

PENERAPAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SDN 16 SUNGAI GOA

Oleh

Amin Mustajab¹, Puji Rahmawati², Kristina Yenda³

^{1,2} STKIP Melawi, ³ SD Negeri 16 Sungai GOA

¹Aminmjustajab53@gmail.com; ²puji_rahmawati89@yahoo.com; ³kristina.ynd@gmail.com

Diterima 11 Juni 2023, direvisi 6 Maret 2024, diterbitkan 30 April 2024

Abstract

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kemampuan membaca awal pada siswa kelas 1 di SDN 16 Sungai Goa, menggunakan puzzle sebagai sarana pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam tiga siklus dengan model Kurt Lewin, melibatkan 16 siswa (delapan laki-laki dan delapan perempuan) pada semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022. Alat pengumpulan data yang diterapkan melibatkan tes, lembar observasi, dan pencatatan lapangan. Temuan dari penelitian mengungkapkan bahwa pada siklus I, tingkat keberhasilan siswa dalam keterampilan membaca hanya mencapai 55,56% dan aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru hanya mencapai 63,23%. Pada siklus II, tingkat keberhasilan siswa meningkat menjadi 82,5% dan aktivitas pembelajaran guru mencapai 85%. Sedangkan pada siklus III, tingkat keberhasilan siswa meningkat menjadi 95,05% dan aktivitas pembelajaran guru mencapai 93,75%. Temuan dari penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media puzzle dalam proses pembelajaran membaca awal mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 di SDN 16 Sungai Goa. Selain itu, media puzzle juga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, disarankan kepada para pendidik untuk merancang metode pembelajaran membaca yang efektif, memanfaatkan kegiatan permainan seperti penggunaan media puzzle guna meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan membaca.

Keywords: Media Puzzle, Keterampilan Membaca Permulaan, Pembelajaran Bahasa Indonesia

Abstract

This research was conducted to improve the beginning reading skills of first grade students at SDN 16 Sungai Goa by using puzzle media as a teaching aid. Classroom action research was carried out in three cycles using the Kurt Lewin model, involving 16 students (eight boys and eight girls) in the even semester of the Academic Year 2021/2022. Data collection instruments used were tests, observation sheets, and field notes. The results showed that in cycle I, the students' success rate in reading only reached 55.56% and the learning activities conducted by the teacher only reached 63.23%. In cycle II, the students' success rate increased to 82.5% and the teacher's learning activities reached 85%. Meanwhile, in cycle III, the students' success rate increased to 95.05% and the teacher's learning activities reached 93.75%. This research showed that the use of puzzle media in beginning reading instruction can improve the reading skills of first grade

students at SDN 16 Sungai Goa. In addition, puzzle media can make learning more enjoyable and effective. Therefore, it is recommended for teachers to design reading instruction well and use game activities such as puzzle media in instruction to increase students' interest in reading.

Keywords: *Media Puzzle, Early Reading Skills, Indonesian Language Learning*

I. PENDAHULUAN

Pemahaman mengenai keterampilan membaca pada siswa merupakan suatu aspek penting yang perlu diberikan perhatian, terutama di tingkat pendidikan dasar.. Melalui keterampilan membaca, siswa dapat memperoleh informasi, membangun pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan berbahasa. Namun, tidak semua siswa memiliki tingkat kemampuan membaca yang beragam. Beberapa mungkin menghadapi tantangan dalam memperoleh keterampilan membaca, terutama di awal pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti lingkungan keluarga, kurangnya motivasi, atau masalah dalam penglihatan (Suryani, 2020).

Masalah rendahnya tingkat melek huruf di Indonesia Tingkat melek huruf yang rendah di Indonesia masih menjadi perhatian serius dalam pembangunan pendidikan nasional. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019), tingkat melek huruf di Indonesia hanya mencapai 98,58%. Angka ini menunjukkan bahwa masih ada sekitar 1,42% penduduk Indonesia yang tidak dapat membaca dan menulis. Hal ini dapat mempengaruhi tingkat pendidikan dan kualitas hidup masyarakat Indonesia (Jessica et al., 2017).

Membaca adalah keterampilan akademis dasar yang vital, namun terlihat bahwa siswa di tingkat dasar belum sepenuhnya menguasainya, terutama di jenjang kelas rendah. Hal ini terungkap melalui hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Maret 2021 di SDN 16 Sungai Goa di kelas I, teridentifikasi bahwa masalah utama dalam pembelajaran, terutama pada keterampilan membaca awal, belum mencapai tingkat optimal pada siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran menjadi komponen kritis, dengan guru dan siswa berperan signifikan dalam pelaksanaannya. Dalam konteks ini, penggunaan berbagai media seperti gambar, puzzle, kegiatan menyanyi, dan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kehadiran metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan menjadi krusial dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Tantangan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi hal yang perlu diatasi. Materi pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat ini dianggap sebagai salah satu komponen yang harus dikuasai oleh siswa. Meskipun demikian, sejumlah siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi bahasa Indonesia, terutama dalam membaca (Nuraini et al., 2022). Adanya beberapa faktor dapat menjadi penyebab, di antaranya metode pembelajaran yang kurang beragam dan kurangnya dukungan perhatian dari orang tua, atau kurangnya fasilitas dan sarana pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa (Rieswansyah et al., 2021).

Signifikansi penggunaan media dalam konteks pembelajaran tidak dapat diabaikan. Media memiliki peran penting sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran, khususnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Keberadaan media dapat memberikan dukungan bagi siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. (Kurniawan, 2020). Selain berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, media juga memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka (Hidayani et al., 2021).

Pengenalan mengenai media puzzle membahas salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Media puzzle terdiri dari beberapa bagian yang harus disusun untuk membentuk suatu gambar atau kata. Media puzzle ini bisa digunakan untuk berbagai tingkat pembelajaran, baik untuk tingkat dasar maupun tingkat lanjutan (Islamiyah et al., 2022). Media puzzle juga diketahui dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan analisis, dan keterampilan motorik halus siswa. Tidak hanya itu, penggunaan media puzzle juga berperan dalam membantu siswa untuk memahami konsep dan pola dengan lebih mudah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka (Nurwita, 2019).

Efektivitas penerapan media puzzle dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia telah diperkuat oleh hasil penelitian beberapa studi, yang menunjukkan peningkatan keterampilan membaca siswa, terutama pada keterampilan membaca permulaan. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Rukmi (2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media puzzle dalam pembelajaran bahasa Indonesia mampu meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas II SD. Demikian pula, studi yang dilakukan oleh Arifuddin et al. (2018) juga menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Keunggulan media puzzle dibandingkan media pembelajaran lainnya, media puzzle memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan jenis media pembelajaran lain, seperti buku teks atau media audiovisual. Keunggulan tersebut antara lain adalah dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan analisis siswa, dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep dan pola, serta dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa (Maulidah & Aslam, 2021). Selain itu, media puzzle juga relatif murah dan mudah dibuat, sehingga dapat digunakan secara luas dalam pembelajaran (Andriani & Daryati, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan membaca awal siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Pemanfaatan media puzzle dapat mendukung siswa dalam pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, serta memperbaiki keterampilan motorik halus. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengimplementasikan media puzzle sebaiknya sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media puzzle juga harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas (*classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberdayakan guru dalam mengatasi masalah pembelajaran di sekolah. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 siklus, dengan menerapkan pendekatan tindakan kelas model dari Kurt Lewin, Model penelitian tindakan Kurt Lewin merupakan model pionir yang menjadi dasar bagi berbagai model penelitian tindakan lainnya.

Arikunto (2021) Model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin mencakup empat komponen utama, yakni terdiri dari empat tahapan. Yaitu tahapan perencanaan, tahapan Tindakan, tahapan pengamatan, dan tahapan refleksi. Tahap perencanaan, merupakan Langkah awal dalam penelitian yang terdiri dari kegiatan merancang keseluruhan komponen-komponen penelitian, termasuk di dalamnya merancang instrument-instrumen penelitian dan jadwal penelitian. Tahap kedua yaitu tindakan. Tahapan tindakan merupakan tahapan yang sangat penting dalam penelitian PTK. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan tindakan adalah proses penelitian yang sesungguhnya. Pada tahapan ini peneliti menjalankan segala hal yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya. Jika

tahapan ini tidak sesuai dengan perencanaan maka ada kemungkinan hasil penelitian tidak akan sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah penelitian selesai, langkah selanjutnya adalah melaksanakan langkah pengamatan. Langkah pengamatan merupakan langkah memahami, menganalisis dan membahas hasil penelitian. Hasil penelitian yang telah diperoleh pada Langkah sebelumnya dianalisis pada langkah ini. Setelah selesai dianalisis dan dibahas serta ditarik kesimpulan, langkah selanjutnya adalah refleksi. Refleksi merupakan mengecek kembali atau *mereview* hasil penelitian, melihat kekurangan hasil penelitian, dan menyimpulkan kelanjutan dari setiap siklus. Pada refleksi akan ditarik keputusan penelitian dilanjutkan pada siklus selanjutnya ataukah penelitian berhenti pada siklus tersebut.

Penelitian PTK yang dilaksanakan di kelas I SD Negeri 16 Sungai Goa, yang terletak di Dusun Sei Goa, Desa Sungai Ilai, Kecamatan Beduai, Kabupaten Sanggau Provinsi Kalimantan Barat menggunakan siklus penelitian PTK sebanyak tiga siklus. Waktu pelaksanaan penelitian PTK ini akan dilaksanakan pada semester genap TP.2021/2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 16 Sungai Goa yang berjumlah 12 siswa, 6 siswi perempuan, 6 siswa laki-laki.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup tes, lembar observasi, dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan menggunakan instrumen penelitian berupa tes. Adapun teknik pengolahan dan analisis data melibatkan evaluasi hasil data selama pelaksanaan kegiatan. Data yang dianalisis mencakup evaluasi catatan lapangan dari kolaborator, peneliti, dan siswa, yang memberikan informasi terkait hasil belajar, termasuk nilai tes pada akhir siklus. Metode analisis data dalam penelitian ini difokuskan pada aktivitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran.

III. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, mengamati aktivitas siswa, dan mengukur keterampilan membaca awal siswa melalui penggunaan media pembelajaran Puzzle. Data diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas guru dan siswa, serta melalui tes keterampilan membaca awal siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran Puzzle telah memenuhi kriteria pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I Terlihat bahwa rata-rata aktivitas siswa masih rendah, terutama dalam keberanian bertanya tentang materi dan pelaksanaan tugas membaca. Siswa cenderung menyimpan masalah dan enggan mengungkapkannya, atau hanya bertanya pada teman sebangkunya. Dalam konteks aktivitas guru, rata-rata keterampilan guru masih belum optimal. Kelemahan terutama terlihat pada ketidakjelasan guru dalam menyampaikan materi dan kurangnya motivasi serta pengaturan kondisi kelas. Dalam menerapkan media puzzle, belum mencapai target yang diinginkan. Kemungkinan hal ini disebabkan oleh ketidakcukupan pengalaman dan keterbiasaan dalam menggunakan media puzzle, sehingga proses pembelajaran belum berlangsung secara efektif. Berdasarkan temuan pada siklus I di atas, tingkat keberhasilan siswa dalam membaca hanya mencapai 55,56 %, dan Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru 63,23 %. Siswa merasa belum percaya diri dalam membaca nyaring meskipun mereka sudah mampu membaca “suku kata dan kata”, hal ini dikarenakan lafal dan intonasi yang digunakan terkadang belum tepat. Kesimpulan penelitian pada siklus 1 yang dapat diambil adalah penelitian ini belum memenuhi kriteria keberhasilan pada seluruh indikator. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, yang akan dilakukan pada siklus II.

Berdasarkan temuan dari siklus II, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang berkelanjutan. Keberanian siswa secara perlahan namun pasti

meningkat, diikuti dengan peningkatan aktivitas siswa pada aspek lainnya. Siswa mulai aktif mengungkapkan pendapat mereka sendiri. Selain itu, hasil tersebut juga mencerminkan peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Guru mampu mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan dari siklus I, dan melakukan perbaikan serta peningkatan, terutama dalam memberikan motivasi, mengondisikan kelas, dan memberikan umpan balik kepada siswa. Menurut penilaian observer, penerapan media puzzle oleh guru dianggap sudah baik, dengan guru yang tidak lagi terlihat canggung dan dapat berkomunikasi dengan siswa..

Hal ini dapat diinterpretasikan sebagai kesuksesan dalam penerapan media puzzle oleh guru. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan aktivitas siswa dan motivasi belajar mereka (Saubbaisagu, 2016). Selain itu, penggunaan media puzzle juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, seperti kemampuan berpikir kritis dan kreativitas (Fatimah & Desyandri, 2023). Namun, perlu diperhatikan bahwa hasil penelitian di atas bersifat kualitatif dan hanya mencakup satu kelas atau subjek. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasi secara luas dan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan desain penelitian yang lebih ketat untuk mengetahui efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.

Kemampuan siswa membaca permulaan pada siklus II, sudah mencapai 82,5% dan Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru 85 %. Pada siklus II intonasi dan lafal yang digunakan dalam membaca kalimat sudah tepat, dan siswa sudah memiliki percaya diri dalam membaca nyaring. Meskipun beberapa indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai pada siklus II, namun dianggap perlu untuk melanjutkan ke siklus III guna memastikan tingkat keberhasilan penerapan media puzzle.

Media puzzle merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan potongan-potongan puzzle untuk disusun sehingga membentuk kata atau kalimat. Dalam konteks pembelajaran membaca permulaan, media puzzle dapat efektif digunakan untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara huruf dengan bunyi yang dihasilkannya. (Chandra, 2019). Dengan media puzzle, siswa dapat memperbaiki kemampuan membaca permulaan seperti mengenali huruf, mengenali bunyi, dan memahami hubungan antara huruf dan bunyi (Mu'min & Yultas, 2020).

Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran membaca awal efektif meningkatkan keberhasilan siswa dalam membaca permulaan. Dalam penelitian yang dilakukan, keberhasilan siswa dalam membaca permulaan meningkat dari siklus I ke siklus II hingga mencapai 82,5%. Selain itu, siswa juga sudah mampu membaca dengan lafal dan intonasi yang benar serta berani membaca dengan suara nyaring di depan kelas. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran membaca permulaan.

Meskipun indikator keberhasilan sudah tercapai pada siklus II, perlu dilakukan siklus III untuk memastikan tingkat keberhasilan penerapan media puzzle. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan media puzzle dalam jangka waktu yang lebih lama dan pada kelompok siswa yang lebih besar. Dengan melakukan penelitian yang lebih lanjut, maka akan dapat diketahui secara lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan media puzzle dalam pembelajaran membaca permulaan dan dampaknya terhadap kemampuan membaca siswa.

Terkait dengan perbedaan antara siklus I dan II, pada siklus III, terlihat peningkatan kualitas proses belajar siswa. Siswa tidak hanya menunjukkan kecenderungan untuk senang belajar, tetapi juga mampu memahami materi pembelajaran dengan baik. Penyebabnya dapat diatributkan kepada pendekatan pembelajaran guru yang melibatkan bimbingan kontinu terhadap

siswa, memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif. Hal ini tercermin dari lembar pengamatan dan hasil belajar, baik dalam kegiatan pembelajaran individu maupun kelompok. Pada siklus III tingkat keberhasilan siswa dalam membaca permulaan sudah mencapai 95,05% dan Aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru 93,75 %. Siswa nampak terampil dalam kemampuan membaca dengan lancar meningkat signifikan di siklus III, kontras dengan hasil di siklus II di mana hanya 3 siswa yang tidak mencapai nilai standar.

Meskipun demikian, dari siklus I hingga siklus III, terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa. Seluruh indikator keberhasilan penelitian berhasil tercapai pada siklus III, sehingga penelitian ini dapat dianggap berhasil. Hasil belajar yang memuaskan menjadi bukti nyata dari kesuksesan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas I SDN 16 Sungai Goa pada 16 siswa telah menyimpulkan beberapa hal. Hal-hal yang dihasilkan dalam pembelajaran dengan menerapkan media *puzzle* adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan aktivitas guru; 2) Meningkatkan aktivitas siswa; 3) Meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, J., & Daryati, M. E. (2021). Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 2(1).
- Anggraini, A. R. D., & Rukmi, A. S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas Ii Sdn Kecamatan Manyar Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06.
- Arifuddin, A., Maufur, S., & Farida, F. (2018). Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13721>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Fatimah, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Puzzle Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.
- Hidayani, H., Supriadi, S., Rusani, I., & Anwar, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Kontekstual Pada Materi Bangun Ruang. *Celebes Education Review*, 3(1).
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>
- Jessica, V., Halis, A., Ningsi, D. W., Virginia, G. F., & Syahidah, . (2017). Pemberantasan Buta Aksara untuk Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Masyarakat Sekitar Hutan

- Desa Manipi, Kecamatan Pana, Kabupaten Mamasa. *Agrokreatif Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 136. <https://doi.org/10.29244/agrokreatif.3.2.136-142>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Statistik Sekolah Dasar 2018/2019*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 10–15. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 281. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Nuraini, S., Tanzimah, T., & Hera, T. (2022). Faktor-Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II di SD Negeri 91 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3.
- Rieswansyah, A. F. P., Rukmana, E. N., & Saeful, A. (2021). *Tantangan dan inovasi Perpustakaan Daerah Kabupaten Subang di masa pandemi Covid-19*. 3(1).
- Saubbaisagu, V. (2016). The Use Of Puzzle Media To Increase Science Earning Motivation Of Grade Ii Of Sd N Gedongkiwo. *BASIC EDUCATION*.
- Suryani, A. I. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Siswa (Studi Kasus Di SDN 105 Pekanbaru). *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i1.7860>