

PENGUNAAN *PUZZLE* HURUF UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK DI KELAS I MIS DARUL FALAH SUNGAI NYIRIH KECAMATAN JAWAI TAHUN PELAJARAN 2023-2024

Deviana*

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
E-mail: ddeviana681@gmail.com

Ahmad Rathomi

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
E-mail: rathomy.ahmad1207@gmail.com

Mauizatul Hasanah

Universitas Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
E-mail: mauizatulhasanah92@gmail.com

Abstract

The purpose of this researcher is to describe and analyze the planning, implementation and evaluation of teachers in the use of letter puzzles to foster reading interest of grade I students at MIS Darul Falah Sungai Nyirih, Jawai District for the 2023-2024 Academic Year. This study uses a qualitative approach with a type of phenomenological research. The data collection techniques in this study used observation, interview and documentation techniques. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The data validity check technique uses source triangulation, technique triangulation, and member check. The results of this study show that: (1) the appearance of letter puzzles to foster interest in reading is in the form of a game of arranging random letters into meaningful words or phrases. The level of difficulty is adjusted to the ability of each student. The game content uses puzzle boards, vocabulary books, and whiteboards. (2) the use of letter puzzles for students in grade I is (a) preparation; (b) random puzzles; (c) compiling puzzles; (d) forming patterns; (e) Continue to try and reflect. (3) Students' participation in the use of letter puzzles is that students generally listen to the teacher's explanations during learning, with varying levels of attention. Some students dare to ask the teacher about the material that is not clear, but there are also those who are still embarrassed. Students are actively involved using puzzles, which help develop various skills such as problem-solving, fine motor skills, and cooperation.

Keywords: *The Use of Letter Puzzles, Fostering Reading Interest*

Abstrak

Tujuan peneliti ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi guru dalam penggunaan *puzzle* huruf untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas I di MIS Darul Falah Sungai Nyirih Kecamatan Jawai tahun Pelajaran 2023-2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi Teknik, dan *member chek*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) tampilan *puzzle* huruf untuk menumbuhkan minat baca adalah dengan bentuk permainan menyusun huruf-huruf acak menjadi kata atau frasa yang bermakna. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Konten permainan menggunakan papan *puzzle*, buku kosa kata, dan papan tulis. (2) penggunaan *puzzle* huruf untuk peserta didik di kelas I adalah (a) persiapan; (b) acak *puzzle*; (c) menyusun *puzzle*; (d) membentuk pola; (e) terus mencoba dan refleksi. (3) partisipasi peserta didik pada penggunaan *puzzle* huruf adalah peserta didik umumnya menyimak penjelasan guru selama pembelajaran, dengan tingkat perhatian bervariasi. Sebagian peserta didik berani bertanya pada guru tentang materi yang belum jelas, namun ada juga yang masih malu. Peserta didik terlibat aktif

menggunakan *puzzle*, yang membantu mengembangkan berbagai keterampilan seperti pemecahan masalah, motorik halus, dan kerjasama.

Kata Kunci: Penggunaan *Puzzle* Huruf, Menumbuhkan Minat Baca

PENDAHULUAN

Membaca adalah kesatuan kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi serta maknanya, dan menarik kesimpulan mengenai maksud jawaban. (Darmadi, 2018) Pengertian membaca menurut definisi yang diuraikan Dalman adalah aktivitas yang menyertakan kemampuan menganalisis materi yang dibaca.

Keterampilan membaca itu tidak hanya menyebutkan atau membaca huruf, akan tetapi juga dapat akan arti dari apa yang dibaca. Hal ini tentunya berbeda dengan yang di pelajari. Membaca hanyalah referensi untuk mengeja dan menerjemahkan setiap kata. Membaca sama dengan peroses berpikir, membaca memanfaatkan untuk menemukan informasi dan mengkomunikasikan amanat yang disampaikan dari penulis kepada pembaca. Mulai mengeja dan membaca struktur huruf yang terbentuk huruf yang terbentuk dalam membaca, terus melaksanakan ragam huruf, kemudian melaksanakan kegiatan berpikir untuk memahami, mempertimbangkan dan memahami apa yang tertulis. (Rustinarsih, 2021)

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam suatu Masyarakat, terutama bangsa dan negara. Tanpa adanya Pendidikan maka tidak akan ada kemajuan dalam kehidupan. Tanpa adanya Pendidikan juga akan membuat suatu negara semakin tertinggal dari negara-negara lain. Permasalahan-permasalahan yang ada pun tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. (Kusumastuti, 2020)

Jika seseorang menjalani pendidikan suatu upaya meningkatkan nilai peradaban individu atau masyarakat dari suatu keadaan tertentu menjadi suatu keadaan yang lebih baik. Secara umum dan fungsinya semakin dirasakan oleh sebagian besar masyarakat. Karena itu keberadaan suatu lembaga pendidikan di suatu daerah, merupakan salah satu faktor penentu dalam upaya peningkatan kualitas masyarakat di daerah tersebut. (Wahyumiani, 2023)

Pendidik identik dengan membaca, membaca begitu penting bagi individu sekarang ini. Membaca adalah sumber mendapatkan informasi dari teks tertulis. Tanpa membaca kita pasti akan jauh ketinggalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Membaca merupakan langkah awal seseorang untuk mengenal huruf, kata, dan bahasa. Membaca juga merupakan langkah untuk memungkinkan seseorang memahami fenomena yang tertuang dalam bacaan, dengan membaca, seseorang memperkaya kosa kata, seseorang semakin memahami bahasa dan fenomena. (Yukarista, 2019)

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca seseorang. Faktor tersebut meliputi faktor penghambat dalam membaca dan faktor penunjang membaca. Adapun penghambat biasanya dialami oleh peserta didik di masa membaca permula. Pada masa ini masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan memahami makna kata. Maka dalam hal ini diperlukan dari berbagai pihak tidak hanya di sekolah tetapi juga perhatian dari orang tua di rumah untuk meningkatkan minatnya pada membaca. Sehingga faktor penunjang dalam membaca, diantaranya adanya minat membaca, adanya motivasi baik internal maupun eksternal, intelektual, kompetensi bahasa, ulet, dan konsentrasi membaca. Faktor-faktor tersebut yang dapat menunjang kemampuan membaca seseorang sehingga tujuan membaca untuk menambah atau memperkaya wawasan dapat tercapai. (Nisya, 2020)

Islam sangat memperhatikan aspek pendidikan melalui membaca. sebagaimana dalam Al-qur'an surah Al-alaaq ayat 1-5:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpalan darah, bacalah, dan Tuhanmu lah yang maha pemurah, yang mengajar (manusia) dalam peraturan kalam! Sesungguhnya manusia benar-benar melampaui batas, maksudnya: Allah mengajar manusia dengan perantara tulis baca (QS. Al-alaaq ayat 1-5)”. (Listiawati, 2017)

Ditelaah dalam kitab tafsir Ibnu Katsir bahwa surat Al-alaaq ayat 1-5 merupakan surat yang berbicara tentang pemula rahmat Allah yang diberikan kepada hambanya awal dari nikmat yang diberikan kepada hambanya dan sebagai tanbih (peringatan) tentang proses awal penciptaan manusia dari alaaqah ayat ini juga menjelaskan kemuliaan Allah SWT yang telah mengajarkan manusia sesuatu hal (pengetahuan) yang belum diketahui, sehingga hamba dimuliakan Allah dengan ilmu yang merupakan qadratnya. (Ar-Rifa’i, 2012)

Berdasarkan penjelasan ayat di atas pentingnya membaca untuk mengenal huruf merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak-anak.

Sehubungan dengan minat baca, pemerintah memberikan perhatian khusus melalui permendikbud No. 23 Tahun 2015, yaitu:

Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang pembiasaan penumbuhan minat baca melalui kegiatan 15 menit membaca dijelaskan bahwa pembiasaan ini adalah untuk meningkatkan rasa cinta baca di luar jam pelajaran, meningkatkan kemampuan memahami bacaan, meningkatkan rasa percaya diri sebagai pembaca yang baik, serta menumbuhkan kembangkan penggunaan berbagai sumber bacaan. (Permendikbud No. 23 Tahun 2015)

Media puzzle merupakan salah satu jenis media gambar ataupun media yang berbasis visual. Rishantie menyatakan puzzle merupakan sebuah permainan untuk menyatakan pecahan keeping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan yang dapat dilakukan untuk mengasah kemampuan motorik sekaligus otak peserta didik. Suku kata atau silabel adalah ritmis terkecil dalam runtutan bunyi ujaran. Satu silabel biasanya meliputi satu vocal, dan satu konsonan atau lebih. Media puzzle merupakan salah satu jenis media gambar ataupun media yang berbasis visual. Media puzzle suku kata merupakan media yang dapat memotivasi peserta didik sendiri sekaligus merupakan penarik perhatian yang kuat. (Anggini Tyas Palupi, 2023)

Pada penelitian ini kegiatan dilakukan dengan menggunakan media Puzzle huruf. Sebelum melakukan kegiatan awal, peneliti melakukan pra survei terlebih dahulu dengan melakukan wawancara dengan wali kelas I untuk mengetahui kondisi kelas dan kendala yang dialami dalam proses pembelajaran berlangsung. Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas, peneliti melakukan diskusi mengenai permasalahan yang dialami selama pembelajaran di kelas. Pada saat itu peneliti melakukan penelitian di kelas I berdasarkan survei dari guru kelas I bahwa di kelas tersebut mempunyai kendala dalam proses pemahaman membaca sehingga pembelajaran tidak bisa berjalan dengan lancar. Guru kelas dalam pembelajaran kurang menggunakan sebuah media pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut menimbulkan bosan dan peserta didik tidak tertarik dalam pembelajaran. Sehingga guru memutuskan untuk memperkenalkan kepada peserta didik mengenai puzzle huruf dengan cara dibagikan sebuah puzzle huruf yang berbentuk buku baca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan naturalistik, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti menjadi instrumen kunci, teknik pengumpulan teknik pengumpulan data

dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis berita bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Sugiono, 2013)

Adapun jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian fenomenologi yaitu jenis penelitian kualitatif yang melihat dan mendengar lebih dekat dan terperinci penjelasan dan pemahaman yang individual tentang fenomena-fenomena atau pengalaman-pengalaman yang ada di kehidupan manusia bisa diartikan juga metode untuk mempelajari bagaimana individu berpikir secara objektif peneliti. (Hamzah, 2020)

Setting kualitatif yang alami mempunyai tiga dimensi, yaitu dimensi tempat (menunjukkan tempat penelitian), dimensi pelaku (menunjukkan orang-orang yang dirujuk sebagai sumber penelitian), dan dimensi kegiatan (menunjukkan aktivitas yang diamati selama kegiatan penelitian berlangsung (Mujahidin, 2017).

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MIS Darul Falah Sungai Nyirih kecamatan Jawai, Kabupaten Sambas. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di MIS Darul Falah Sungai Nyirih didasari beberapa pertimbangan. Pertama, karena ingin mengetahui lebih dalam tentang minat baca belajar yang dialami oleh peserta didik khususnya di kelas I. Kedua, MIS Darul Falah Sungai Nyirih berada di daerah terpencil.

Sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2003). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data yaitu:

1. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari sumber pertamanya (Suryabrata, 2020). Adapun yang menjadi data sumber primer pertama dalam penelitian ini adalah guru kelas I dan peserta didik kelas I di MIS Darul Falah Sungai Nyirih terdapat 3 orang peserta didik sebagai data primer kedua.
2. Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Adapun yang menjadi data sekunder dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen (Suryabrata, 2020). Adapun data sekunder dalam penelitian ini berupa dokumentasi di MIS Darul falah Sungai Nyirih.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini dilakukan dengan tiga cara yaitu Wawancara, Observasi dan Dokumentasi. Analisis data dalam sebuah penelitian merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dan memerlukan ketelitian dan kekritisan dari penelitian. Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat dengan mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (wijaya, 2019). Beberapa teknik analisis data yang digunakan bertujuan untuk memudahkan penganalisisan data. Teknik tersebut diantaranya reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, oleh sebab itu untuk memeriksa keabsahan data peneliti menggunakan dua teknik yaitu Triangulasi dan *member check*. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Dalam uji keabsahan data triangulasi ada beberapa jenis triangulasi diantaranya triangulasi sumber dan triangulasi Teknik.

Member check adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data atau informan. Hal ini bertujuan agar informasi yang diperoleh sesuai dengan apa yang dimaksud oleh informan. Tentunya setelah pengumpulan data selsesai dilakukan atau setelah mendapat temuan atau kesimpulan. Setelah data sesuai dan disepakati bersama, informan diminta untuk memberikan bukti bahwa peneliti telah melakukan *member check* dan data yang diperoleh lebih otentik. (Meleong, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan puzzle huruf untuk menumbuhkan minat baca pada peserta didik di kelas 1 MIS Darul Falah Sungai Nyirih Tahun pelajaran 2023-2024.

Sebelum melakukan kegiatan proses belajar mengajar guru terlebih dahulu melakukan tampilan *puzzle* huruf untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Ibu Merin mengatakan bahwa Bentuk permainan *puzzle* huruf tentunya dari a sampai z dijadikan kosa kata untuk anak kelas I untuk belajar membaca contoh “budi” dari kata budi huruf satu persatu dibuat *puzzle* nanti anak menyusun dari 4 huruf sampai 6 huruf tergantung kemampuan anak masing-masing. Dilihat kemampuan anak masing masing, kalau ada yang kurang pandai saya beri pertanyaan yang mudah dan kalau seandainya anak sudah pandai saya beri huruf yang agak panjang contoh “mewarnai” mewarnai kan agak panjang jadi ia menyusun hurufnya sesuai dengan kata mewarnai.

Pendapat Ibu Merindana sejalan dengan teori Gagasan zone of proximal of development atau zona perkembangan dekat Vygotsky ini mencerminkan kerumitan hubungan antara pembelajaran dan pengembangan dan kedinamisan peralihan dari bentuk proses mental yang digunakan bersama kebentuknya sendiri-diri. Perbedaan antara apa yang dapat dilakukan anak-anak dengan bantuan dan apa yang dapat ia lakukan sendiri itu disebut zona perkembangan proximal. (Wayan lasmawan, 2020)

Selain itu menurut Gardner kecerdasan dalam kecerdasan majemuk meliputi kecerdasan verbal-lingustik (cerdas kata), kecerdasan logistik-matematis (cerdas angka), kecerdasan visual-spasial (cerdas gambar-warna), kecerdasan musikal (cerdas musik-lagu), kecerdasan kinestetik (cerdas gerak). Kecerdasan interpersonal (cerdas sosial), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (cerdas alam), kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat). Setiap kecerdasan dalam kecerdasan majemuk memiliki indikator tertentu. Kecerdasan majemuk anak diidentifikasi melalui observasi terhadap perilaku, tindakan, kecenderungan bertindak, kepekaan anak terhadap sesuatu, kemampuan yang menonjol, reaksi spontan, sikap, dan kesenangan. (Howard Gardner, 2020)

Berdasarkan pendapat ibu Merindana dan sejalan dengan teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan teka-teki huruf sebagai metode untuk meningkatkan minat baca peserta didik Kelas I. Pendekatan ini disesuaikan dengan kemampuan individu peserta didik, Metode ini juga mendukung pengembangan kecerdasan majemuk Gardner, terutama kecerdasan verbal-linguistik. Pendekatan personalisasi dalam pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk berkembang sesuai tingkat kemampuan mereka, sambil mendorong peningkatan keterampilan membaca dan pengenalan huruf. Setelah bentuk permainan dari *puzzle* huruf maka langkah selanjutnya adalah guru melakukan konten permainan dari *puzzle* huruf dalam belajar mengajar terhadap peserta didik. Ibu Merin mengatakan bahwa Konten permainan *puzzle* huruf menggunakan dengan papan *puzzle*, buku kosa kata, papan tulis yang bertujuan agar anak-anak lebih cepat mengenal huruf. Dilihat dari kemampuan anak-anak banyak yang lebih cepat tanggap terhadap huruf yang diberikan dan mereka mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan, seperti kata “melihat” mereka akan mencari huruf yang bersangkutan dengan kata melihat.

Pendapat Ibu Merindana sejalan dengan teori Aspek teknis teknologi dalam perkembangan game sampai generasi sekarang semakin berkembang, banyak muncul game dengan kualitas tinggi. Dalam pembuatan game dibutuhkan programmer, designer, music composer, dll. Programmer sendiri bertugas untuk membuat logic dalam game, aspek grafis, kecerdasan buatan dalam game, membuat efek-efek seperti tumbukan, juga membuat game tools. Sedangkan designer bertugas untuk membuat konsep art dari game, membuat 2D dan 3D model, serta animasi/ karakter dari game. Programmer bekerja dengan banyak penalaran (left brain) dan designer dengan feeling (right

brain). Sedangkan untuk musik composer bertugas untuk mengatur berbagai hal berkaitan dengan suara dalam game. (Hidayat, 2023)

Berdasarkan pendapat ibu Merindana dan sejalan dengan teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan *puzzle* huruf dengan alat bantu seperti papan *puzzle*, buku kosa kata, dan papan tulis untuk membantu peserta didik mengenal huruf lebih cepat. Metode ini terbukti efektif, dengan anak-anak mampu menyelesaikan tugas seperti mencari huruf yang sesuai untuk kata tertentu. Pendekatan ini sejalan dengan perkembangan teknologi game modern, di mana berbagai ahli seperti programmer, desainer, dan komposer musik bekerja sama untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif melalui permainan.

Langkah-langkah penggunaan *puzzle* huruf untuk peserta didik di kelas 1 MIS Darul Falah Sungai Nyirih Tahun Pelajaran 2023-2024

Setelah dilakukan tampilan *puzzle* huruf untuk menumbuhkan minat baca pada peserta didik, maka selanjutnya akan dilakukan Langkah-langkah penggunaan *puzzle* huruf untuk peserta didik. Berikut akan dibahas lebih lengkap terkait langkah-langkah penggunaan *puzzle* huruf untuk peserta didik sesuai dengan data hasil penelitian yang diperoleh di lapangan dan teori yang ada untuk menguatkan hasil penelitian. Adapun pembahasan tentang pelaksanaan ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Ibu Merindana dan didukung oleh pendapat lain serta teori yang relevan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan setelah melakukan konten permainan maka selanjutnya guru melakukan persiapan tentunya seorang guru menyiapkan bahan ajar apa saja yang akan digunakan, memahami perencanaan waktu guru merencanakan alokasi waktu yang tepat untuk pengguna *puzzle* dalam proses pembelajaran, termasuk waktu yang dibutuhkan untuk pemberian instruksi, pemecahan *puzzle*, dan refleksi. Ibu Merindana mengatakan bahwa.

Tahap persiapan yang saya siapkan untuk anak di kelas tentunya sesuai dengan rpp yang udah di acu sesuai dengan silabus jadi *puzzle* yang saya buat itu disesuaikan dengan rpp tema dan medianya harus sesuai. kalau belajar membaca otomatis *puzzle* nya tentang huruf a sampai z nanti anak masing-masing disuruh maju menyusun sesuai dengan kata yang saya suruh. Sebelum saya mengajar pada malam hari saya sudah menyiapkan diri secara mental dan emosional untuk mengajar, termasuk menyiapkan diri untuk menangani berbagai situasi di kelas dan juga menyiapkan dan merencanakan materi pelajaran apa yang akan di sampaikan dan mempersiapkan bahan ajar apa saja yang diperlukan pada proses pembelajaran, menyusun aktivitas pembelajaran serta memastikan kelas keadaan siap untuk belajar.

Pendapat Ibu Merindana tersebut didukung oleh teori kognitif (dalam Rovi Pahliwandari) mengatakan bahwa Belajar kognitif berjalan berdasarkan struktur mental seseorang yang mengorganisasikan hasil dari yang diamatinya. Mental seseorang itu meningkat berdasarkan tingkat perkembangan kognisi yang dialami individu itu. Jika perkembangan kognisi individu meningkat secara unggul, maka ia akan mampu dan terampil dalam mengolah segala pengetahuan yang diterima dari sekitarnya juga akan semakin unggul pula. Perkembangan kognitif seringkali bergantung pada tingkat keaktifan anak dalam keaktifannya berhubungan dengan kalangan sekitarnya. Berkaitan dengan hal itu seorang pendidik memiliki peran sebagai orang yang memberi fasilitas sedangkan buku dijadikan info pengetahuan yang masuk. Hal-hal yang pernah dialami oleh fisik dan manipulasi lingkungan perlu dalam berlangsungnya perubahan suatu perkembangan. Sedangkan interaksi sosial dengan teman seumuran, khususnya berpendapat serta bertukar pendapat mampu dijadikan bantuan dalam memperjelas dalam berpikir menjadi lebih logis. (Pahliwandari, 2016)

Berdasarkan pendapat ibu Merindana dan sejalan dengan teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa Pendekatan ini sesuai dengan teori kognitif yang menekankan pentingnya

struktur mental, perkembangan kognitif, dan interaksi aktif peserta didik dengan lingkungannya dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan mengolah pengetahuan melalui aktivitas yang melibatkan pendekatan fisik dan interaksi social.

Setelah dilakukan persiapan untuk pemahaman mendalam tentang materi yang akan diajarkan menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik, maka langkah selanjutnya adalah guru melakukan acak *puzzle* sebelum melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar terhadap peserta didik. Ibu Merin mengatakan bahwa Acak *puzzle* merujuk pada penyajian potongan-potongan *puzzle* dalam susunan yang tidak teratur sehingga peserta didik harus menyusunnya kembali sesuai dengan *puzzle* yang tidak tersusun rapi saya berikan saja kata misalnya “mewarnai” nanti peserta didik akan mencari satu persatu ia menyusunnya kembali potongan-potongan tersebut menjadi sebuah kata yang utuh. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa acak *puzzle* dilakukan dengan tujuan untuk pemahaman yang mendalam sehingga anak anak lebih cepat menyelesaikan kata yang yang tidak berurutan kembali menjadi kata yang tersusun rapi.

Berdasarkan pendapat Ibu Merindana dan serta teori efektivitas (dalam Sugiyanto) mengatakan bahwa anak SD mempunyai beberapa karakteristik, yaitu (1) anak SD senang bermain; (2) anak SD senang bergerak; (3) anak SD senang bekerja dalam kelompok; (4) anak SD senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung”. Oleh karena itu, perlu adanya suatu bentuk pembaharuan dalam proses pembelajaran agar lebih berpusat pada anak. Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif. Seperti diketahui, dunia anak-anak seusia murid SD adalah dunia bermain. Melalui keterlibatannya dalam permainan, mereka dapat mengembangkan dirinya serta mulai memahami status dan perannya dalam kelompok teman sebayanya. Bermain bagi anak adalah alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhan karena anak langsung mencoba sesuatu secara aktif. Bermain sambil belajar bermanfaat untuk memahami peran dan statusnya dalam masyarakat kelak setelah dewasa. (Sugiyanto, 2015)

Berdasarkan pendapat ibu Merindana dan sejalan dengan teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa acak *puzzle* adalah metode pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak SD. Metode ini melibatkan penyusunan kembali potongan-potongan kata yang diacak, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mendalam dan kecepatan anak dalam menyelesaikan tugas. Pendekatan ini sejalan dengan teori efektivitas pembelajaran untuk anak SD yang menekankan pentingnya bermain, bergerak, kerja kelompok, dan pengalaman langsung. Dengan menggabungkan unsur permainan edukatif, metode ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, berfokus pada anak, dan membantu perkembangan kognitif dan sosial mereka.

Setelah dilakukan persiapan, maka akan dilakukan menyusun *puzzle* dalam pembelajaran. Ibu Merindana mengatakan bahwa Otomatis dengan cara praktek langsung agar anak mudah memahaminya contohnya tunjukkan potongan-potongan *puzzle* dan jelaskan bagaimana mengenali tepi dan sudut, susun bingkai *puzzle* Bersama peserta didik dengan guru memberikan bimbingan,biarkan peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk menyusun bagian dalam *puzzle*, berikan saran atau petunjuk jika mereka mengalami kesulitan, jika peserta didik benar-benar kesulitan, berikan petunjuk bertahap, misalnya “coba cari potongan dengan warna merah disini” setelah *puzzle* selesai tanyakan pada peserta didik apa yang mereka pelajari, bagian mana yang paling menantang, dan strategi apa yang mereka temukan paling membantu. Dengan ini peserta didik dapat belajar menyusun *puzzle* dengan cara yang terstruktur dan bimbingan, sehingga memudahkan mereka memahami langkah-langkah penyelesaian *puzzle* secara efektif.

Berdasarkan pendapat Ibu Merindana sejalan dengan teori Gick mengatakan bahwa strategi pemecahan masalah merupakan suatu cara yang memberi kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah sederhana melalui kegiatan merencanakan, meramalkan, membuat keputusan, mengamati hasil tindakannya. Pemecahan masalah menekankan pada proses ilmiah untuk melakukan suatu penemuan dalam mengatasi kesenjangan yang ada dan terjadi di lingkungannya. Sebab, anak-anak dalam kehidupannya juga menemui hambatan dan masalah yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini sangat penting karena akan membangun kemampuan berfikir kritis, logis, juga sistematis. (Wika Anggraini, 2020)

Berdasarkan pendapat ibu Merindana dan sejalan dengan teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa menjelaskan metode pembelajaran menyusun teka-teki yang melibatkan praktik langsung dan bimbingan bertahap. Metode ini membantu peserta didik memahami proses penyelesaian teka-teki secara terstruktur dan efektif. Pendekatan ini sejalan dengan teori Gick tentang strategi pemecahan masalah, yang menekankan pentingnya memberikan kesempatan kepada anak untuk merencanakan, meramalkan, membuat keputusan, dan mengamati hasil tindakannya. Metode ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis pada anak-anak, yang penting untuk mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah melakukan penyusunan *puzzle*, maka akan dilakukan membentuk pola dalam pembelajaran. Ibu Merindana mengatakan bahwa membentuk pola *puzzle* secara acak dalam konteks pembelajaran dimulai dengan menyebarkan semua potongan *puzzle* di atas meja atau permukaan datar sehingga seluruh potongan terlihat jelas oleh peserta didik. Guru memberikan instruksi awal tentang cara mengenali potongan tepi dan sudut, yang berfungsi sebagai panduan untuk menyusun kerangka *puzzle*. peserta didik kemudian diminta mengelompokkan potongan berdasarkan warna atau gambar serupa, seperti mengelompokkan semua potongan yang memiliki warna biru jika mereka membentuk langit. Guru dapat mendemonstrasikan cara menyusun tepi *puzzle* terlebih dahulu, membantu peserta didik dalam mengenali dan mencocokkan potongan-potongan yang membentuk bingkai. Setelah tepi selesai, peserta didik dapat melanjutkan dengan menyusun bagian dalam *puzzle* dengan mencocokkan potongan-potongan dari kelompok yang telah mereka buat. Sepanjang proses, guru memberikan bimbingan dan dukungan aktif, baik secara individu maupun dalam kelompok, dengan memberikan petunjuk dan saran saat peserta didik menghadapi kesulitan. Selain itu, guru mendorong peserta didik untuk mencari potongan dengan gambar atau pola yang jelas dan mencocokkannya dengan potongan yang sudah terpasang.

Berdasarkan pendapat Ibu Merindana beserta teori Gestalt adalah perkembangan kognitif seseorang yang bisa menemukan solusi ketika memecahkan suatu masalah. Seseorang akan cenderung memikirkan semua aspek yang sekiranya diperlukan untuk memecahkan masalah dan menyelesaikannya secara kognitif agar masalah tersebut terselesaikan. Bahkan menilik metode-metode lain demi menemukan jawaban atau solusi terbaik. Setelah menemukannya maka seseorang akan menarik pemahamannya menuju satu kesimpulan. teori ini, mengajar harus melalui pemberian bahan ajar yang berhubungan di kehidupan sehari-hari. Hal ini berhap dapat meringankan peserta didik dalam memahami materi. Dalam membangkitkan ide, peserta didik harus mampu bercakap-cakap (berdiskusi) dengan teman dan guru, bereksplorasi dan memiliki kebebasan untuk mencoba mendukung peserta didik dalam belajar. Proses belajar adalah fenomena mental. Ketika orang melalui proses pembelajaran, persepsi mereka direstrukturisasi. Setelah proses pembelajaran selesai, masyarakat dapat melihat permasalahannya. (Rohmah, 2023)

Berdasarkan pendapat ibu Merindana dan sejalan dengan teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa membentuk pola teka-teki secara acak dalam pembelajaran merupakan metode yang menerapkan teori Gestalt untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik seperti penyebaran dan pengelompokan potongan *puzzle*, pemberian panduan oleh guru untuk

menyusun kerangka, pencocokan potongan berdasarkan warna atau gambar, bimbingan aktif dari guru selama proses, mendorong peserta didik menemukan solusinya sendiri. Metode ini membantu peserta didik mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berpikir holistik, dan menarik kesimpulan. Pendekatan ini juga menekankan pentingnya materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, diskusi, eksplorasi, dan kebebasan mencoba dalam proses pembelajaran.

Setelah membentuk pola selanjutnya terus mencoba/ mengulangnya dalam pembelajaran. Ibu Merindana mengatakan bahwa Setelah *puzzle* selesai, guru mengadakan sesi refleksi bersama peserta didik untuk berbagi pengalaman dan mendiskusikan strategi yang efektif serta tantangan yang dihadapi selama proses penyusunan, sehingga peserta didik dapat mengevaluasi dan belajar dari pengalaman mereka sendiri maupun teman-teman sekelas. Proses ini dapat diulang berkali-kali dengan berbagai tingkat kesulitan *puzzle*, memungkinkan peserta didik untuk terus mencoba dan mengasah keterampilan mereka. Pengulangan ini membantu memperkuat pemahaman dan kemampuan mereka dalam menyusun *puzzle*, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi tantangan serupa di masa depan.

Pendapat Ibu Merindana sejalan dengan teori Pembelajaran Eksperiensial David Kolb mengemukakan bahwa model pembelajaran experiential adalah belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seseorang berbuat aktif maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini disebabkan dalam proses belajar pembelajar tersebut secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata. (Muhammad, 2015)

Berdasarkan pendapat ibu Merindana sejalan dengan teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa sama-sama menekankan pentingnya belajar melalui pengalaman langsung, refleksi dan evaluasi atas pengalaman tersebut, pengulangan proses untuk memperkuat pemahaman, penerapan pengetahuan dalam situasi nyata, keterlibatan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan kedua ini mendorong peserta didik untuk secara aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman praktis, refleksi, dan penerapan berulang, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka

Partisipasi belajar peserta didik pada penggunaan puzzle huruf di kelas I MIS Darul Falah Sungai Nyirih Kecamatan jawai Tahun Pelajaran 2023-2024

Setelah dilakukan langkah-langkah penggunaan *puzzle* huruf, maka akan dilakukan partisipasi belajar peserta didik pada penggunaan *puzzle* huruf terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi setelah melakukan langkah-langkah penggunaan *puzzle* huruf maka selanjutnya partisipasi belajar peserta didik karna sangat penting untuk membangun minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dijelaskan oleh Ibu Merindana. Iya, tentunya di dalam kelas kita harus memberikan keadaan yang menarik, yang menyenangkan agar anak mendengarkan penjelasan guru. anak di kelas I biasanya memiliki tingkat perhatian yang bervariasi namun, dengan pendekatan yang tepat, seperti penggunaan visual, interaksi langsung, dan cerita yang menarik, guru dapat memastikan bahwa anak di kelas I tetap fokus dan menyimak penjelasan guru selama proses pembelajaran. Peneliti juga bertanya kepada peserta didik kelas I terkait dengan Apakah peserta didik menyimak pembelajaran guru selama proses pembelajaran. Peserta didik kelas I yang bernama Aira menyatakan bahwa. Ya, saya menyimak apa yang guru jelaskan tapi kadang saya lupa. Adapun peserta didik kelas I yang bernama Cikal juga mengatakan. Ya, saya menyimak nya.

Pendidikan yang berbasis kecerdasan majemuk, berpeluang memberikan pengalaman hidup yang menyenangkan bagi anak dan mengingat kecerdasan mereka. Padahal sebagaimana

dikatakan oleh Kurniawan yakni perkembangan kecerdasan ditentukan oleh *crystallizing experience* dan *paralyzing experience*. Hal ini menunjukkan pentingnya pengalaman baik yang mengesankan bagi anak, dan betapa berbahayanya pengalaman buruk yang menyakitkan anak. Dengan kata lain, anak-anak yang di didik dengan konsep kecerdasan majemuk akan memperoleh perlakuan yang adil, memperoleh dukungan yang sangat memungkinkan menjadi pengalaman yang mengkristal. Mereka akan memperoleh kesempatan berkembang sehingga setiap indikator kecerdasan berkembang optimal, dan muncul dalam bentuk keterampilan yang menakjubkan. (Kurniawan, 2022)

Berdasarkan pendapat ibu Merin dan pendapat peserta didik kelas I Aira dan Cikal sejalan dengan teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar peserta didik sangat penting untuk membangun minat dan keterlibatan dalam pembelajaran. Untuk anak kelas I, pendekatan yang tepat seperti penggunaan visual, interaksi langsung, dan cerita yang menarik dapat membantu mereka tetap fokus. Pendidikan berbasis kecerdasan majemuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan adil bagi anak-anak, memungkinkan mereka mengembangkan berbagai kecerdasan secara optimal. Hal ini sejalan dengan teori kurniawan tentang pentingnya pengalaman positif dalam perkembangan kecerdasan anak.

Setelah melakukan tahap menyimak penjelasan selanjutnya peserta didik bertanya pada guru tentang materi yang dirasa belum jelas. Hal ini di ungkapkan oleh Ibu Merindana sebagai berikut anak kelas I biasanya memiliki berbagai kebiasaan dalam bertanya kepada guru mengenai materi yang dirasa belum jelas meskipun beberapa anak kelas I mungkin merasa malu atau takut untuk bertanya ada juga banyak anak yang akan bertanya jika mereka tidak mengerti materi terutama dalam lingkungan yang mendukung. Peneliti juga bertanya kepada peserta didik kelas I terkait dengan bertanya mengenai materi yang dirasa belum jelas. Peserta didik kelas I yang bernama Aira menyatakan bahwa Iya, kadang-kadang saya bertanya kalau bingung. Adapun peserta didik kelas I yang bernama Cikal juga menyatakan bahwa Tidak, saya malu bertanya pada guru jadi biasanya saya bertanya pada teman saya.

Pendapat ibu Merindana itu sejalan dengan teori, Vygotsky (dalam Ratna Sari) menyatakan bahwa, Vygotsky percaya perkembangan anak mencakup perubahan kualitatif dan kuantitatif. Saat perubahan kualitatif terjadi, seluruh sistem fungsi mental mengalami restrukturisasi besar, yang berakibat pada munculnya bentuk kognitif dan sosial-emosional pencapaian baru atau perkembangan. Teori Perkembangan Kognitif Sosial Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) dan scaffolding sangat relevan dalam konteks ini. Zone of Proximal Development (ZPD): Jarak antara apa yang dapat dilakukan anak secara mandiri dan apa yang dapat dilakukan dengan bantuan orang lain yang lebih kompeten. Dalam hal ini, bertanya kepada guru atau teman adalah cara anak-anak menjembatani kesenjangan pemahaman mereka. Scaffolding: Dukungan yang diberikan oleh orang yang lebih berpengetahuan untuk membantu anak mencapai pemahaman baru. Ketika anak-anak bertanya, mereka sedang mencari jawaban untuk memahami materi yang sulit. (Santrock, 2012)

Berdasarkan pendapat ibu Merindana dan sejalan dengan teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bertanya pada anak kelas 1 adalah fenomena kompleks yang melibatkan aspek kognitif, sosial, dan emosional, serta sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan interaksi sosial mereka.

Setelah melakukan tahap peserta didik bertanya pada guru tentang materi yang dirasa belum jelas selanjutnya terlibat dalam menggunakan *puzzle* di kelas. Hal ini di ungkapkan oleh Ibu Merindana Iya peserta didik kelas I terlibat dalam menggunakan *puzzle* di kelas. Aktivitas ini membuat mereka dalam beberapa aspek perkembangan seperti melatih memecahkan masalah dan logika, mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi mata-tangan,

meningkatkan kemampuan kerjasama, kesabaran, dan kepercayaan diri. Kepala sekolah MIS Darul Falah Sungai Nyirih Kecamatan Jawai Ibu Wahdah juga Mengatakan Ya banyak siswa terlibat dalam menggunakan *puzzle*. *Puzzle* bisa menjadi alat yang sangat baik untuk mengembangkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah, pemikiran kreatif, dan logika.

Pendapat ibu Merindana dan pendapat kepala sekolah ibu Wahdah itu sejalan dengan teori konstruktivisme (dalam Driver dan Oldhan) teori ini menekankan bahwa pembelajaran terjadi ketika peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. karena pembentukan pengetahuan adalah peserta didik itu sendiri, peserta didik harus aktif selama kegiatan pembelajaran, aktif berpikir, menyusun kosep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, tetapi yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar peserta didik itu sendiri. (Wayan Iasmawan, dkk, 2020)

Berdasarkan pendapat ibu Merindana dan sejalan dengan teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teka-teki di kelas mendukung teori konstruktivisme, di mana peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Kegiatan ini mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti pemecahan masalah, motorik halus, kerjasama, dan kepercayaan diri, sesuai dengan pendapat Ibu Merindana dan Kepala Sekolah Ibu Wahdah. Pembelajaran aktif ini memungkinkan peserta didik untuk berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna pada apa yang mereka pelajari.

Setelah dilakukan bertanya maka akan dilakukan apakah peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan. Ibu Merindana menyatakan bahwa ya dalam suasana kelas yang interaktif, anak biasanya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Ini merupakan bagian penting dari proses pembelajaran karena memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, menguji pemahaman mereka, dan memperkuat koneksi antara materi yang diajarkan dan pemikiran mereka sendiri.

Berdasarkan pendapat ibu Merindana didukung oleh teori John Dewey, mengatakan bahwa menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menjawab pertanyaan guru adalah salah satu bentuk pembelajaran aktif yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara kognitif dan verbal dalam proses pembelajaran. Peserta didik didorong dan diberanikan untuk memiliki dan bertindak melaksanakan kebebasan mereka, peserta didik diberi kemerdekaan untuk memberikan ide-ide dan mempunyai kepercayaan kepada diri sendiri, sehingga dapat berpotensi tanpa hambatan dari pihak manapun dan mempunyai bekal untuk menghadapi dan memecahkan masalah. (Yuliani, 2019.)

Berdasarkan pendapat ibu Merindana dan sejalan dengan teori yang ada maka dapat disimpulkan bahwa sama-sama menekankan pentingnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, khususnya melalui menjawab pertanyaan guru. Pendekatan ini dianggap penting karena mendorong keterlibatan kognitif dan verbal peserta didik, poster peserta didik menguji pemahaman mereka, memperkuat hubungan antara materi dan pemikiran mereka, mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan berpikir mandiri, mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah di masa depan. Keduanya mendukung suasana kelas yang interaktif dan memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengekspresikan ide-ide mereka, yang dianggap sebagai komponen kunci dalam proses pembelajaran yang efektif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Penggunaan *Puzzle* Huruf Untuk Peserta Didik Kelas I di MIS Darul Falah Sungai Nyirih Kecamatan Jawai Tahun Pelajaran 2023-2024, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Tampilan *puzzle* huruf untuk menumbuhkan minat baca pada peserta didik di kelas 1 MIS darul falah Sungai Nyirih kecamatan Jawai Pelajaran 2023-2024 yaitu: (1) Bentuk permainan peserta didik menyusun huruf-huruf acak menjadi kata atau frasa yang bermakna. Tingkat kesulitan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta didik. (2) Konten permainan menggunakan papan *puzzle*, buku kosa kata, dan papan tulis. Peserta didik diminta mencari dan menyusun huruf-huruf yang membentuk kata tertentu.
2. Langkah-langkah penggunaan *puzzle* huruf untuk peserta didik di kelas I MIS Darul Falah Sungai Nyirih Kecamatan Jawai Tahun Pelajaran 2023-2024 yaitu: (1) Persiapan guru menyiapkan bahan ajar, RPP, dan media *puzzle* huruf sesuai tema. (2) Acak *puzzle* guru menyajikan potongan *puzzle* huruf secara acak. (3) Menyusun *puzzle* peserta didik menyusun *puzzle* dengan bimbingan guru, baik individu maupun kelompok. (4) Membentuk pola peserta didik mengelompokkan potongan berdasarkan warna/gambar dan menyusunnya menjadi kata utuh. (5) Terus mencoba/mengulang proses diulang dengan tingkat kesulitan berbeda, diikuti refleksi untuk evaluasi dan peningkatan keterampilan.
3. Partisipasi belajar peserta didik pada penggunaan *puzzle* huruf di kelas I MIS Darul Falah Sungai Nyirih Kecamatan jawai Tahun Pelajaran 2023-2024 yaitu: (1) Peserta didik umumnya menyimak penjelasan guru selama pembelajaran, meskipun tingkat perhatian bervariasi. (2) Sebagian peserta didik berani bertanya pada guru tentang materi yang belum jelas, namun ada juga yang masih malu. (3) Peserta didik terlibat aktif menggunakan *puzzle*, yang membantu mengembangkan berbagai keterampilan seperti pemecahan masalah, motorik halus, dan kerjasama. (4) Peserta didik berpartisipasi menjawab pertanyaan guru, menunjukkan pemahaman dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggini Tyas Palupi, d. (2023). *Metode Media Dan Inovatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Arikunto, S. (2003). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ar-Rifa'i, M. N. (2012). *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*. Jakarta: Gema Insani.
- Darmadi. (2018). *Membaca Yuk "Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Sejak Dini"*. Lampung Tengah: Gupedia.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Fenomonologi Kajian Filsafat dan Ilmu Pengetahuan*. Malang: Cv. Literasi Nysantara Abadi.
- Hidayat. (2023). *Kecerdasan Buatan dalam Game: Teori dan Implementasi*. Jakarta: Erlangga.
- Howard Gardner, d. (2020). *Teori Kecerdasan Majemuk*. New York: Press Cambridge.
- Kurniawan. (2022). *Strategi Pengembangan Kecerdasan Majemuk pada Anak: Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia.
- Kusumastuti, E. (2020). *Hakikat Pendidikan Islam*. Surabaya: Cv. Jakad Media Publishing.
- Listiawati. (2017). *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Meleong, L. J. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad. (2015). *Teori Pembelajaran Eksperiensial David Kolb*. Jawa Barat: Prentice.
- Mujahidin, A. M. (2017). *Panduan Penelitian Praktis untuk Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertai*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Nisya, A. S. (2020). *Gemar Membaca Terampil Menulis*. Jawa Barat: Cv. Adanu Abimata.
- Pahliwandari, R. (2016). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. *Jurnal Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP PGRI Pontianak Pendidikan Olahraga, Vol. 5, No. 2*, hlm. 156.
- Permendikbud No. 23 Tahun 2015. (n.d.). *Tentang Pembiasaan Penumbuhan Minat Baca*.
- Rohmah, d. (2023). Efektivitas Teori Belajar Gestalt Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Universitas Negeri Sunan Ampel, Vol. 9, No.15*, hlm. 610.
- Rustinarsih, L. (2021). *Make A Match Cara Menyenangkan Belajar Membaca Wacana Aksara Jawa*. Karanganyar: Yayasan Lembaga Gumun.
- Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiono. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Afabeta.
- Sugiyanto. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Yuma Pustaka.
- Suryabrata, S. (2020). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Wahyumiani, N. (2023). *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Cv. Bintang Semesta Media.
- Wayan Iasmawan, d. (2020). Zona Perkembangan Proksimal Vygotsky dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Universitas Ganesha singaraja*, hlm. 80.
- Wayan Iasmawan, dkk. (2020). Zona Perkembangan Proksimal Vygotsky dalam Pendidikan Modern,. *Jurnal Universitas Ganesha singaraja, Vol. 9, No. 4*, hlm. 63.
- wijaya, H. d. (2019). *Analisis Data Kualitatif*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffaya.
- Wika Anggraini, D. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Kelompok B. *Jurnal Universitas Bengkulu, Vol. 5, No. 1*, hlm. 33.
- Yukarista. (2019). *Literasi: Solusi Terbaik Untuk Mengatasi Permasalahan pembelajaran*. Jawa Barat: Cv. Jejak.
- Yuliani. (2019.). Pendidikan progresif Jhon Dewey: Tinjauan di MAN Insan Cendikia Serpong Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2018-2019. *Skripsi pada UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.