PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter
Vol.3, No.3 Juni 2025
e-ISSN:2988-1129, p-ISSN:2988-0661, Hal 56-68
DOI:https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i3.1104

PUZZLE ALFABET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF UNTUK MEMBANTU ANAK DISLEKSIA DALAM MENGENAL HURUF ALFABET

Sisca Dwi Febrianti[1], Nazlah Hilda Yanti[2], Achmad Kafil Umam[3] , Hafifatul Jannah[4] dan Halimatus Sa'diyah[5]

Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia

Alamat: Jl. Raya Panglegur Km. 4, Pamekasan, Jawa Timur
Korespondensi penulis: 22381052047@student.iainmadura.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the effect of using letter puzzle media in improving the reading ability of dyslexic children. Dyslexic children have difficulty in recognizing letters and words, so interesting and effective learning media are needed. Letter puzzle media was chosen because it can help children learn multisensorily through fun games. The research method used is a quantitative method with an experimental approach. The subjects of the study were dyslexic students in inclusive elementary schools. The results showed that the use of letter puzzle media significantly improved early reading skills in dyslexic children. This media not only improves letter recognition, but also increases children's interest and motivation to learn. In conclusion, letter puzzle media is an effective tool in the reading learning process for dyslexic children.*

Keywords: *Letter Puzzle Media, Reading Ability, Dyslexic Children, Multisensory Learning, Inclusive Education.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca anak disleksia. Anak disleksia memiliki kesulitan dalam mengenali huruf dan kata, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Media puzzle huruf dipilih karena dapat membantu anak belajar secara multisensorik melalui permainan yang menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa disleksia di sekolah dasar inklusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak disleksia. Media ini tidak hanya memperbaiki pengenalan huruf, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Kesimpulannya, media puzzle huruf merupakan alat yang efektif dalam proses pembelajaran membaca bagi anak disleksia.

Kata kunci: Media Puzzle Huruf, Kemampuan Membaca, Anak Disleksia, Pembelajaran Multisensorik, Pendidikan Inklusi inklusif.

1. PENDAHULUAN

Kesulitan mengenali huruf, membaca, dan menulis yang dialami sebagian anak di sekolah dasar sering kali menjadi tantangan tersendiri dalam proses belajar-mengajar. Beberapa anak menunjukkan hambatan dalam membedakan bentuk

Received: 15 Mei 2025; Accepted: 22 Mei 2025; Published: 20 Juni 2025;
*Sisca Dwi Febrianti, 22381052047@student.iainmadura.ac.id

huruf yang mirip, seperti huruf b dan d, atau p dan q, sehingga memengaruhi kelancaran membaca dan menulis mereka. Masalah ini bukan sekadar keterlambatan biasa, melainkan memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih spesifik dan individual. Salah satu contoh nyata terlihat pada Rizky, siswa kelas 3 di SDN Jalmak 1 Pamekasan. Ia menunjukkan berbagai gejala yang mencerminkan kesulitan dalam kemampuan literasi dasar, seperti kesulitan mengenali bentuk huruf, lambat dalam menghafal alfabet, dan sering keliru saat membaca huruf-huruf sederhana. Kondisi seperti ini menjadi perhatian penting bagi guru dan orang tua agar dapat memberikan pendampingan yang tepat sejak dini.Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelasnya, diketahui bahwa Rizky mengalami hambatan dalam proses pembelajaran yang tidak hanya dipengaruhi oleh kondisi kognitif, namun juga oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Guru menyatakan bahwa metode pembelajaran masih berfokus pada pendekatan konvensional seperti membaca buku atau menyalin huruf dari papan tulis, tanpa adanya media pembelajaran visual dan kinestetik yang dapat mendukung kebutuhan khusus siswa.

Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara pendekatan pembelajaran umum dan kebutuhan anak disleksia, khususnya di sekolah dasar negeri yang umumnya memiliki keterbatasan fasilitas. Dalam konteks ini, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang kerja multisensori siswa, seperti penggunaan media puzzle alfabet. Puzzle alfabet dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret, melalui kegiatan menyusun, menyentuh, dan mengenali bentuk huruf secara langsung sehingga memperkuat daya ingat dan kemampuan mengenal huruf pada anak. Sayangnya, media seperti ini masih jarang digunakan secara maksimal di sekolah negeri, terutama untuk siswa dengan kebutuhan belajar khusus.

Penelitian Elly Rahmawati dan Muhroji (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak disleksia di SD Muhammadiyah PK Baturan. Siswa yang mengalami disleksia menunjukkan peningkatan signifikan dalam membedakan huruf-huruf yang sebelumnya sulit dikenali seperti huruf b dan d.

Namun, penelitian ini dilakukan pada siswa di sekolah swasta dengan dukungan fasilitas pendidikan yang memadai dan tidak menggambarkan situasi di sekolah negeri yang minim media ajar. Selain itu, penelitian tersebut belum menggambarkan tantangan guru kelas secara nyata dalam mengimplementasikan media puzzle dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Sementara itu, studi yang dilakukan oleh H. Putri dkk. (2023) membuktikan bahwa penggunaan puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD yang mengalami kesulitan belajar. Namun, subjek dalam penelitian ini bukan anak disleksia, dan fokus utamanya adalah membaca permulaan, bukan pengenalan huruf secara spesifik yang menjadi permasalahan utama pada siswa disleksia. Ini menunjukkan adanya gap yang signifikan, yakni kurangnya penelitian yang secara eksplisit menyoroti efektivitas puzzle alfabet dalam konteks pengenalan huruf untuk anak disleksia kelas 3 di sekolah dasar negeri.

Selain itu, Agustin dan Widiyanti (2022) dalam penelitiannya tentang penggunaan spelling puzzle untuk siswa disleksia menyimpulkan bahwa media tersebut cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca. Namun, penelitian mereka tidak membahas secara spesifik proses internalisasi bentuk huruf sebagai dasar dari keterampilan membaca. Maka dari itu, penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan memusatkan perhatian pada proses pengenalan bentuk huruf alfabet melalui pendekatan media puzzle secara langsung, yang belum dibahas secara mendalam dalam penelitian sebelumnya.

Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan (novelty) dalam beberapa aspek. Pertama, subjek penelitian merupakan siswa kelas 3 sekolah dasar negeri dengan kondisi disleksia, yang jarang dijadikan fokus dalam penelitian serupa. Kedua, media yang digunakan yaitu puzzle alfabet bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana terapi edukatif yang memanfaatkan interaksi fisik dan visual. Ketiga, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus dengan menggabungkan hasil observasi terhadap siswa dan wawancara mendalam dengan guru kelas, sehingga dapat menggambarkan dinamika pembelajaran secara holistik dalam konteks nyata.

Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Penggunaan media puzzle alfabet secara konsisten dan terarah dapat membantu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf alfabet pada anak disleksia di kelas 3 SDN Jalmak 1 Pamekasan. Hipotesis ini akan dianalisis berdasarkan pengamatan langsung terhadap perilaku siswa dalam kegiatan belajar, serta perspektif guru mengenai perkembangan kemampuan anak setelah diterapkannya media tersebut.Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam praktik pendidikan inklusif di sekolah dasar negeri, khususnya dalam membantu guru menemukan strategi pembelajaran yang lebih sesuai bagi anak dengan kebutuhan khusus seperti disleksia. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi sekolah dan pembuat kebijakan untuk mulai mempertimbangkan penyediaan media pembelajaran yang bersifat multisensori, menyenangkan, dan aplikatif, guna menciptakan lingkungan belajar yang adil dan efektif bagi seluruh siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan mengenal huruf alfabet pada seorang siswa dengan indikasi disleksia melalui penggunaan media puzzle alfabet. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggambarkan secara mendalam proses pembelajaran dan respon siswa terhadap penggunaan media secara naturalistik tanpa intervensi tindakan langsung yang terstruktur.

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang siswa kelas 3 di SDN Jalmak 1 Pamekasan yang telah diidentifikasi oleh guru kelas mengalami kesulitan dalam mengenal huruf-huruf alfabet, yang mengarah pada dugaan disleksia. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan karakteristik khusus yang relevan dengan fokus penelitian ini.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan menafsirkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memahami perubahan kemampuan siswa dalam mengenal huruf sebelum dan setelah penggunaan media puzzle alfabet. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menyusun deskripsi holistik terhadap kondisi pembelajaran dan respon siswa.

Meskipun penelitian ini tidak mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), prinsip reflektif dan partisipatif dalam proses pengamatan dan evaluasi yang dilakukan sejalan dengan pandangan Kemmis dan McTaggart bahwa pembelajaran sebaiknya merupakan suatu bentuk refleksi kolektif dalam situasi sosial untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dalam praktik pendidikan, serta pemahaman terhadap praktik tersebut dan konteks di mana praktik itu berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Pelaksanaan dalam penggunaan Puzzle Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Efektif Untuk Membantu Anak Disleksia dalam Mengenal Huruf Alfabet

Pelaksanaan tindakan pada observasi difokuskan pada pengenalan media puzzle alfabet kepada siswa disleksia kelas 3, dengan tujuan utama membantu siswa mengenal dan membedakan bentuk huruf alfabet secara visual dan taktil. Siklus ini terdiri dari empat pertemuan, di mana masing-masing pertemuan memiliki tahapan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa siswa menunjukkan kesulitan cukup berat dalam mengenali dan mengingat bentuk huruf, terutama huruf yang memiliki kemiripan visual seperti b, d, p, dan q. Selain itu, siswa juga terlihat kurang percaya diri ketika diminta menyebutkan atau menyusun huruf-huruf sederhana. Dalam hal ini, tindakan yang dilakukan diarahkan pada pemberian pengalaman multisensori melalui permainan puzzle, yang menggabungkan gerakan tangan (motorik), penglihatan (visual), dan pengulangan bunyi (auditori) secara simultan.

Pada pertemuan pertama, guru mengenalkan media puzzle alfabet kepada siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Puzzle yang digunakan terdiri dari huruf-huruf alfabet besar berbahan busa warna-warni, yang dapat disusun menjadi bentuk kata sederhana. Guru terlebih dahulu menunjukkan cara bermain, lalu membiarkan siswa mencoba satu per satu. Respon awal siswa cukup positif, meskipun masih menunjukkan rasa ragu dalam mencocokkan huruf ke tempat yang sesuai. Guru memberikan bimbingan secara perlahan, tanpa tekanan, agar siswa merasa nyaman dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan.

Pertemuan kedua diarahkan pada kegiatan menyusun huruf secara acak menjadi susunan alfabet yang benar, dimulai dari A hingga Z. Siswa diminta menyusun huruf sesuai urutan sambil menyebutkan nama huruf tersebut dengan suara keras. Kegiatan ini ternyata cukup membantu siswa dalam membangun asosiasi antara bentuk dan bunyi huruf. Terjadi peningkatan perhatian dan antusiasme siswa, meskipun masih terjadi kesalahan pada huruf-huruf yang bentuknya mirip. Misalnya, siswa beberapa kali membalik posisi huruf b menjadi d, dan begitu pula sebaliknya. Guru terus memberikan penguatan positif dan mengulang latihan secara perlahan agar siswa tidak merasa frustrasi.

Pada pertemuan ketiga, kegiatan mulai difokuskan pada latihan membedakan huruf-huruf yang sering tertukar, seperti pasangan b-d, p-q, dan m-n. Dalam sesi ini, siswa diberikan sepasang huruf yang diletakkan di hadapannya dan diminta mencocokkan dengan huruf dalam puzzle. Guru menambahkan stimulus berupa gambar benda yang dimulai dengan huruf tertentu, misalnya b untuk bola dan d untuk daun, untuk memperkuat hubungan antara huruf, bunyi, dan makna. Teknik ini terbukti mampu membantu siswa mengurangi kebingungan visual karena ia mulai mampu mengenali karakteristik unik dari setiap huruf. Misalnya, siswa menyebut bahwa "huruf b seperti tongkat dengan perut di kanan", sebagai cara sendiri untuk membedakan dari huruf d.

Hasil observasi pada pertemuan keempat menunjukkan adanya perubahan positif dalam perilaku belajar siswa. Siswa mulai lebih aktif mengambil bagian dalam menyusun puzzle tanpa disuruh, serta mampu menyebutkan lebih dari 15 huruf dengan benar, dibandingkan dengan hanya 5–7 huruf pada observasi awal sebelum tindakan dilakukan. Antusiasme siswa juga meningkat, yang terlihat dari sikapnya yang tidak mudah menyerah dan terus mencoba meskipun membuat kesalahan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle telah berhasil menarik perhatian dan membangun motivasi intrinsik siswa untuk belajar mengenal huruf.

B. Tahap Observasi dan Refleksi dalam penggunaan Puzzle Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Efektif Untuk Membantu Anak Disleksia dalam Mengenal Huruf Alfabet

Refleksi dari observasi mengindikasikan bahwa meskipun terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf, namun beberapa kendala masih ditemui. Pertama, durasi waktu belajar yang terbatas menyebabkan guru tidak bisa mengulang latihan secara lebih dalam terhadap semua huruf, sehingga masih ada beberapa huruf yang belum dikenali secara konsisten. Kedua, kemampuan motorik halus siswa yang belum optimal menyebabkan penyusunan puzzle berlangsung lebih lambat. Ketiga, siswa masih belum dapat mengenali huruf kecil (lowercase), karena dalam observasi hanya difokuskan pada huruf besar (uppercase). Oleh karena itu, refleksi ini menjadi dasar penting untuk menyusun perbaikan tindakan pada observasi , yaitu menambahkan latihan pada huruf-huruf yang masih tertukar, memperkenalkan huruf kecil, dan memberi waktu lebih panjang untuk eksplorasi mandiri siswa.

Secara keseluruhan, hasil observasi mendukung temuan dari penelitian sebelumnya bahwa media puzzle huruf dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan mengenal huruf anak disleksia secara bertahap. Puzzle bekerja tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan, non-mekanis, dan bermakna. Hal ini senada dengan penelitian Hariandja & Fatmawati (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan spelling puzzle dalam pembelajaran membaca permulaan terbukti efektif meningkatkan kemampuan membedakan huruf pada siswa disleksia melalui pendekatan multisensori yang sederhana.

Lebih lanjut, hasil observasi guru terhadap peningkatan minat siswa juga memperkuat pandangan Irwansyah et al. (2023), bahwa warna, bentuk, dan elemen visual lain dalam media puzzle sangat penting dalam mempertahankan perhatian dan membangun asosiasi huruf dalam memori jangka panjang. Oleh sebab itu, meskipun hasil observasi belum menunjukkan hasil maksimal, namun indikasi keberhasilan sudah terlihat jelas, baik dari sisi kognitif siswa maupun dari peningkatan keaktifan dan partisipasi selama proses pembelajaran.

Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan sebagai lanjutan dari refleksi terhadap hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan huruf pada siswa disleksia, namun masih terdapat kelemahan pada beberapa aspek. Berdasarkan hasil refleksi, strategi pembelajaran pada observasi

difokuskan pada penguatan diferensiasi huruf mirip bentuk, memperkenalkan huruf kecil (*lowercase*), serta menambah waktu eksplorasi mandiri siswa dengan media puzzle alfabet. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memastikan konsistensi pengenalan huruf oleh siswa, memperluas cakupan jenis huruf yang dipelajari, dan meningkatkan kemandirian siswa dalam pembelajaran tanpa terlalu bergantung pada bantuan guru.

Siklus ini berlangsung selama empat kali pertemuan, dengan durasi masing-masing sekitar 35–40 menit. Pada pertemuan pertama, siswa kembali diajak mengulang latihan menyusun huruf besar menggunakan puzzle, namun kali ini disandingkan langsung dengan huruf kecil. Guru menyediakan puzzle dua versi: satu berisi huruf kapital dan lainnya huruf kecil. Tugas siswa adalah mencocokkan huruf besar dengan pasangannya yang kecil, sambil menyebutkan nama dan bunyi huruf tersebut secara bersuara. Kegiatan ini terbukti cukup menantang pada awalnya, karena siswa terlihat bingung dengan bentuk huruf kecil seperti g, q, dan a yang memiliki bentuk jauh berbeda dari huruf kapitalnya. Namun dengan bantuan penguatan visual dan pelafalan berulang, siswa mulai mampu membedakan bentuk dan menyebutkannya dengan lebih percaya diri pada akhir sesi.

Pertemuan kedua difokuskan pada latihan membedakan huruf-huruf yang secara visual sangat mirip dan sering tertukar oleh siswa disleksia, seperti pasangan p-q, m-n, u-v, serta huruf a-o. Guru memperkuat materi dengan pendekatan fonetik visual, yakni mengaitkan huruf dengan kata benda yang mudah dikenali anak (contoh: m untuk “mobil”, n untuk “nasi”), dan menggunakan gambar kecil pendamping di setiap potongan puzzle. Pendekatan ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap bentuk huruf melalui asosiasi gambar dan bunyi. Penggunaan metode multisensori ini selaras dengan temuan Faruq dan Pratisti (2022), yang menegaskan pentingnya media visual, auditori, dan kinestetik dalam memperkuat memori anak disleksia.

Hasil pengamatan pada pertemuan ketiga menunjukkan peningkatan signifikan dalam respons siswa terhadap tugas. Siswa terlihat mulai antusias mengambil puzzle tanpa diminta, menyebutkan nama huruf dengan suara lantang, dan meminta pengulangan jika merasa belum tepat. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan dalam aspek motivasi dan kepercayaan diri siswa terhadap

pembelajaran. Guru mulai mengurangi intervensi langsung dan memberi ruang lebih bagi siswa untuk menyusun puzzle secara mandiri. Pada sesi ini, siswa berhasil menyusun lebih dari 20 huruf secara urut dalam waktu kurang dari 15 menit, serta menyebutkan lebih dari 80% huruf dengan benar—angka yang lebih tinggi dibandingkan hasil pada observasi .

Pertemuan terakhir pada observasi digunakan untuk evaluasi dengan format permainan. Guru mengubah susunan puzzle menjadi permainan "menebak huruf", di mana siswa diberi potongan puzzle dan diminta menebak serta menyebutkan nama dan pasangannya (huruf besar dan kecil). Evaluasi ini dilakukan dalam suasana santai agar siswa tidak merasa terbebani. Hasilnya cukup memuaskan: dari 26 huruf yang diberikan, siswa mampu mengenali dan menyebutkan dengan benar sebanyak 23 huruf, dan hanya keliru pada huruf q, g, dan e. Hal ini menandai pencapaian signifikan dibandingkan kondisi awal sebelum siklus dimulai, di mana siswa hanya mampu mengenali 5–7 huruf secara acak dan sering mengalami kebingungan.

Dari proses refleksi bersama guru kelas, disimpulkan bahwa media puzzle alfabet tidak hanya berperan sebagai alat bantu belajar visual, tetapi juga sebagai media terapi belajar yang mendukung pembelajaran inklusif. Puzzle berfungsi memperkuat daya ingat siswa melalui pendekatan konkret dan menyenangkan, berbeda dengan media konvensional yang cenderung bersifat abstrak. Guru menyampaikan bahwa metode ini sangat membantu dalam menghidupkan suasana kelas dan membangun hubungan positif antara guru dan siswa.

Hasil pada observasi ini juga menunjukkan konsistensi temuan sebelumnya bahwa anak disleksia akan merespons lebih baik terhadap pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan multisensori. Sejalan dengan penelitian Agustin dan Widiyanti (2022), penggunaan media puzzle dapat meningkatkan keterampilan membaca dan mengenal huruf pada siswa disleksia karena bersifat eksploratif dan non-mekanik. Selain itu, Zahara dkk. (2022) juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis puzzle yang melibatkan sentuhan dan penglihatan sangat efektif dalam membantu anak mengenali bentuk huruf dan membangun konsep huruf secara bertahap.

Secara keseluruhan, observasi menunjukkan hasil yang lebih optimal dibanding observasi , baik dari segi peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam mengenal huruf maupun dari aspek motivasi belajar dan kemandirian siswa. Perubahan perilaku yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran merupakan indikator keberhasilan penggunaan media puzzle alfabet dalam konteks pendidikan dasar inklusif. Hasil ini memberikan bukti bahwa pendekatan yang sesuai dan media pembelajaran yang tepat dapat membantu anak dengan kebutuhan khusus seperti disleksia untuk berkembang dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran reguler.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada dua siklus yang dilakukan terhadap siswa kelas 3 SDN Jalmak 1 Pamekasan yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf akibat disleksia, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle alfabet terbukti efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf. Pada observasi , media puzzle telah berhasil menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa mulai mampu membedakan beberapa huruf yang sebelumnya sering tertukar, meskipun masih menunjukkan kebingungan terhadap huruf-huruf yang memiliki kemiripan visual. Pendekatan multisensori melalui kombinasi visual, kinestetik, dan auditori memberikan stimulasi yang mendukung proses belajar siswa secara bertahap.

Sementara itu, pada observasi terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Siswa tidak hanya menunjukkan kemampuan mengenal lebih banyak huruf dengan lebih akurat, tetapi juga mulai memahami perbedaan antara huruf besar dan huruf kecil, serta mampu menyusun urutan alfabet dengan lebih mandiri. Proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dan asosiasi gambar membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Kemandirian dan kepercayaan diri siswa dalam menyebutkan serta menyusun huruf mengalami peningkatan yang jelas dibandingkan sebelum tindakan dilakukan.

Dengan demikian, media puzzle alfabet tidak hanya efektif sebagai alat bantu mengenal huruf, tetapi juga sebagai media terapi belajar yang inklusif, terutama bagi siswa dengan gangguan disleksia. Melalui pendekatan tindakan kelas, guru

dapat menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih manusiawi dan berorientasi pada keberhasilan semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki hambatan belajar.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan kreativitas guru dalam memilih dan memodifikasi media pembelajaran sederhana seperti puzzle, keterbatasan sarana di sekolah negeri tidak menjadi hambatan utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Puzzle alfabet terbukti mudah digunakan, murah, dan fleksibel untuk berbagai jenis materi dasar, khususnya dalam penguatan literasi huruf.

Oleh karena itu, penggunaan puzzle alfabet dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inklusif untuk anak-anak dengan disleksia di tingkat sekolah dasar. Guru diharapkan dapat menerapkan strategi serupa secara berkelanjutan dengan modifikasi sesuai dengan karakteristik siswa, agar proses belajar menjadi lebih adaptif, menyenangkan, dan berdampak nyata pada kemampuan akademik peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

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, 16*(1), 88–96.

Astuti, R. F., & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 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

Edi, & Rijal, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Permainan Acak Huruf Berbantu Media Puzzle Siswa Kelas I. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10*(3), 296–300. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.4259

Elly Rahmawati dan Muhroji. (2024). Pengaruh Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9*(3), 1408–1413. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1103

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

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

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

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.

Putri, H., Sari, A., & Purnomo, H. (2023). Penggunaan Media Puzzle Huruf Dalam

Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Tingkat 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia, 6*(1), 14–22. http://ejournal.undar.or.id/index.php/thalaba

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

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.