungkan materi materi yang ditentukan tersebut menjadi satu.
3. Setelah gambar selesai didesain dan diprint gambar yang selanjutnya kita sesuaikan dengan latar dasar puzzle, untuk mencocokkan ukuran puzzle dengan gambar yang sudah dicetak. Pengukuran gambar dapat dilakukan dari belakang gambar, fungsinya agar saat mengukir gambar dengan pena tidak terdapat kesalahan coretan.
4. Setelah hasil gambar siap didesain dan diprint gambar bisa dipotong menjadi beberapa bagian. Disini penulis dapat membagi potongan gambar sesuai yang dibutuhkan. Dalam hal ini mengguankan contoh gambar rumah adat joglo. rumah joglo berasal dari daerah mana.
5. Gambar yang dipotong menjadi beberapa bagian tersebut dapat ditempel pada dasar yang sudah disediakan. Setelah gambar selesai digunting beberapa bagian gambar

tersebut bisa ditempel pada tempat yang disediakan. Gambar tersebut bisa ditempel menggunakan lem.

Setelah gambar tersusun secara urut dan diwarnai dengan macam varian warna berbeda sehingga menghasilkan gambar yang menarik sehingga menimbulkan ketertarikan pada orang yang melihat terutama pada anak-anak. Adapun fungsi untuk mengetahui berasal dari manakah rumah adat tersebut. Dari penjelasan tahap-tahap pembuatan puzzle tersebut maka orang tua atau pendidik tidak perlu merasa kebingungan mencari permainan untuk anak. Puzzle ini bukan hanya sekedar permainan bongkar pasang tetapi juga dapat untuk berpikir menyusun urutan-urutan yang sesuai agar gambar tersebut terlihat sempurna. Dari gambar puzzle tersebut akan terlihat anak-anak lebih bahagia dalam menyusun puzzle yang disediakan, bahkan puzzle ini dapat dimainkan oleh anak-anak yang memasuki kelas tinggi.

Kelebihan dan kekurangan media puzzle

Dari hal-hal yang telah dikemukakan metode permainan media puzzle untuk menumbuhkan minat baca siswa kelas rendah, namun disisi lain memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu:

a. Kelebihan media puzzle

- a. Dapat meningkatkan minat membaca pada siswa dengan menggunakan media permainan puzzle ini, diharapkan agar siswa lebih giat dalam belajar membaca.
- b. Dapat menjadikan siswa menjadi aktif dan berfikir kritis karena dalam media puzzle dibutuhkan konsentrasi agar dapat menyelesaikan susunan puzzle.
- c. Membuat siswa senang dalam proses pembelajaran, karena dalam media puzzle ini siswa tidak hanya belajar membaca namun siswa juga ikut serta dalam penyusunan media puzzle yang membuat mereka menjadi senang.
- d. Dengan media puzzle ini siswa tersebut akan mampu menyelesaikan masalah karena siswa di tuntut untuk menyusun puzzle hingga terbentuk puzzle yang telah ditentukan.

b. Kekurangan media puzzle

- a. Tidak semua materi pembelajaran dapat diselesaikan dengan menggunakan puzzle.
- b. Dapat menghabiskan waktu yang banyak, karena media puzzle ini harus disusun dengan benar dan tepat, sehingga media ini akan memakan waktu yang cukup lama.

- c. Media puzzle akan mengganggu ketenangan kelas sebaliknya, karena tidak semua siswa dapat memahami dalam menyelesaikan penyusunan tabel.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle merupakan solusi yang paling tepat dan efektif untuk meningkatkan minat baca siswa kelas rendah di Sd Kupang Bondowoso. Dengan menggunakan media puzzle ini membuat siswa lebih tertarik untuk membaca karena dapat membuat puzzle sesuai karakter siswa kelas rendah seperti puzzle yang memiliki tema hewan, kartun, maupun tentang budaya di Indonesia. Pasti dengan menggunakan beberapa tema tersebut membuat siswa SD Kupang lebih semangat untuk membaca.

SARAN

Sebaiknya pemerintah memfasilitasi dan memberikan dana kepada tiap – tiap Sekolah. Khususnya di SD terpencil contohnya SD Kupang Bondowoso yang kurang memiliki fasilitas dan dan untuk pembuatan media pembelajaran seperti puzzle. Guru juga sebaiknya ikut menerapkan media puzzle untuk digunakan menumbuhkan minat baca siswa, karena dengan menggunakan media puzzle dapat mempermudah siswa untuk mencerna dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Peran orang tua juga penting, dalam hal ini orang tua juga harus ikut serta dalam penerapan media puzzle karena dengan penerapan media ini seorang anak akan lebih minat untuk membaca sambil bermain puzzle. Dan untuk mahasiswa khususnya Jurusan Pendidikan sebagai generasi muda yang nantinya akan mengajar sebaiknya lebih banyak menciptakan dan memproduksi media pembelajaran, seperti media puzzle.

DAFTAR PUSTAKA

- Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan. *Jurnal Lentera Komunikasi*, 1(1), 21–36. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/7077/6771>
- British Journal of Psychiatry*, 205(1), 76–77. <https://doi.org/10.1192/bjp.205.1.76a>
- Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Arti Penting Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 89–99. Retrieved from

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/download/8403/6473>

Pembuatan Permainan Puzzle Untuk Bacaan Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar, (September), 314–321. Retrieved from

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/download/8403/6473>

‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi’, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), pp. 1–10. doi: 10.1634/theoncologist.2014-0097.

‘Penggunaan Metode Permainan Dengan Media Puzzle Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas I Sdn 2 Tamanwinangun’. Available at: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/5884/4121>.

Anak, M. B. (1999) ‘Peran orang tua dalam meningkatkan minat baca’. Available at: <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/5273/4573>.

Marlina, D. W. I. (2015) ‘Metode Pembelajaran Membaca Meningkatkan’, 8(4), pp. 338–346. Available at: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949/759>.

‘MENINGKATKAN MINAT MEMBACA ANAK USIA SEKOLAH DEMMU KARO-KARO Dosen Jurusan PPSD Prodi PGSD FIP UNIMED ABSTRAK’.

‘Peningkatan Minat dan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Buku Cerita Binatang dan Permainan Bahasa Siswa Kelas II SD Plus Al-Anwar Pacul Gowang Jombang’, (2), pp. 405–413.

Karo-karo, D. (2008) ‘MENINGKATKAN MINAT MEMBACA ANAK USIA SEKOLAH DEMMU KARO-KARO Dosen Jurusan PPSD Prodi PGSD FIP UNIMED ABSTRAK’.

Yohana, analisa. 2011. *studi tentang media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa di SMPN 1 Probolinggo*. Malang: Universitas Negeri Malang

Rumakhit, Nur.2017.pengembangan media puzzel untuk pembelajaran materi mengidentifikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan kelas IV sekolah dasar tahun 2016/2017. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri