

Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 182 Pekanbaru

Syarifadillah Putri¹, Febrina Dafit²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Islam Riau

E-mail: syarifadillahputri@student.uir.ac.id¹, febrinadafit@edu.uir.ac.id²

Abstract

This study aims to develop a syllable puzzle media as an effective tool to improve the beginning reading skills of grade I students at SDN 182 Pekanbaru. This study uses a development research approach which includes several stages, namely needs analysis, media design. Data were collected through interviews and questionnaires on the developed syllable puzzle media. This research is expected to make a positive contribution to the development of innovative learning methods, especially in the context of learning to read at the beginning level. In addition, it is hoped that it can also be a reference for schools and teachers in choosing the right learning strategy to improve the reading skills of grade I students.

Keywords: *Development, Syllable puzzle media.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle suku kata sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di SDN 182 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan, yang meliputi beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan media. Data dikumpulkan melalui wawancara dan lembar angket terhadap media puzzle suku kata yang dikembangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, terutama dalam konteks pembelajaran membaca di tingkat permulaan. Selain itu, diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah dan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I.

Kata Kunci: Pengembangan, Media puzzle suku kata.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan melalui latihan atau pembelajaran yang berlangsung di dalam atau di luar sekolah untuk mempersiapkan diri menghadapi lingkungan hidup yang berbeda di masa yang akan datang. Diharapkan dengan adanya pendidikan dapat mengubah perilaku individu dan masyarakat, yang meliputi perubahan sikap dan perilaku menjadi lebih baik. Menurut Suryana (2018:6) menyatakan bahwa “pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia”. Pendidikan di sekolah tidak sederhana, karena ada proses pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru. Dengan demikian, pendidikan adalah usaha sadar manusia untuk memperoleh pengetahuan di sekolah atau di luar sekolah untuk mengubah sikap dan perilaku menjadi lebih baik guna mempersiapkan masa depan.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga komunikasi antara guru dan siswa menjadi lancar. Menurut (Tafonao, 2018:103) berpendapat bahwa peranan media pembelajaran sangatlah penting bagi guru dan siswa, karena itu media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam proses belajar siswa dan melalui media siswa dapat terlibat aktif sehingga termotivasi untuk belajar. Aspek penting lain dalam penggunaan media adalah memperjelas pesan pembelajaran. Terkadang informasi lisan tidak sepenuhnya dipahami oleh siswa,

terutama ketika guru tidak mengetahui cara menjelaskan materi. Disinilah peran media sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Guru juga perlu melakukan upaya untuk menarik perhatian siswa pada membaca permulaan yang belum terarah. Membaca merupakan pelajaran pertama yang diajarkan di Sekolah Dasar, suatu proses pembelajaran yang rutin berlangsung setiap hari dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Membaca adalah objek utama komunikasi dalam teks, yang dapat dipahami sebagai membaca teks atau naskah dan membaca sebagai gambar atau pengantar topik lainnya. Tarigan (dalam Harianto, 2020:2) berpendapat bahwa “membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca dan digunakan untuk menerima pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui tuturan atau bahasa tulisan”. Dengan demikian, membaca merupakan proses komunikasi tertulis yang mengandung makna isi teks.

Kegiatan membaca juga dapat menumbuhkan daya kreativitas serta menambah wawasan anak usia Sekolah Dasar (Bakhtiyar & Hidayah (2020) dalam Titania dkk (2021)).

Tahap membaca permulaan biasanya dimulai dengan peralihan ke kelas satu SD (Sekolah Dasar) yaitu, sekitar usia 6-7 tahun. Keterampilan membaca yang harus dikuasai siswa kelas 1 SD adalah membaca permulaan. Membaca permulaan adalah membaca pada tahap awal, yaitu pada tahap ini siswa belajar mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat. Nuryati (dalam Juwita, 2018:1402) berpendapat bahwa

“membaca permulaan merupakan keterampilan dan proses kognitif. Proses keterampilan mengacu pada pengenalan dan penguasaan simbol-simbol fonem dan proses kognitif merupakan penggunaan simbol-simbol fonem untuk memahami makna suatu kata atau kalimat. Oleh karena itu, membaca awal tidak hanya melibatkan menghafal huruf, menyusun huruf menjadi kata dan tidak hanya melafalkan huruf dengan keras, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir untuk memahami kata yang dibaca. Menurut Hapsari (2019:10-24) “tujuannya agar siswa yang belum mampu membaca permulaan perlu adanya penanganan khusus agar proses belajar siswa berkelanjutan baik”. Penanganan yang dilakukan dapat berupa mengenalkan simbol dan membunyikan simbol, lalu menyajikan kata-kata yang maknanya dikenali siswa, sehingga kemudian siswa dapat mengenal huruf menjadi kata. Membaca permulaan dilakukan dengan membaca pemahaman dan membaca nyaring.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di SDN 182 Pekanbaru yang terletak di Jl. Pasir Putih No.10, Simpang Tiga Kec. Bukit Raya, 13 Februari 2023, menemukan kendala dalam membaca. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun suku kata menjadi kata. Materi sekolah terbatas pada gambar dan rangkaian huruf. Media tidak digunakan oleh guru, guru lebih menyukai cara pembelajaran klasikal dengan menggunakan spidol dan papan tulis. Pembelajaran yang dilakukan guru membuat siswa kurang aktif, sehingga menimbulkan kemonotonan dalam pembelajaran, siswa kurang antusias dalam

mengikuti pembelajaran, pembelajaran hanya diterapkan satu arah. Pembelajaran seperti ini membuat siswa hanya fokus pada guru (guru sebagai pusatnya) tanpa mengembangkan kemampuan pada diri masing-masing siswa, pembelajaran pun terkesan monoton.

Dari kenyataan di atas, perlu untuk mengembangkan media yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk menciptakan situasi belajar yang aktif, multi arah dan meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang membantu permasalahan adalah media berupa *puzzle* suku kata. Ungkapan Rishantie (2018:189-198) bahwa “media *puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatakan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan yang dapat dilakukan untuk mengasah kemampuan *motoric* sekaligus otak siswa”. Media *puzzle* merupakan salah satu jenis media gambar ataupun media berbasis visual. Media *puzzle* suku kata merupakan media yang dapat memotivasi siswa sendiri sekaligus merupakan penarik perhatian yang kuat (Khomsah, 2017:1-11). Jadi media *puzzle* suku kata adalah sebuah permainan untuk menyatakan pecahan keping untuk membentuk suatu tulisan dimana setiap tulisan memiliki satu *vocal* dan satu konsonan atau lebih. Dikarenakan usia 7-12 tahun merupakan masa dimana seorang anak tumbuh dalam fase operasional konkrit. Siswa membutuhkan media sebagai perantara dalam belajar. Media *puzzle* merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD/MI.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media belajar yaitu

puzzle berbasis suku kata, yang dirancang dan dibuat dengan tangan sendiri oleh peneliti. Berbentuk papan sebagai media dasarnya, media ini menampilkan potongan-potongan *puzzle* suku kata yang menggunakan materi suku kata yang diawali dengan huruf "b" berupa nama binatang atau benda. Misalnya untuk suku kata yang berawalan huruf Ba (Baju), Bi (Bibir), bu (buku), be (Bebek), dan Bo (Bola). Setiap siswa menyusun *puzzle* suku kata yang sudah berisi gambar sesuai materi suku kata diawali huruf "b". Tampilan *puzzle* didesain menarik dengan warna-warna cerah dan dilengkapi gambar sesuai materi, serta dilengkapi potongan *puzzle* suku kata sebagai *visualisator*, yang dapat digunakan anak untuk menyusun potongan suku kata. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berpendapat bahwa media *puzzle* suku kata sangat cocok untuk merangsang minat baca anak dengan mengajak anak bermain dan belajar menggabungkan susunan suku kata menjadi kalimat sederhana. Alasan penggunaan media *puzzle* suku kata karena memiliki beberapa keunggulan, yaitu: Mediana *sustainable*, *fun*, ramah lingkungan dan yang paling penting dari media ini adalah tidak merugikan siswa ketika menggunakan media tersebut. Keuntungan dari media *puzzle* suku kata bagi siswa adalah dapat mengasah aspek kognitif, afektif dan psikomotorik anak saat mereka bekerja sama menyusun suku kata yang diberikan. *Puzzle* suku kata ini dapat membuat siswa bersemangat terhadap pelajaran guru, sehingga pelajaran yang diterima siswa akan lebih bermakna dan menyenangkan.

Hal diatas merupakan beberapa kendala yang ditemukan di

kelas I di SDN 182 Pekanbaru. Dari hasil tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam permasalahan diatas dengan judul **"Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 182 Pekanbaru"**

METODOLOGI PENELITIAN

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifannya Sugiyono (2018:297). Menurut pendapat Hamzah (2019:33) Terdapat lima tahapan melaksanakan pengembangan model ADDIE sebagai berikut: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), *Implementation* (Pengembangan), *Development* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*). Lebih jelasnya, tahapan pengembangan media *puzzle* suku kata adalah sebagai berikut.

1) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab dengan responden bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh Peneliti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan Guru

kelas 1 media *puzzle* suku kata untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada di sekolah.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen untuk Wawancara Guru

No	Aspek	Indikator	Butiran
1	Anak Berkesulitan Membaca	Media yang digunakan disekolah	1
		Jumlah anak yang berkesulitan membaca permulaan	2
		Karakteristik anak berkesulitan membaca permulaan	3
2	Cara Mengatasi Anak Berkesulitan Membaca	Upaya guru mengatasi anak berkesulitan belajar membaca permulaan	4,5

a) Validasi Ahli Media
 Penilaian ahli media melakukan evaluasi dengan mengajukan pertanyaan atau komentar tertulis dalam bentuk angket dengan kolom pertanyaan, komentar/ kontribusi dan saran. Sebelumnya peneliti menjelaskan kepada ahli media bagaimana pengoperasian dan tujuan media pembelajaran kepada para profesional media, yang kemudian mengisi kuesioner yang telah disediakan. Tujuan validasi ahli media adalah untuk mengkaji pengembangan dan kelayakan media

yang meliputi aspek penilaian kemudahan evaluasi, kemampuan menambah pengetahuan media, daya tarik penyajian dan kegunaan.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butiran
1	Tampilan Media	Tampilan gambar puzzle dengan suku kata	1
		Kesesuaian pemilihan warna dengan karakteristik siswa	2
		Kesesuaian pemilihan background	3
		Kesesuaian pemilihan gambar puzzle dengan materi	4,5
		Kemenarikan desain gambar dengan suku kata	5,6
2	Penggunaan Huruf	Kesesuaian pemilihan jenis huruf suku kata	6,7,8,9
3	Kemudahan	Pengoperasian puzzle suku kata mudah untuk dilakukan	10
		Membantu siswa dalam mengenal suku kata	11,12,13
		Kepraktisan puzzle suku kata ba, bi, bu, be, bo	14
		Media puzzle	15

Putri & Dafit

No	Aspek	Indikator	Butiran
		mudah dan aman untuk digunakan	
		Media puzzle bisa digunakan secara berkelompok maupun sendiri	16

Sumber: Utama, Andi Putra (2020:157)

b) Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan memberikan angket berupa kolom pertanyaan, kontribusi dan rekomendasi. Validasi oleh ahli materi dimaksudkan untuk memberikan penilaian terhadap kesesuaian materi dengan KI dan KD, ketepatan bahan, dan aspek pembelajaran. Berdasarkan tinjauan ini, dilakukan modifikasi berdasarkan rekomendasi.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butiran
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1,2,3,4,5
2	Ketepatan dan kejelasan materi	Kesesuaian gambar puzzle dan suku kata dengan kognitif siswa	6
		Ketepatan cakupa	7

No	Aspek	Indikator	Butiran
		n materi dengan karakteristik siswa	
		Kejelasan isi materi yang ada dalam pengembangan produk media	8
		Materi yang disajikan melalui media membantu siswa dalam membaca	9
		Inovasi media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca	10
		Media puzzle membantu siswa dalam memahami materi	11
		Keterarikan	12

No	Aspek	Indikator	Butiran
		siswa pada media permainan puzzle suku kata	

Sumber: Sobiri, Ali dkk (2022:442)

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa bertujuan untuk memperoleh informasi tentang benar tidaknya bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran didasarkan pada angket berupa kolom pertanyaan, masukan dan saran.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Butiran
1	Lugas	Struktur kalimat suku kata	1,2
2	Prakata dan isi	Kesesuaian bahasa dengan PUEBI	3
3	Komunikatif	Keefektifan suku kata yang mudah dipahami	4,5
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian suku kata yang digunakan dengan karakteristik siswa	6,7
5	Dialogis dan berpikir kritis	Gambar puzzle dengan suku kata dapat mendorong berpikir kritis siswa	8,9

Sumber: Sanjaya, Citra dkk (2019:98)

1. Analisis Validasi Media

Data hasil studi kelayakan produk pengembangan media pembelajaran dianalisis secara deskriptif. Penentu kelayakan produk dan revisi produk ditentukan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Kriteria Kemenarikan Produk

Kriteria Tingkat Kevalidan Produk (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Sumber: Listiawan (2016:19)

Persentase deskriptif ini diolah dengan menggunakan rumus yang digunakan untuk mengolah data Sudjana dalam Sukmadinata (2011), sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah semua skor kriteria tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

100% : Bilangan tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di bidang ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan. Menurut Sohibun dan Ade (2017:123), penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan suatu produk yang kedepannya akan membantu pendidik dan peserta didik dalam konteks kemajuan teknologi terkini. Tujuan utama dari proyek ini adalah

untuk membuat produk media *puzzle* suku kata, yang digunakan sebagai alat peraga dalam buku bahasa Indonesia aku bisa untuk siswa kelas I. Hasil penelitian ini akan menjadi bahan ajar yang valid atau bahan ajar yang layak pakai.

Model ADDIE digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Ada empat langkah dalam model ADDIE: (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*) dan (4) implementasi (*implementation*).

Dalam proses pengembangan media pop up book terdapat tiga proses yang dilalui peneliti yaitu:

- a. Pada tahapan pertama yaitu tahapan *analysis* (analisis), menurut purnamasari (2019:25) tahapan analisis merupakan tahapan yang dilakukan dengan metode observasi dan wawancara untuk mencari informasi. Pada tahapan ini, yang pertama peneliti lakukan adalah mengumpulkan data berupa wawancara dengan mengidentifikasi permasalahan yang ditemui di SDN 182 Pekanbaru. Dengan tahapan: (1) wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas I pada tanggal 24 Juli 2023 untuk mendapatkan informasi tambahan terkait permasalahan yang dihadapi. (2) peneliti melakukan wawancara pada tanggal 24 Juli 2023 kepada siswa untuk mendapatkan kebutuhan siswa dari *puzzle* suku kata yang diinginkan, (3) peneliti melakukan analisis materi dengan tujuan untuk menetapkan materi yang akan

digunakan dalam media pop up book.

- b. Tahapan kedua yaitu tahapan desain, menurut Liana dan Haryanto (2019:929) tahapan desain dilakukan dengan beberapa tahapan seperti penyusunan peta konsep yaitu mengumpulkan bahan yang digunakan dalam pembuatan *puzzle* suku kata. Pada tahapan ini, peneliti melakukan konsep awal dari tahapan desain sebagai berikut: (1) peneliti menyiapkan buku ajar bahasa Indonesia aku bisa!, di mana buku ini sebagai acuan dalam pembuatan media *puzzle* suku kata. (2) peneliti mendesain potongan *puzzle* dengan menggunakan aplikasi *microsoft word*. Suku kata dan gambar yang akan digunakan ini disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan pada siswa menggunakan suku kata ba, bi, bu, be, bo, (3) setelah mendesain peneliti potongan *puzzle* dan suku kata yang akan digunakan, selanjutnya peneliti membeli bahan seperti *styrofoam*, kertas duplek, kertas karton, penggaris, lem, spidol, gunting, double tape. Lalu peneliti menggunakan *styrofoam* sebagai alas untuk pembuatan media *puzzle* suku kata kemudian memotong kertas dupleks untuk ditempel pada potongan *puzzle* dan kertas karton dipotong untuk bahan materi dan suku kata yang akan digunakan.
- c. Tahap pengembangan (*development*) Setelah *puzzle*

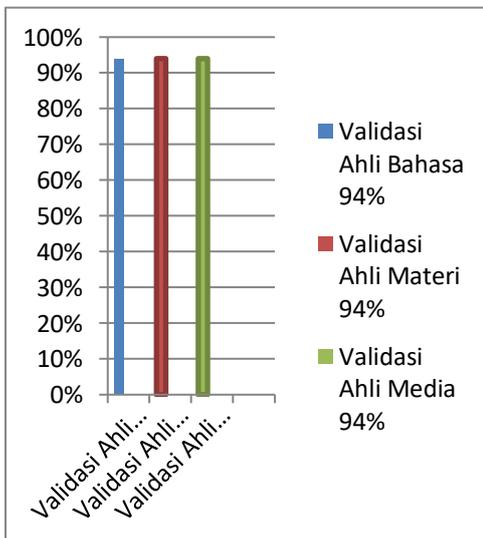
suku kata selesai dan dikembangkan, dilakukanlah langkah validasi. Beberapa ahli yakni ahli bahasa, ahli desain, dan ahli material berperan untuk memvalidasi hasilnya. Untuk mendapatkan tingkat validitas kategori atau kategori sangat valid, validasi ini dilakukan sebanyak dua kali. Peneliti mengolah data untuk aspek validasi seperti desain, materi, dan bahasa untuk mendapatkan nilai rata-rata dari masing-masing aspek. Adapun hasil dari uji validasi media *puzzle* suku kata dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

d. Tabel 6. Rata-Rata Nilai Validasi

No	Aspek yang dinilai	Validitas
1	Aspek Desain	94%
2	Aspek Materi	94%
3	Aspek Bahasa	94%
Rata-rata		94%

Sumber: Olahan Peneliti

Gambar 1. Validasi Dari Semua Aspek Penilaian



Media puzzle suku kata yang dibuat peneliti mendapatkan nilai rata-rata 94% dengan kategori sangat valid pada uji validasi pertama, seperti yang dapat disimpulkan dari Gambar 1 di atas. Dapat disimpulkan bahwa media puzzle suku kata dapat dipraktikkan dan tidak perlu direvisi untuk dapat digunakan sebagai bahan ajar karena nilai rata-rata menunjukkan hasil dengan kategori sangat valid dari hasil uji validasi yang dilakukan satu kali oleh validator. Peneliti menemukan bahwa media puzzle memiliki berbagai manfaat, antara lain 1). Mobilitas yang efisien karena mudah dibawa, 2). Daya tarik yang cukup besar bagi pengguna, dan 3). Kemudahan dalam penggunaan. Percobaan pada siswa tidak dilakukan, karena penelitian ini terutama difokuskan hanya pada tahap pembuatan dan uji kelayakan media puzzle suku kata

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitiannya sebagai berikut:

1. Media *puzzle* suku kata merupakan hasil dari proses produksi yang menggunakan model ADDIE. Proses pembuatan media *puzzle* suku kata ini melibatkan beberapa tahap, yaitu analisis, perencanaan, dan pengembangan. (1) Tahap analisis melibatkan kajian tentang materi, siswa, dan pengajar. (2) Selanjutnya, tahap perencanaan melibatkan pembuatan media *puzzle* suku kata dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word* dan buku bahasa Indonesia "Aku

Bisa!" sebagai sumber referensi selama tahap desain. (3) Terakhir, tahap pengembangan dilakukan oleh ahli desain yang menyesuaikan media puzzle suku kata dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis dan tahap uji validasi.

2. Hasil validasi oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli tematik menunjukkan bahwa media puzzle suku kata memiliki validitas yang tinggi tanpa perlu revisi. Aspek desain, aspek bahasa, dan aspek materi tematik semua mencapai presentase 94% yang semuanya termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, secara keseluruhan nilai rata-rata validitas media puzzle suku kata mencapai 94%, sehingga media puzzle suku kata dapat dianggap valid tanpa perlu dilakukan revisi lebih lanjut

DAFTAR PUSTAKA

- Anggeraeni, Sri Wulan. (2019). Pengaruh Media Krtu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 3 No.2
- Ari Musodah. (2018). Skripsi: "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Anak Kelompok B2 RA Ma'arif NU Karang Tengah Kertanegara Purbalingga" Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Arsyad Azhar.(2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt.Rajawali Pers
- Bahar&Risnawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. Skripsi. Program Sarjana UNSA Makasar
- Baharudin. (2022). Implementasi Model Media Crossword Puzzle Bergambar Suatu Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Vol 7 No. 2
- Batubara, Hamdan Husein. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Dalaman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dirneti dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Pemanfaatan Daur Ulang Sampah pada Pembelajaran Tema 2 Subtema 3 Siswa Kelas I Sekolah Dasar Swasta. *Jurnal Pendidikan MINDA* 3 (1): 34-37
- Ekayani, Putu. (2018). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Jakarta.
- Ela, Latiful Fajriyah. (2017). Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota Gajah. Skripsi. Institut

- Agama Islam Negeri Metro.
- Fikri, Hasanul dkk. (2018). Pengemabangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru
- Ganda, Gilar. (2019). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori & Konsep Dasar)*. Tasikmalaya : Ksatria Siliwangi
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hapsari. (2019). Penerapan Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. Aksara. Jurnal Bahasa Dan Sastra. 20(1)
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. Jurnal Didaktika Tauhid. Vol 9 No. 1
- Harianto, Erwin. (2020). Metode Bertukar Gagasan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Jurnal DIDAKTIKA*, 9(4), 411-422.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*. 6(2). 402–416.
- Junaida. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD*. Medan: Perdana Publishin
- Juwita, Dwi R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Lansung Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*. Vol. 6 No.8. 1402-1416
- Kadir, D. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SDN 05 Wanggarai Tahun 2014/2015 Melalui Media Gambar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Non Formal* 5(3),93.
- KBBI. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta
- Khomsah, R. (2017). Penggunaan Media Puzzle Suku Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa.
- Krissandi, Sagita. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD*. Bekasi: Media Maxima.
- Kuntarto. (2018). Modul Mata Kuliah Kebahasaan Teknik Penyusunan Karya Tulis Ilmiah Bidang Kependidikan Jambi. Skripsi. Universitas Jambi
- Latif. (2018). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran*. Makassar: Nas Media Pustaka
- Madyawati, Lilis. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta : Kencana
- Mashuri, Suftri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : Deepublish
- Muammar. (2020). Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. Mataram: Sanabil
- Nevyanti. (2017). Media Puzzle

- Suku Kata dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Kelas I Sekolah Dasar. Vol 4, No. 2
- Ningrum, A. (2018). Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Pendidikan*. Vol 1 No.2
- Nurul Hidayah dan Novita. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas II C Semester II di MIN 6 Bandar Lampung T.A 2015/2016. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 3 No.1
- Partijem. (2017). "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flannel Pintar Kelompok A TK Negeri Pembina Bantul". *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 6 Edisi. 1
- Rahmawati. (2017). "Strategi Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Media Kata Bergambar". *Jurnal SAP*. Vol. 1 No. 5
- Rista, Dwi Permata. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*. Vol 5 No.2
- Sadiman, Arief S. (2018). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan & Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sanjaya, Citra Oki dkk. (2019). Pengembangan Media Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Eubacteria di SMA/MA. *Jurnal Bioilmi*, 1 (1): 95-99
- Siti Aida, dkk. (2018). "Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik dengan Media Audio Visual". *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol. 3 (1).
- Sobiri, Ali dkk. (2022). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogi*, 5 (2) 442-450
- Sohibun & Ade, F.Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121-129
- St. Y. Slamet. (2017). *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: UNS Press, Edisi II. Cet.3
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV
- Sukamdinata, Nana Syaodi. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan, Cet. 12*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sukmawati, Fatmawati. (2021). *Media Pembelajaran*. Grup

- Penerbit: CV Tahta Media Group
- Suryana, dadan. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta : Prenada Media Group
- Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sy'aban, Jamil. (2016). *Permainan Cerdas & Kreatif*. Jakarta: Penebar plus
- Tafonao,T. (2018). *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol 2 No.4
- Tawaduddin, Nawafilaty. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Agama Melalui Media Berbasis Puzzle Pada Anak Usia Dini Al-Hikmah. Journal Of Early Chidhood Islamic Education. Vol 1 No. 1
- Titania R.B, Bahtiar R.S & Jarmani (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menyimak dengan Menggunakan Metode *Speed Reading* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2)
- Tirmidziani, Astri EIIVa Rahmati. (2019). *APE InoIIVatif Untuk Anak Usia Dini*. Jawa Barat :Edu Publisher
- Trianto. (2018). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: KENCANA
- Utama, Adi Putra. (2020). Validasi Pengembangan Media Puzzle Kelas V di MI Islamiyah Dengan Tema Perubahan Lingkungan Mempengaruhi Air Tanah. *Jurnal Pendidikan* 5 (2): 2580-3913
- Utami, N.PM.A., Ganing, N & Kristiantari M.G.R. (2020). Model Make a Match Berbantuan Media Puzzle Suku Kata Berpengaruh Terhadap Keterampilan Menulis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Vol. 3 No. 1
- Yani, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.