
Studi Literatur : Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar

Syifa Nurfebriyani*, Chanesa Hestiani Putri, Ujang Jamaludin, Sigit Setiawan

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Ciwaru Raya Cipare, Serang BANTEN, 42117, Indonesia

*Corresponding Author: 2227210103@untirta.ac.id

Article History

Received : June 16th, 2024

Revised : July 08th, 2024

Accepted : August 02th, 2024

Abstract: Rendahnya kemampuan membaca sering ditemui di lingkungan sekolah dasar, baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi. Kemampuan membaca yang terdapat di sekolah dasar memegang peranan penting sebagai pondasi penanda keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar. Minimnya kemampuan membaca peserta didik sekolah dasar memerlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang bisa membantu guru meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengumpulkan informasi yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca. Metode yang digunakan adalah tinjauan pustaka atau studi literatur, teknik pengumpulan datanya meliputi studi terhadap berbagai sumber informasi seperti buku, majalah, artikel, halaman web (internet) serta referensi lainnya yang berhubungan dengan topik penelitian. Pengembangan media puzzle terbukti cocok bagi guru untuk meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik di sekolah dasar.

Keywords: Kemampuan membaca, Pengembangan Media, Puzzle.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu hal terpenting yang menentukan peningkatan kualitas hidup masyarakat di berbagai bidang kehidupan. Pendidikan dapat menumbuhkan keterampilan serta pengetahuan untuk mencapai tujuan hidup. Informasi diperoleh dari berbagai kegiatan, salah satunya melalui membaca. Keterampilan dalam membaca sudah semestinya ditanamkan pada diri peserta didik. Membaca memegang peranan penting selain untuk menambah ilmu pengetahuan dan dapat melebarkan wawasan bagi pembaca. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 BAB III pasal 4 ayat 5 yang mengatur tentang Prinsip-prinsip Penyelenggaraan Pendidikan salah satunya pengembangan budaya membaca bagi seluruh anggota masyarakat. Dari UU Sistem Pendidikan Nasional tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap orang harus mempunyai kemampuan dan keterampilan membaca, karena melalui membaca seseorang memperoleh pengetahuan serta informasi yang diperlukan untuk kelancaran kehidupannya. Senada dengan bunyi undang-undang Sisdiknas, menurut Jediut dkk (2020:57) Anak yang memiliki keterampilan membaca akan menerima lebih banyak informasi

dibandingkan dengan anak yang tidak mempunyai keterampilan membaca. Sesuai dengan undang-undang sistem pendidikan nasional, oleh sebab itu, kemampuan membaca setiap peserta didik harus selalu dikembangkan.

Kemampuan membaca di sekolah dasar memegang peranan yang sangat penting sebagai landasan keberhasilan kegiatan belajar siswa. Jika siswa tidak bisa membaca, berakibat fatal dan tidak dapat berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran. Sehingga kemampuan Membaca sangat penting dimiliki peserta didik, hal tersebut juga ditegaskan Abdurahman dalam Rovigo (2019:3) terkait membaca ialah suatu keterampilan yang wajib dikuasai oleh seluruh anak-anak, dengan hal itu, anak akan banyak belajar mengenai berbagai mata pelajaran melalui membaca. Oleh karena itu, membaca adalah suatu keterampilan yang perlu diajarkan sejak anak memasuki sekolah dasar (SD) serta anak dengan ketidakmampuan belajar membutuhkan penanganan dengan segera.

Menurut Badan Pusat Statistik (BSP), jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2023 berjumlah 278,69 juta jiwa. Namun hal tersebut berbanding terbalik dengan minat membacanya. Menurut data United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO),

hanya 0,001% masyarakat Indonesia yang berminat membaca, artinya hanya satu dari 1000 penduduk Indonesia yang berminat dan aktif membaca (Balaibahasasumut.kemdikbud.go.id, 2023). Berdasarkan informasi yang diperoleh oleh Sa'diyah dkk (2023:20) yang melakukan observasi di MI Islamiyah Mojokampung Bojonegoro, diketahui bahwa masih terdapat siswa kelas I yang belum bisa membaca dan mengenal huruf. Proses pembelajaran yang dipakai guru masih monoton serta kurang memiliki inovasi dan kreativitas yang dapat menunjang pembelajaran.

Kemampuan membaca sebagai keterampilan dasar yang harus digunakan peserta didik kelas I SD / MI untuk mempersiapkan sesi membaca huruf-hurufnya (Sa'diyah dkk, 2023:19). Menurut Hendrayani, (2017:237) rendahnya kemampuan membaca peserta didik di kelas rendah disebabkan oleh keterbatasan metode pembelajaran yang digunakan dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Permasalahan rendahnya keterampilan membaca peserta didik harus segera ditangani oleh guru dan sekolah agar peserta didik lebih mudah berpartisipasi dalam pembelajaran.

Solusi bagi guru untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca peserta didik agar dapat antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media belajar yang menarik yaitu puzzle. Media puzzle merupakan salah satu cara belajar membaca dan menunjang pembelajaran agar siswa merasa senang dalam membaca. Menurut Tastin (2021:159), alasan dikembangkannya media puzzle adalah karena melihat kenyataan di sekolah bahwa penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, guru masih fokus hanya pada buku teks dan prestasi membaca peserta didik kelas I masih rendah.

Berdasarkan karakteristik peserta didik kelas I SD yang masih senang bermain, media puzzle dilihat sebagai media yang cocok digunakan dalam pembelajarannya (Wedham dkk, 2022:774). Pembelajaran media puzzle merupakan media berupa gambar, huruf, kata dan kalimat, terbentuk suatu kesatuan utuh yang memadukan keterampilan psikomotorik dan keterampilan penalaran anak untuk menyusun sebuah puzzle. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran puzzle dapat memberikan dampak yang besar terhadap kemampuan membaca siswa (Tastin, 2021:159).

Mengingat banyaknya artikel dan temuan lapangan yang menggunakan media pembelajaran puzzle di sekolah dasar, maka peneliti memandang perlu untuk melaksanakan tinjauan literatur mengenai subjek tersebut: Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar dengan tujuan sebagai berikut: Pertama: peneliti mengetahui cara membaca literatur peneliti sebelumnya tentang pengembangan lingkungan belajar berbasis puzzle. Kedua, menunjukkan kemampuan peneliti mengumpulkan dan merangkum apa yang sudah diketahui orang lain mengenai bidang yang diteliti. Ketiga, peneliti dapat menghasilkan ide-ide baru dengan belajar dari orang lain ataupun penelitian terdahulu. Tinjauan literatur atau pustaka yang baik dan benar ialah mengidentifikasi aspek-aspek yang masih lama dan mengajukan wawasan serta hipotesis baru untuk penelitian lebih lanjut. Keempat, peneliti dapat memahami cara penulisan kajian literatur dari adanya proses membaca kajian-kajian terdahulu milik orang lain.

METODE

Metode yang dipakai dalam penelitian ini ialah tinjauan literatur atau studi literatur. Studi literatur merupakan suatu kegiatan yang meliputi pencarian, evaluasi, membaca literatur baik berupa majalah maupun buku, serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian yang sedang diteliti (Rihani dkk, 2022: 126). Data yang Informasi yang diperoleh diteliti dan diorganisasikan menurut kaitannya dengan topik penelitian, kemudian ditranskripsikan sehingga diringkas menjadi suatu konsep penelitian. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan dari beberapa penelitian terdahulu untuk menjawab bagaimana pengembangan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca pendidikan di sekolah dasar.

Metode penelitian Penelitian sastra adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode perpustakaan dalam pengumpulan informasi, membaca dan mencatat, serta pengelolaan bahan penelitian. Anderson dalam Faizah dkk (2022:69) bahwa tujuan penelitian kepustakaan adalah merangkum, menganalisis dan membuat catatan. menafsirkan konsep dan teori yang berkaitan dengan proyek penelitian. Penelusuran literatur dimulai dari tahun terbit

2020-2024 pada halaman Google Scholar, Sinta, Scopus, dan DOAJ.

Teknik pengumpulan data meliputi penelaahan berbagai sumber informasi seperti buku, jurnal, artikel, website (internet) dan referensi lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Setelah data dikumpulkan, dokumen-dokumen tersebut dianalisis dan disintesis untuk menghasilkan ide-ide baru yang mendukung temuan penelitian (Khaerani dkk, 2023: 256).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengimbangi perkembangan zaman yang sangat pesat, mutu pendidikan di Indonesia harus ditingkatkan. Media pembelajaran adalah komponen penting dari pembelajaran karena berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan informasi. Penggunaan

media dalam pembelajaran dapat berdampak positif dan dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih mudah (Harsiwi dan Liss, 2020: 1105). Puzzle adalah inovasi media edukasi yang dapat menjadi solusi untuk digunakan dan dikembangkan. Puzzle dapat digunakan agar membuat kelas menyenangkan. Menurut Rahayu dalam Ilhami dkk (2022:603), permainan puzzle terdiri dari potongan beberapa gambar atau kata yang pada akhirnya akan membentuk hasil yang utuh, seperti rangkaian kata atau kalimat membuat peserta didik bergerak aktif dan berpikir. Beberapa penelitian dan pengembangan yang dilakukan antara tahun 2020 hingga 2024 yang membahas media puzzle sebagai alat pengajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca sekolah dasar akan disajikan pada Tabel 1 berikut ini;

Tabel 1. Display Artikel

No	Judul & Tahun Artikel	Nama Penulis	Metode Desain Studi	Hasil/Temuan	Nama Jurnal, Volume, Nomor Artikel
1.	Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Jagaraga (2022)	1. Ida Wayan Brahmanda Manu Wedham 2. Ida Ermiana 3. Heri Setiawan	Metode RnD dengan model ADDIE	Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor validasi ahli media 85% (sangat layak), validasi ahli materi 85% (sangat layak), respon peserta didik dengan kategori yang sangat baik (85%), serta data perolehan nilai pretest dan post test peserta didik menunjukan peningkatan yakni dari 67,6 menjadi 90 artinya Untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik, media puzzle suku kata dapat digunakan.	Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), Volume 8, No. 1
2.	Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Tematik Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar (2022)	1. Yustina Gunarti 2. Ngatmini 3. Asropah	Metode RnD menurut Sugiyono	Hasil uji validasi ahli menunjukkan bahwa media patut digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan peneilaian ahli validasi media 1 mendapat nilai 3.56 (sangat baik, tanpa ada revisi). Hasil validasi ahli media 2 mendapat skor nilai 3.52 (sangat baik, tanpa ada revisi). Hasil validator dari praktisi pendidikan mendapat skor 3.04 (baik, sedikit revisi). Seta hasil uji coba pada kelompok kecil menunjukan praktis dapat digunakan. Data perolehan nilai pretest dan post test peserta didik menunjukan peningkatan yakni dari 49,9, menjadi 80,8. Dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan membaca peserta didik yang signifikan sebelum dan setelah menggunakan media puzzle.	Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran Vol. 17, No. 1
3.	Pengembangan Media Puzzle Kalimat	1. Devi Tri Oktaviani	Metode RnD	Berdasarkan hasil, penilaian ahli media memiliki kriteria yang sangat layak	Journal of Classroom

	Berbahan Dasar Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik (2023)	2. Siti Rohana Hariana Intiana 3. Mansur Hakim	dengan model ADDIE	dengan presentase rata-rata 93%, penilaian ahli materi memiliki kriteria yang sangat layak dengan presentase rata-rata 96%, dan nilai rata-rata seluruh peserta didik meningkat dari 68 menjadi 87. Media Puzzle Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas II SDN 34 Mataram, berdasarkan nilai yang diperoleh.	Action Research, Volume 5 Special Issue
4.	Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Kelas I SDN 182 Pekanbaru (2023)	1. Syarifadilla h Putri 2. Febrina Dafit	Metode RnD dengan model ADDIE	Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli tematik menunjukkan bahwa puzzle suku kata memiliki validitas yang tinggi tanpa perlu revisi dengan rata-rata 94% dan kategori yang sangat valid. Oleh karena itu, puzzle suku kata dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas I.	Jurnal Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.5 No.1
5.	Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Keterampilan Membaca Permulaan (2021)	1. Windu Asmoro Rini 2. Wahyu Sukartining sih	Metode RnD dengan model ADDIE	Puzzle kata bergambar media menerima tingkat validitas 87,5% dari uji validasi media dan 95% dari uji validasi materi, sehingga keduanya termasuk dalam kategori yang sangat valid dan tidak perlu diubah. Selain itu, tingkat kepraktisan dari hasil angket respons guru dan peserta didik masing-masing menerima tingkat validitas 100%, sehingga termasuk dalam kategori yang sangat praktis dan tidak perlu diubah. Dengan menggunakan aplikasi Instagram, puzzle kata bergambar dianggap layak untuk digunakan sebagai alat pembelajaran membaca permulaan.	Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 9 No.1
6.	Pengembangan Media Literasi Berbasis Puzzle Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Membaca di SDN 043 Tarakan (2024)	1. Rita Kumala Sari 2. Hasnawati	Metode R & D dengan model Borg & Gall.	Hasil uji validasi ahli pembelajaran literasi mendapatkan nilai 92% sangat sesuai; uji validasi ahli media pembelajaran mendapatkan nilai % sangat sesuai; dan uji validasi ahli lapangan mendapatkan nilai 81% 92% sangat sesuai. Berdasarkan hasil uji validasi ahli pengembangan, media literasi berbasis puzzle yang dilakukan, disimpulkan bahwa pengembangan sudah cukup layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi.	Jurnal Tarakan. Aks ara: Jurnal Ilmu Pendidikan Non formal, Vo.10 No. 1.
7.	Pengembangan media puzzle dalam pembelajaran cara membaca lambing simbol/gambar dengan metode <i>know want learned</i> guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman (2022)	1. Sugeng Santosa 2. Nunuk Suryani 3. Juhana	Metode R&D dengan model ADDIE	Sebagai media pembelajaran, puzzle persegi panjang berukuran 20 cm x 30 cm terbuat dari bahan tongkat, sehingga aman untuk digunakan peserta didik. Peserta didik kelas IV SD di Gugus I Ki Hajar Dewantoro dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca lambang dan gambar dengan menggunakan media pembelajaran puzzle ini.	Jurnal Widya Wacana: Jurnal Ilmiah, Vol 17 No.1.

8.	Pengembangan Media Puserawa (Puzzle Aksara Jawa) Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta didik Kelas III SD (2020)	1. Mutiara Dilamsya 2. Heru Subrata	Metode R&D dengan model ADDIE	Nilai presentasi kevalidan media puserawa oleh ahli materi sebesar 91,66 persen berada dalam kategori sangat valid, sedangkan nilai hasil uji validasi oleh ahli media sebesar 79,16 persen berada dalam kategori valid. Media puserawa cukup praktis dan valid untuk membantu peserta didik kelas III sekolah dasar membaca aksara Jawa legena.	Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah dasar, Vol. 8 No.2.
----	---	--	-------------------------------	--	---

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dari delapan artikel penelitian yang dilakukan mulai tahun 2020 sampai dengan 2024, disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle dapat digunakan untuk meningkatkan serta melatih kemampuan membaca peserta didik khususnya di sekolah dasar. Media puzzle juga dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti pesergi, persegi panjang dan bahan seperti kertas stiker, styrofoam, karton serta dapat berbasis digital melalui platform Intagram. Berdasarkan Tabel 1, penggunaan media puzzle sebagai alat bantu mengajar yang dapat diterapkan di sekolah dasar. Media puzzle ialah media permainan edukatif. Pemilihan media teka-teki sesuai dengan karakteristik peserta didik, menurut Lusiana dalam Sugianto (2022: 4). Mengungkapkan bahwa "kemampuan peserta didik yang memasuki sekolah dasar, kemampuan berpikir peserta didik pada periode konkrit, kemampuan yang dimiliki peserta didik diantaranya dengan menggunakan simbol diantaranya angka, huruf, ataupun simbol operasi matematika. Oleh karena itu, media puzzle merupakan jenis media pembelajaran yang terdiri dari potongan-potongan kecil berisi kata atau huruf, kemudian disusun menjadi sebuah rangkaian kata atau kalimat. Melalui menyusun potongan-potongan puzzle, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan membaca serta dapat meningkatkan keterampilan membaca mereka secara aktif. Pengembangan puzzle sebagai media pembelajaran sudah teruji dan tervalidasi oleh ahli, baik dari segi produk, materi serta respon dari peserta didik. Hasil penelitian dari artikel terdahulu adalah media pembelajaran puzzle dapat digunakan sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di sekolah dasar, terlihat dari pengerjaan pretest dan postest yang dilakukan peserta didik dengan sangat positif.

KESIMPULAN

Sejatinya media pembelajaran sebagai alat untuk membantu guru dalam penyampaian

materi membantu guru dalam proses belajar mengajar dikelas. Khususnya untuk peserta didik yang terdapat di kelas rendah sekolah dasar yang masih belum fasih membaca. Dari beberapa artikel yang dikaji dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media puzzle cocok digunakan oleh guru kepada peserta didik Sekolah Dasar untuk meningkatkan kemampuan membaca. Dengan mengembangkan media pembelajaran puzzle, guru dapat mencegah proses pembelajaran menjadi monoton dan meningkatkan untuk tidak fokus pada guru (*Teacher center*) saja, melainkan berfokus kepada peserta didik (*Student center*) yang membuat peserta didik semangat serta fokus dalam belajar belajar membaca dengan menggunakan media puzzle.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan untuk semua pihak yang terlibat pada penelitian ini terutama kepada para penelitian terdahulu serta pihak yang sudah membantu dengan do'a, bimbingan, dan memotivasi penulis.

REFERENSI

- Depdiknas (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Devi Tri, O. (2023). *Pengembangan Media Puzzle Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN 34 Mataram* (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Dilamsyah, M., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media PUSARAWA (Puzzle Aksara Jawa) Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah dasar*, 8 (2).

- Faizah, F., Yenny Aulia, R., & Farinka Nurrahmah, A. (2022, December). Literasi Budaya Berbasis Kearifan Lokal sebagai Aktivitas untuk Menurunkan Screen Time pada Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 6, pp. 67-74).
- Gunarti, Y., Ngatmini, N., & Asropah, A. (2023). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17(1), 63-64.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hendrayani, A. (2018). Peningkatan minat baca dan kemampuan membaca peserta didik kelas rendah melalui penggunaan reading corner. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 235-248.
- Ilhami, S., Fitri, R., Rahmawati, D., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas media pembelajaran puzzle. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 611-619.
- Jediut, M., Madu, F. J., & Juano, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menghitung Siswa Kelas Tinggi di SDI Kenda melalui Tambahan Jam Pelajaran. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 4(1), 57.
- Khairani, I. A., Octavia, N., & Prihantini, P. (2023). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kreatifitas Kelompok Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(4), 254-262.
- Marzali, A. (2016). Menulis Kajian Literatur. *Jurnal Etnosia*, 1(2), 27-36.
- Nurmala, N., Bukhari, B., & Yamin, M. Y. M. (2017). Pelaksanaan Pembelajaran Membaca di Kelas I SD Negeri 27 Kecamatan Kuta Alam Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 2(3).
- Pratiwi, A., Tarigan, A. A., Herawati, N., & Mawaddah, P. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 SDN 057186 Batu Guru Pasca Daring. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(4), 11.
- Putri, S., & Dafit, F. (2023). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 182 Pekanbaru. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 57-69.
- Rihani, A. L., Maksun, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123-131.
- Rini, W. A., & Sukartaningsih, W. (2021). Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Keterampilan Membaca Permulaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 2597-2609.
- Rovigo, A. R., & Wijastuti, A. S. R. I. (2019). Pendekatan VAKT Terhadap Kemampuan Membaca Untuk Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 12(3).
- Sa'diyah, Z., Sutrisno, S., Rofi'ah, F. Z., & Muntiin, M. (2023). Pengembangan Media Puzzle Huruf Abjad dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Siswa Sekolah Dasar. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 18-33.
- Santosa, S., Suryani, N., & Juhana, J. (2022). Pengembangan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Cara Membaca Lambang Simbul/Gambar Dengan Metode Know Want Learned Guna Meningkatkankemampuan Membaca Pemahaman. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 17(1).
- Sari, R. K., & Hasnawati, H. (2024). Pengembangan Media Literasi Berbasis Puzzle Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Membaca di SDN 043 Tarakan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 10(1), 427-438.
- Sugianto, S. S. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 1 SD Inpres 3 Kabupaten Sorong* (Doctoral dissertation, Universitas Widya Dharma).
- Tastin, T., Sholikhah, H. A., & Sulastri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD

- Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 157-168.
- Wedham, I. W. B. M., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Jagaraga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 57, 323-335