

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN PUZZLE KATA DI KELAS II SD NEGERI 5 BESAKIH

Ni Wayan Sri Darmayanti¹, I Wayan Numertayasa², Ni Komang Mariani³
wyndarmayanti@gmail.com¹, numertayasa@gmail.com², marianikomang148@gmail.com³
ITP Markdeya Bali

Article Info

Article history:

Published Juni 30, 2025

Kata Kunci: Media Puzzle Kata ,
Kemampuan Membaca.

Keywords: Word Puzzle Media,
Reading Ability.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan membaca siswa kelas 2 SD Negeri 5 besakih melalui media puzzle . Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam keterampilan membaca yang disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar (pre-test dan post-test), dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai siswa dari pra-tindakan ke siklus I dan kemudian ke siklus II. Pada siklus I, siswa menyusun suku kata menjadi sebuah kalimat yang benar , sedangkan pada siklus II, siswa membuat kalimat bertema hobinya .media puzzle ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa Dengan demikian, media puzzle dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam meningkatkan hasil belajar membaca siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of Indonesian language, especially the reading skills of grade 2 students of SDN 5 Besakih through puzzle media. The background of this study is based on the low learning outcomes of students in reading skills caused by the lack of learning motivation and the use of less varied learning methods. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is implemented in two cycles. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is implemented in two cycles. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data was collected through

observation of student activities, learning outcome tests (pre-test and post-test), and documentation. The results of the study showed a significant increase in the average student score from pre-action to cycle I and then to cycle II. In cycle I, students arranged syllables into a correct sentence, while in cycle II, students made sentences with their hobby themes. This puzzle media can improve student learning outcomes. Thus, puzzle media can be an alternative effective and relevant learning solution in improving elementary school students' reading learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Menurut (Hidayah, 2016) kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikuasai oleh setiap siswa terutama pada jenjang pendidikan dasar. Membaca bukan hanya aktivitas mengenal huruf dan kata tetapi juga merupakan pintu gerbang untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berfikir kritis. Dalam dunia pendidikan keberhasilan seseorang dalam menguasai kemampuan membaca pada masa awal pembelajaran akan sangat menentukan keberhasilan belajar secara keseluruhan

Sedangkan Teguh (2017) mengatakan kemampuan membaca terus dikembangkan sejak dini agar siswa dapat memahami berbagai bahan bacaan yang beragam dan meningkatkan wawasan serta pengetahuannya pada tingkat sekolah Dasar khususnya kelas 2 siswa di ajarkan untuk memperkuat kemampuan membaca dengan memahami kata – kata dan kalimat yang sederhana sebelum melangkah pada bacaan yang lebih kompleks. Namun kenyataannya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai kemampuan membaca ini kesulitan tersebut dapat muncul karena berbagai faktor seperti motivasi belajar yang rendah

Namun demikian dalam pelaksanaan pembelajaran membaca di SD N 5 Besakih di temukan bahwa tidak semua siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain kurangnya motivasi belajar metode pembelajaran yang kurang variatif serta kurangnya media pembelajaran yang menarik banyak siswa merasa jenuh dan kurang tertarik. Dengan metode ceramah atau pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada baca tulis tanpa sentuhan kreativitas dan interaktivitas (Frans et al., 2023)

Oleh karena itu dibutuhkan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan minat dan motivasi siswa dalam belajar membaca. Salah satu pendekatan yang cukup efektif adalah dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan. Permainan dalam konteks pembelajaran Menurut Mayangsari (2018), ialah mejuruk pada penggunaan aktivitas bermain yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses belajar siswa pada usia anak kelas 2 SD yang memiliki karakteristik belajar yang unik, dimana mereka cenderung lebih menyukai aktivitas yang menyenangkan dan interaktif oleh karena itu permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan permasalahan siswa terhadap materi pembelajaran

Model pembelajaran berbasis permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis permainan puzzle kata model ini mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran membaca, dengan menggunakan media puzzle yang

berupa potongan - potongan kata yang harus di susun oleh siswa menjadi sebuah kata atau kalimat yang utuh dan bermakna. Media puzzle kata ini sangat sesuai di gunakan untuk siswa kelas 2 SD karena melibatkan siswa dalam memperoleh kosakata dan meningkatkan keterampilan mengeja dan memecahkan masalah kegiatan ini mendorong pembelajaran aktif meningkatkan perhatian terhadap detail, dan dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif.

Menurut Hasanah dan Lena (2021) Pembelajaran berbasis permainan puzzle kata memiliki beberapa keunggulan antara lain merangsang keterampilan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta melatih kemampuan motorik halus siswa melalui aktivitas menyusun potongan – potongan puzzle. Selain itu menggunakan metode permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar membaca secara pasif tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran

Metode yang di gunakan dalam pembelajaran berbasis permainan puzzle kata ini adalah metode pembelajaran kooperatif dan metode bermain sambil belajar (learning by playing)melalui metode kooperatif siswa belajar secara bersama – sama dalam kelompok kecil saling berdiskusi dan bekerja sama untuk menyelesaikan puzzle kata yang di berikan. Hal ini juga dapat menumbuhkan nilai – nilai sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan rasa empati antar sesama siswa. Sedangkan melalui metode bermain sambil belajar siswa merasa lebih rileks dan tidak tertekan dalam mengikuti pelajaran sehingga materi pembelajaran dapat di terima dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya Media pembelajaran puzzle kata yang digunakan dalam penelitian ini di rancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa kelas 2 SD puzzle kata ini merupakan potongan – potongan kata yang di cetak pada kartu atau papan puzzle yang mudah di gunakan dan di susun oleh siswa. Setiap kartu atau potongan puzzle berisi suku kata atau kata sederhana yang berkaitan dengan materi pembelajaran membaca yang sedang di pelajari dengan media ini siswa di latih untuk mengenali kata mengeja dan membentuk kalimat sederhana secara praktis dan menyenangkan. Menurut .(Aeni & Nugraha, 2024)

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk menggali penggunaan Media Puzzle kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas 2 di SDN 5 Besakih, adapun perbedaan per bedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penelitian ini difokuskan pada siswa kesulitan membaca pada siswa kelas rendah Penelitian ini dilakukan di SD N 5 Besakih berbeda dari penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menunjukkan seberapa baik media puzzle kata berfungsi di sekolah tertentu dan sejauh mana keberhasilan media pembelajaran tersebut dan Keaktifan Siswa Penelitian ini tidak hanya akan mengukur kemampuan membaca siswa, tetapi juga akan melihat bagaimana media puzzle kata berdampak pada siswa, seperti peningkatan kepercayaan diri mereka, partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan keinginan mereka untuk belajar membaca. Diharapkan penelitian ini akan memberikan gambaran yang lebih luas tentang manfaat puzzle kata dalam proses pembelajaran, Dengan keterbaruan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan tentang seberapa efektif puzzle sebagai alat kreatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar

Lemoa, I., & Gowa, K. A. B et al., (2024) menyatakan Adapun kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan media puzzle kata ini Kelebihan puzzle kata ialah meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar karena merupakan bentuk permainan yang lebih menyenangkan, Mainan puzzle huruf membuat

anak lebih cepat karena mainannya menarik dan aman. Dan Ketika seorang anak bermain dengan alat puzzle huruf, ia melatih keterampilan motorik halus atau kecerdasan lainnya sehingga mempengaruhi perkembangan kognitifmotorik. Dan kekurangannya adalah Jika salah satu puzzle huruf hilang, permainan tidak dapat dimainkan. Banyak sekolah yang tidak memanfaatkan media puzzle huruf ini dengan baik untuk mendorong kemampuan membaca siswa.

Dengan latar belakang tersebut peneliti ini bertujuan untuk mengkaji dan menerapkan pembelajaran berbasis permainan puzzle kata sebagai suatu alternatif metode pembelajaran membaca yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 di SDN 5 Besakih. Diharapkan melalui penerapan model pembelajaran yang menarik dan media yang efektif siswa dapat mencapai kompetensi membaca dasar dengan lebih optimal, sekaligus meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka peneliti ingin meneliti terkait, penggunaan media puzzle kata untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, dengan judul "Meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui pembelajaran berbasis permainan puzzle kata di kelas 2 SD N 5 Besakih" dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif di mana siswa merasa aman dan termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas belajar.

2. METODOLOGI

Penelitian ini yang digunakan dalam studi ini adalah metode penelitian tindak kelas (PTK) dengan desain pre-test dan post-test. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran berbasis permainan puzzle kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui tindakan reflektif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pemberian siklus. Setiap siklus mempunyai empat kegiatan utama. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Penelitian Tindakan kelas atau Action Research memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Metode ini berfokus pada refleksi dan tindakan praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks ini, guru bertindak sebagai peneliti yang menganalisis situasi di kelas, merencanakan tindakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan hasilnya. (Pahlavi, 2021)

Lokasi Penelitian SD Negeri 5 Besakih, Kelas 2. Penelitian dilakukan di lingkungan sekolah untuk menjamin kondisi yang natural dan mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis Permainan Durasi Penelitian Kegiatan penelitian ini dilakukan secara bertahap dan telah terurut secara sistematis yang meliputi beberapa persiapan seperti, persiapan penelitian ,pelaksanaan ,analisis data maupun pelaporan data.Pada penelitian akan dilaksanakan dalam kurun waktu + 3 bulan di sekolah dasar SD Negeri 5 Besakih.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas II SD Negeri 5 Besakih. Pada tahap ini diuraikan hasil penelitian memakai media Puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa atau meningkatkan kemampuan membaca yang memfokuskan pada siswa kelas II

Hasil penelitian ini dipaparkan dalam bentuk tahapan yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus yang akan dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu satu pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran dan satu pertemuan untuk evaluasi.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi hasil literasi siswa , selanjutnya data yang didapatkan akan dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil dari analisis data mengenai literasi siswa dipaparkan sesuai tahapan yang dilaksanakan antara lain:

Deskripsi Awal

Mengawali penelitian ini, peneliti mengadakan tes yaitu pretest(tes awal) agar dapat mengetahui kemampuan awal siswa terhadap kemampuan berliterasi atau membaca. Adapun hasil tes awal siswa adalah sebagai berikut:

Tabel .1 Data Hasil Pretest(Tes Awal)

KODE SUBJEK	HASIL BELAJAR	KETERANGAN
001	20	Belum Tuntas
002	80	Tuntas
003	40	Belum Tuntas
004	85	Tuntas
005	65	Belum Tuntas
006	55	Belum Tuntas
007	90	Tuntas
008	40	Belum Tuntas
009	30	Belum Tuntas
010	80	Tuntas
011	35	Belum Tuntas
012	75	Tuntas
013	40	Belum Tuntas
jumlah	735	
Rata - Rata	56,53	
Ketuntasan Klasikal	38,46%	

Berdasarkan hasil pratindakan melalui pretes atau tes awal yang telah dilakukan hasil belajar siswa yang menunjukkan dari 13 orang siswa kelas II SD Negeri 5 Besakih, ada 8 orang siswa yang masih mencapai nilai 75, dan 5 orang siswa sudah bisa mencapai nilai ketuntasan. Berdasarkan dari hasil prasiklus di atas, maka perlu dilakukannya perbaikan dalam belajar membaca siswa . Tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti ialah dengan melaksanakan siklus 1. Namun kalau siklus 1 masih belum mencapai tujuan pada penelitian ini, maka akan dilaksanakannya siklus II. Kegiatan ini sangat diharapkan bisa meningkatkan minat baca siswa.

Deskripsi Pada Tahap Siklus 1 pelaksanaan siklus 1

1. perencanaan tindakan

Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, guru menyiapkan segala sesuatu yang di perlukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan puzzle kata perencanaan yang di siapakan oleh guru diantaranya:

- a. Mempersiapkan bahan pelajaran dan membuat modul ajar yang sesuai dengan media pembelajaran
- b. Mempersiapkan lembar kerja peserta didik(LKPD) yang dibuat berdasarkan materi dan tujuan pdbelajaran yang di tentukan, LKPD ini di kerjakan secara individu
- c. Mempersiapkan alat evaluasi berdasarkan kisi-kisi soal yang telah di buat. Banyaknya soal dalam 1 siklus ada 5 soal berupa soal Essay yang akan diberikan pada awal pertemuan dan (pretest) dan diakhir pertemuan(postest) atau setelah pertemuan yang ke 2

Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus 1 dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu:

Pertemuan ke 1

Dilakukan pada jumat ,16 mei 2025 selama 2 Jam pelajaran materi lingkungan hidup dengan menggunakan media puzzle kata Adapun Langkah-langkah dalam proses pembelajaran antaranya:

1. Pada kegiatan awal

guru melakukan kegiatan pendahuluan, kemudian dilanjutkan dengan memberikan soal pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan model pembelajaran berbasis permainan puzzle kata setelah itu guru menyampaikan apersepsi, tujuan pembelajaran dan memotifasi siswa agar menjadi semangat dalam belajar.

2. Kegiatan inti

Guru menjelaskan lingkungan hidup dan unsur-unsurnya. Memberi contoh dan bertanya sambil mengajak siswa menyebutkan unsur lingkungan hidup di sekitar dan setelah guru melakukan tanya jawab dengan siswa setelah itu guru membagikan LKPD yang berisi soal essay bacaan kalimat dengan materi lingkungan hidup untuk di kerjakan oleh siswa kurang lebih 60 menit untuk mengukur kemampuan membaca awal siswa. Setelah 60 menit siswa guru mengambil kembali hasil belajar siswa.

3. Kegiatan penutup

Pada kegistsn akhir guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab tentang hal yang belum di ketahui oleh siswa dan membuat kesimpulan dari pembelajaran hari ini

Pertemuan ke 2 di kalukan pada hari sabtu 17 mei 2025 selama 2 jam dengan materi peduli terhadap lingkungan di sini siswa di ajak untuk mengenal dan memahami pentingnya menjaga lingkungan hidup dan menjelaskan cara – cara menjaga kebersihan lingkungan rumah, sekolah dan sekitarnya dan menerapkan sikap dan prilaku yang peduli terhadap lingkungan hidup melalui pembelajaran interaktif.

1. Pada kegiatan awal

Sebelum memulai pembelajaran guru melakukan kegiatan pendahuluan kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa serta mengajak ssiwa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran

2. Kegiatan inti

Guru menjelaskan lingkungan hidup dan unsur-unsurnya. Memberi contoh dan bertanya sambil mengajak siswa menyebutkan unsur lingkungan hidup di sekitar.

Guru mengajak siswa belajar sambil bermain yaitu penggunaan media Puzzle Kata (dengan waktu 25 Menit) dan guru membagikan LKPD k yang berisi kata-kata kunci tentang lingkungan hidup, seperti “Sampah”, “Air”, “Tanaman”, “Bersih”, “Hewan”, “Limbah” di kerjakan secara individu .

Membahas cara-cara menjaga lingkungan yang sesuai dengan kata-kata di puzzle.

Siswa secara bergiliran membuang sampah pada tempatnya di kelas atau membersihkan area kecil Guru menekankan pentingnya membuang sampah pada tempatnya.

3. Kegiatan akhir

Setiap akhir kegiatan guru menyampaikan kembali apa yang telah di pelajari yang siswa kembali menyampain apa yang mereka telah pelajari

Hasil tindakan

Untuk mengetahui hasil belajar siswa berdasarkan tes yang di berikan pada siklus 1 dengan melihat hasil pretest dan postest di kelas 2 di SD N 5 Besakih dengan jumlah

siswa 13 siswa dan hasil belajar siswa pretest dan postest dapat di lihat pada tabel berikut

NO	KODE SUBJEK	HASIL PRATINDAKAN	HASIL SIKLUS 1	KETERANGAN
	001	20	50	Belum Tuntas
	002	80	85	Tuntas
	003	55	75	Tuntas
	004	85	90	Tuntas
	005	65	75	Tuntas
	006	55	80	Tuntas
	007	90	90	Tuntas
	008	40	60	Belum Tuntas
	009	30	50	Belum Tuntas
	010	80	75	Tuntas
	011	35	50	Belum Tuntas
	012	75	80	Tuntas
	013	40	55	Belum Tuntas
	Jumlah	735	915	
	Rata – Rata	56,53	70,38	
	Ketuntasan Klasikal	38,46%	61,53	

Berdasarkan tabel diatas ,didapatkan jumlah nilai seluruh siswa (ΣX) = banyak siswa (N)=13 siswa, jadi rata -rata hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$\left(\frac{\Sigma X}{N} \right) = \frac{915}{13} = 70,38$$

Dan ketuntasan belajar klasikal siswa yaitu : $KB = \frac{\Sigma n}{\Sigma N} \times 100\% = \frac{8}{13} \times 100\% = 61,63\%$

Berdasarkan tabel dan perhitungan diatas menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian yang menunjukan adanya peningkatan dengan data awal yang telah didapatkan. Pada data awal, jumlah siswa yang memenuhi ketuntasan dalam hasil belajar (klasikal) hanya 5 orang saja setara dengan 38,46%. Pada siklus I, jumlah siswa yang memenuhi ketuntasan klasikal adalah 8 orang atau setara dengan 61,63%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media puzzle dapat memberikan dampak positif.

Namun hal ini, jika ditinjau lebih jauh hasil yang didapatkan pada siklus I belum memuaskan. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 70,38 dengan ketuntasan klasikal belajar siswa sebesar 61,53 yang masih jauh dibawah 80 %. Dari 13 siswa, ada 5 orang siswa yang mencapai kriteria tuntas dan 8 orang siswa belum mencapai kriteria ketuntasan, jumlah tersebut masih terbilang besar untuk jumlah siswa yang belum memenuhi hasil belajar yang maksimal. Siklus I ini juga yang menunjukkan bahwa siswa belum masih memerlukan usaha untuk bisa memahami dengan cermat dan baik model penerapan media puzzle sebagai salah satu penerapan pembelajaran untuk membaca. Tidak hanya jumlah siswa yang ketuntasan klasikalnya belum memenuhi kriteria keberhasilan, rata-rata nilai belum memenuhi standar.

Berdasarkan data pada siklus I, walaupun nilai meningkat dibandingkan data awal, hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya membaca belum memuaskan. Ada beberapa yang belum terpenuhi pada siklus I ini seperti kriteria ketuntasan klasikal yang belum mencapai 80%. Oleh sebab itu, untuk menyempurnakan penelitian dan membuktikan hipotesis penelitian yang telah diajukan sebelumnya, perlu dilaksanakan siklus II.

Kegiatan siklus II

1. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, guru dan peneliti melakukan persiapan lanjutan berdasarkan refleksi dari siklus I. Peneliti memperhatikan kendala seperti kurangnya pemahaman membaca, keterbatasan kalimat sederhana, serta kurangnya variasi kegiatan yang menyenangkan.

Kegiatan Perencanaan Meliputi:

Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah diperbaiki dari siklus sebelumnya, dengan memasukkan materi yang lebih kontekstual, seperti "Hobi Menjadi Prestasi" agar lebih dekat dengan minat siswa.

Menyiapkan alat evaluasi, yaitu puzzle kata yang memuat potongan kalimat dan gambar bertema hobi (contoh: "Saya suka menyanyi dan ingin ikut lomba").

Membuat lembar kerja siswa (LKPD) berisi soal membaca dan menulis kalimat sederhana.

Menentukan indikator keberhasilan postes, yaitu siswa dapat:

Menyusun kalimat dari potongan kata.

Membaca kalimat tersebut dengan lancar.

Menulis kalimat baru berdasarkan pengalamannya sendiri.

2. Pelaksanaan (Acting)

Tahap pelaksanaan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan langkah-langkah yang terstruktur.

Langkah-langkah Pelaksanaan:

Pendahuluan:

Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan ringan seperti, "Siapa yang punya hobi menggambar?" atau "Siapa yang pernah ikut lomba dari hobinya?"

Menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar membaca dan menulis menggunakan puzzle bertema hobi.

Kegiatan Inti:

Siswa diberikan puzzle kata berupa potongan kalimat (acak) dan diminta menyusunnya menjadi kalimat utuh.

Setelah menyusun, siswa membaca hasilnya dengan bimbingan guru.

Siswa kemudian menulis 2–3 kalimat tentang hobinya sendiri dan prestasi yang diimpikan.

Guru berkeliling untuk memberikan bantuan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca atau menulis.

Beberapa siswa diminta membaca hasil karyanya di depan kelas (latihan keberanian).

Penutup:

Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil belajar.

Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif dan menunjukkan peningkatan.

3. Observasi (Observing)

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru selama proses postes berlangsung. Tujuannya untuk melihat bagaimana siswa merespons dan berpartisipasi dalam kegiatan postes. Aktivitas siswa saat menyusun puzzle kata apakah siswa tampak antusias, fokus, dan mampu menyusun kata dengan benar Kemampuan membaca siswa apakah siswa lancar membaca hasil kalimat dari puzzle Dan Kemampuan menulis apakah siswa bisa menuliskan kalimat yang sesuai dengan tema hobi

4. Refleksi (Reflecting)

Tahap refleksi merupakan proses terhadap semua kegiatan pada postes siklus II. Peneliti dan guru melakukan diskusi bersama untuk menilai efektivitas pembelajaran dan hasil postes siswa.

Deskripsi Tindakan Siklus II

Penelitian tindakan kelas pada siklus ini terdiri dari 3 kali pertemuan dimana 2 pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran dan satu pertemuan untuk evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 2 SD Negeri 5 Besakih yang berjumlah 13 orang siswa terdiri dari 7 perempuan, dan 6 laki-laki. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini data mengenai pembelajaran membaca melalui penerapan media puzzle kata. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif, kuantitatif. Hasil analisis data dari Tindakan kelas mengenai hasil belajar membaca pada siklus II dipaparkan sebagai berikut:

Hasil Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I yang belum mencapai ketuntasan yang optimal, maka akan dilanjutkan dengan melaksanakan pada siklus

II. Perencanaan pelaksanaan siklus II tidak beda jauh dengan pelaksanaan pada siklus I. Untuk mengatasi kemungkinan kendala yang telah dihadapi sebelumnya pada siklus I, maka peneliti mengambil Tindakan perbaikan. Perencanaan yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Menyusun Kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pembelajaran.
2. Menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan yaitu KLPD.
3. Menyiapkan tes hasil belajar.

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 mei Tes akhir siklus dilaksanakan pada tanggal 28 mei. Materi yang dipelajari pada siklus II mempelajari Kembali membaca dengan penerapan menyusun suku kata .

Pada saat proses pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir kegiatan di siklus II Bersama guru kelas 2 diadakan evaluasi menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa pada akhir siklus.

Berdasarkan hasil pencapaian belajar siswa pada siklus I yang belum mencapai ketuntasan yang optimal, akan dilanjutkan dengan melaksanakan pada siklus II. Untuk perencanaan pelaksanaan siklus II tidak akan beda jauh dengan

pelaksanaan pada siklus I. Untuk mengatasi kemungkinan kendala yang telah dihadapi sebelumnya pada siklus I, maka peneliti mengambil tindakan perbaikan. Perencanaan yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

4. Menyusun kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pembelajaran yaitu prestasi menjadi hobi
5. Menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan.
6. Menyiapkan tes hasil belajar.

Materi yang dipelajari pada siklus II mempelajari kembali .

Pada saat proses pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir kegiatan di siklus II bersama guru kelas 2 diadakan evaluasi menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa pada akhir siklus

Refleksi Siklus II

Penelitian adalah refleksi bertujuan untuk mengetahui kegiatan yang sudah dilaksanakan seperti kendala- kendala yang sudah dihadapi setelah kegiatan siklus I berakhir, maka disusun kegitan selanjutnya dalam proses pembelajaran yang akan dijadikan pertimbangan pada perbaikan pada siklus berikutnya. Kendala- kendala

yang ditemukan adalah sebagai berikut;

- A. Siswa belum bisa memahami apa yang mereka baca.
- B. Siswa masih terbilang kurang tertib saat pembelajaran membaca dimulai.
- C. Pada saat proses dalam mengajar, siswa yang memiliki kemampuan yang kurang cenderung diam dan lambat memberikan informasi kepada temannya.

Kemudian kendala – kendala yang didapatkan di diskusikan kepada guru kelas II untuk mengatasi kendala -kendala tersebut antara lain:

1. Penelitian lebih mengefektifkan Langkah – Langkah pembelajaran dengan memberikan contoh.
2. Guru memberikan pembelajaran kepada siswa yang memiliki kemampuan lebih baik untuk berdampak dengan siswa yang memiliki kemampuan yang kurang.
3. Guru memberikan penjelasan agar lebih tertib dan disiplin dalam melakukan pembelajaran dikelas.

Adapun data hasil belajar siswa diperoleh adalah sebagai berikut:

No	KODE SUBJEK	HASIL PRATINDAKAN	HASIL SIKLUS I	HASIL SIKLUS II	KETERANGAN
1	001	20	50	70	Belum tuntas
2	002	80	85	90	Tuntas
3	003	55	75	80	Tuntas
4	004	85	90	90	Tuntas
5	005	65	75	80	Tuntas
6	006	55	80	85	Tuntas
7	007	80	85	90	Tuntas
8	008	40	60	75	Tuntas
9	009	30	50	75	Tuntas
10	010	80	75	85	Tuntas
11	011	35	50	75	Tuntas
12	012	75	80	85	Tuntas
13	013	40	55	70	Belum Tuntas
	Jumlah	735	915	1045	
	Rata – rata	56,53	70,38	80,76	
	Nilai klasikal	38,46%	61,53%	84,61%	

Berdasarkan tabel diatas ,didapatkan jumlh nilai seluruh siswa (ΣX) = 1.600, banyak siswa (N)=22 siswa, jadi rata -rata hasil belajar peserta didik adalah seperti dibawah ini :

$$\left(\frac{\Sigma X}{N} \right) = \frac{1045}{13} = 80,76$$

Dan ketuntasan belajar klasikal siswa yaitu : $KB = \frac{\Sigma n}{\Sigma N} \times 100\% = \frac{11}{13} \times 100\% = 84,61\%$

Berdasarkan data yang sudah dipaparkan diatas, meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus II. Untuk siklus II dari 13 orang siswa 11 orang siswa dinyatakan memenuhi ketuntasan klasikal dan 3 orang siswa dinyatakan belum memenuhi kreteria. Persentase ketuntasan siswa di siklus II naik menjadi 84,61% dari sebelumnya hanya 61,53%. Kenaikan yang dicapai cukup signifikan. Berdasarkan tabel tersebut juga mengetahui bahwa kreteria keberhasilan ketuntasan klasikal 80% telah tercapai. Selain persentase siswa yang memenuhi KKM meningkat, rata-rata nilai klasikal kelas juga meningkat. Nilai rata-rata klasikal kelas yang sebelumnya 70,38 kini menjadi 80,76. Peningkatan rata-rata klasikal pada siklus II ini terlihat cukup memuaskan. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang terjadi setelah menerapkan media puzzle terhadap pembelajaran membaca di kelas 2 SD N 5 Besakih. Berdasarkan data siklus II dapat dinyatakan bahwa pembelajaran membaca melalui kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 2 SD N 5 Besakih. Selain itu penelitian dapat dinyatakan berhasil karena selama dua kali pemberian tindakan hasil yang telah dicapai selalu mencapai peningkatan dan telah menggapai kreteria ketuntasan yang telah ditentukan. Untuk itu, penelitian dengan penerapan media puzzle selesai dan tidak perlu lagi untuk dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Refleksi Iklus II

Hasil evaluasi diperoleh bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar siswa adalah 84,61%. Hal ini sudah dapat mencapai kreteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Pada kegiatan tindakan pada pertemuan siklus II dapat dilihat kegiatan pembelajaran dengan penerapan menggunakan media adalah sebagai berikut:

1. Siswa sudah bisa mengikuti proses pembelajaran dengan benar.
2. Dengan penerapan media puzzle siswa yang tadinya hasil belajar membaca rendah, akhirnya kemampuan siswa lebih meningkat.
3. Keaktifan siswa terlihat sudah semakin aktif. Hal ini terlihat dari keberanian siswa yang sudah berani membaca kedepan kelas.
4. Siswa sudah lebih baik dan mau tertib dan disiplin dalam melakukan pembelajaran dikelas.

Berdasarkan pelaksanaan Tindakan kelas dari segi hasil belajar Bahasa Indonesia keseluruhan siswa sudah memenuhi kreteria keberhasilan, sehingga dalam penelitian ini pelaksanaan Tindakan kelas sudah cukup dilaksanakan dalam dua siklus

Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus

Sebelum dilakukan tindakan kelas, peneliti melaksanakan tes kemampuan awal pada siswa kelas 2 dengan hasil persentase ketuntasan klasikal sebesar 38,46%. Kemudian setelah melaksanakan tindakan kelas, rata-rata persentase klasikal belajar siswa pada siklus I menjadi 61,53%. Untuk dilaksanakannya siklus II, persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 84,61%

Sesuai data hasil belajar II, dapat dinyatakan bahawa terjadi peningkatan secara signifikan, karena persentase dari hasil ketuntasan klasikal sudah berada diatas kreteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Dihat dari ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus II adalah 84,61% hal ini menjelaskan bahwa penelitian ini telah berhasil mencapai kreteria keberhasilan. Dan Adapun hasil nilai siswa sebelum melakukan tindakan dan setelah melakukan Tindakan sebagai berikut:

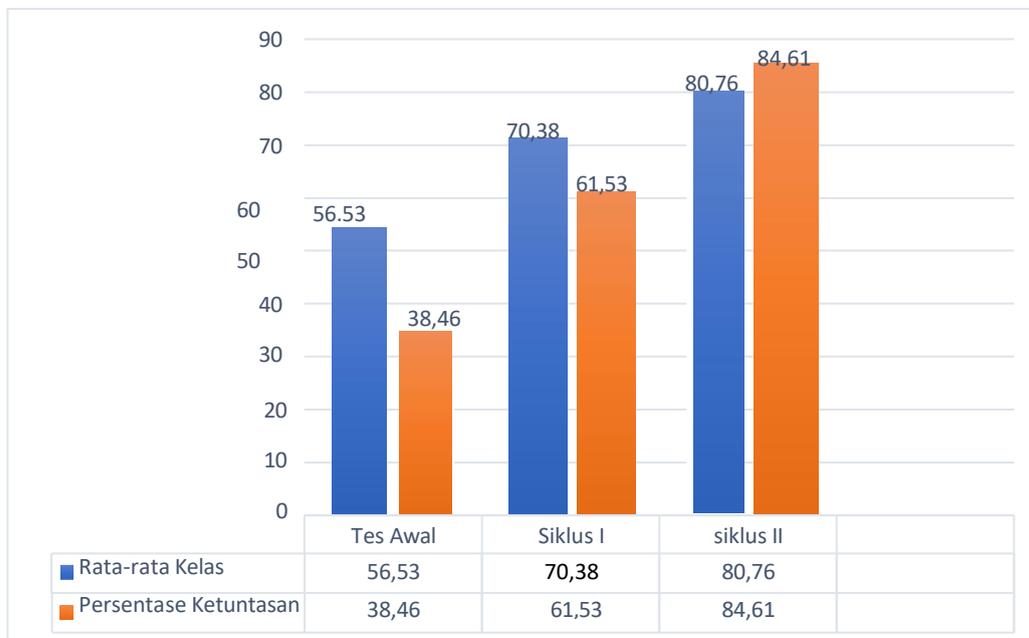
No	KODE SUBJEK	HASIL PRATINDAKAN	HASIL SIKLUS I	HASIL SIKLUS II	KETERANGAN
1	001	20	50	70	Meningkat

2	002	80	85	90	Meningkat
3	003	55	75	80	Meningkat
4	004	85	90	90	Meningkat
5	005	65	75	80	Meningkat
6	006	55	80	85	Meningkat
7	007	80	85	90	Meningkat
8	008	40	60	75	Meningkat
9	009	30	50	70	Meningkat
10	010	80	75	85	Meningkat
11	011	35	50	75	Meningkat
12	012	75	80	85	Meningkat
13	013	40	55	70	Meningkat
	Jumlah	735	915	1045	
	Nilai rata - rata	56,53	70,38	80,76	
	Ketentuan Klasikal	38,46%	61,53%	84,61%	

Perbandingan Sekor Nilai Siswa Tes Awal, Siklus 1, dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh ,dalam proses pembelajaran membaca selama tes awal dan peningkatan rata- rata persentase hasil belajar membaca dipaparkan dalam bentuk grafik yang dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut dua siklus atau dua kali Tindakan telah berlangsung dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya.

Perbandingan Peningkatan Hasil Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD



Untuk penelitian tindakan kelas ini melalui penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar khususnya dalam bidang membaca di kelas II SD Negeri 5 Besakih. Pada tes awal diketahui siswa yang mendapatkan nilai KKM hanya 7 siswa dari 13 orang siswa dengan rata-rata sebesar 56,53. Selanjutnya pada siklus I terjadi peningkatan rata-rata kelas sebesar 70,38 dengan 8 orang yang tuntas dengan nilai KKM, selanjutnya pada siklus II terjadi pencapaian peningkatan rata-rata sebesar 80,76.

Persentase ketuntasan klasikal pada hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 61,53% dan pada siklus II sebesar 84,61%. Berdasarkan hal tersebut hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 5 Besakih pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ingin ditingkatkan oleh peneliti adalah nilai hasil belajar membaca dengan atau lebih besar dari 70 dengan persentase ketuntasan klasikal

sama dengan atau lebih dari 80%. Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas ini yang sudah dilakukan sebanyak dua siklus telah berhasil dilaksanakan

Pembahasan

No	KODESUBJEK	HASIL PRATINDAKAN	HASIL SIKLUS I	HASIL SIKLUS II	KETERANGAN
1	001	20	50	70	Meningkat
2	002	80	85	90	Meningkat
3	003	55	75	80	Meningkat
4	004	85	90	90	Meningkat
5	005	65	75	80	Meningkat
6	006	55	80	85	Meningkat
7	007	80	85	90	Meningkat
8	008	40	60	75	Meningkat
9	009	30	50	70	Meningkat
10	010	80	75	85	Meningkat
11	011	35	50	75	Meningkat
12	012	75	80	85	Meningkat
13	013	40	55	70	Meningkat
	Jumlah	735	915	1045	
	Nilai rata - rata	56,53	70,38	80,76	
	Ketentuan Klasikal	38,46%	61,53%	84,61%	

Rekapitulasi Hasil Penelitian Tes Awal, Siklus I Siklus II

NO	Kreteria	Tes Awal	Siklus I	Siklus II
1	Rata -rata kelas	56,53	70,38	80,76
2	Total Nilai	735	915	1045
3	Persentase Ketuntasan	38,46%	61,53%	84,61%

Berdasarkan tabel di atas hasil dari pratindakan di peroleh ke tuntasn klasikal hanya sebesar 38,46% yang memperoleh nilai diatas KKM. Berdasarkan kegiatan observasi didalam kelas juga bersifat pasif, hanya membaca pada buku paket. Pemahaman siswa sangat rendah hal ini disebabkan adanya rasa bosan dan melakukan kegiatan sendiri-sendiri dan monoton, dan untuk metode dan model pembelajaran guru masih bersifat monoton dan ceramah. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Uno dan Mohamad (2012), apabila siswa kurang terlihat aktif dalam pembelajaran maka akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang rendah atau kurang yang menyebabkan nilai siswa menjadi rendah.

Peneliti ini memberikan perubahan dan dampak yang positif kepada siswa agar hasil belajar membaca siswa meningkat dengan penerapan media ini pembelajaran yang diterapkan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Seperti hasil penelitian yang peneliti lakukan ditemukan peningkatan pencapaian hasil belajar membaca siswa dari siklus I ke siklus II. Pencapaian peningkatan tersebut diperoleh sebesar 84,61% secara klasikal hasil belajarnya tuntas. Ini merupakan suatu kebaikan dari pembelajaran membaca melalui media puzzle

Untuk pencapaian hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I, terdapat belum maksimal dan memuaskan hasil penelitian terhadap keberhasilan penelitian ini yaitu dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 70,38 sehingga belum mencapai kriteria ketuntasan penelitian ini sebesar 80% berdasarkan hasil refleksi yang dilaksanakan di siklus I, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan materi pembelajaran yang diberikannya dan yang dijelaskan oleh guru dan masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran secara individu. Pernyataan tersebut sejalan dengan Sanjaya (2013), menyatakan bahwa memberikan pemberitahuan rencana kegiatan pembelajaran akan membuat peserta didik lebih dapat memahami dengan apa yang harus dilakukan dan dapat meningkatkan siswa menjadi lebih aktif dan efektif.

Hasil siklus II, terdapat pencapaian peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan peningkatan persentase ketuntasan klasikal sebesar 70,38 dilihat dari ketuntasan belajar individu meningkat sebesar 84,76% dari 11 orang siswa yang berhasil mendapatkan nilai ketuntasan, sehingga kriteria ketuntasan penelitian sebesar 80% dan hasil rata-rata hasil belajar siswa klasikal pada siklus II telah mendapatkan hasil yang mencapai kriteria keberhasilan sebesar 84,76%. Hal ini terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan penerapan media puzzle di kelas II SD Negeri 5 Besakih

Kesimpulan Pembahasan

Kesimpulan dari penelitian ini ialah peningkatan dan pencapaian hasil belajar membaca dengan media berbasis permainan lebih baik secara signifikan di bandingkan dengan membaca biasa. Hal ini sesuai dengan hasil data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan peneliti pada siswa kelas II SD Negeri 5 Besakih dengan penerapan media Puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Keberhasilan dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar ini sebesar 70,38% yaitu dari pencapaian siklus I sebesar 70,38% dan siklus II sebesar 84,61%.

KESIMPULAN

Dilihat dari analisis data yang telah dilakukan dan hasil pembahasan penelitian, kemudian dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa penerapan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD Negeri 5 Besakih. Sesuai data yang telah didapatkan pada penelitian ini adalah rata-rata klasikal hasil belajar siswa yang sudah

mencapai sebesar 70,38 pada siklus I, Sedangkan pada pencapaian disiklus II sebesar 80,76 yang sudah memenuhi kriteria atau syarat ketentuan keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Kriteria yang ditentukan sebelumnya ialah dengan ketuntasan klasikal belajar siswa pada siswa pada siklus I mencapai 38,46%% dan siklus II mencapai 84,61%. Sehingga pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan peresentase ketuntasan klasikal hasil belajar membaca siswa sebesar 61,53%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., & Nugraha, D. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Berbasis Media Puzzle Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Puasa Ramadhan. 7(1), 2338–2352. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8268>
- Apriani, N., Astuti, I., Magister, P., Pendidikan, T., & Pontianak, U. T. (n.d.). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PADA ANAK USIA DINI. 1–8.
- Di, T., Umar, M. I., Semelo, Z., & Abrivani, V. (2024). Abnauna 23. 03(01), 23–36.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. 1(2).
- Frans, S. A., Widjaya, Y. A., & Ani, Y. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar.
- Hanafy, S., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Sultan, J., Nomor, A., & Email, S. (n.d.). Konsep belajar dan pembelajaran. 17(1), 66–79.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. 9(1), 1–8.
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). No Title.
- Hasil, T., Siswa, B., & Dasar, S. (2022). 1,2,3,4. 2(2), 365–376.
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). Jurnal basicedu. 5(5), 3723–3737.
- Mada, U. G. (2004). MODEL PEMBELAJARAN “ ACTIVE LEARNING ” MATA PELAJARAN SAINS TINGKAT SD KOTA YOGYAKARTA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN “ LIFE SKILLS .” 2, 63–91.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (n.d.). ANALISIS PENGGUNAAN JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL. 3, 377–386.
- Membaca, K., Kelas, S., Sd, I. I., Lemoa, I., & Gowa, K. A. B. (2024). Efektivitas media pembelajaran. 10(September).
- Muntaha, S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. 3(2), 178–185.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., & Aya, Y. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. 3(3).
- Pahlavi, iva kurnia A. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan menggunakan media puzzle huruf untuk siswa kelas i. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun Ke-9, 2(9), 174.
- Pendidikan, D. A. N. U. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. 2(1), 1–8.
- Solihah, F. P., Santoso, A., & Mudiono, A. (2017). Penggunaan Kbbi Online Dan Kamus Saku Pada.
- Suriani, A., & Sukma, E. (2021). Jurnal basicedu. 5(2), 800–807.
- Sy, N. U., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Media Kartu Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. 13(1), 779–790.
- Tahsinia, J., Tanjung, R., Supandi, A., Nurhaolah, N., Pendek, C., Stick, M. T., Stories, S., Talking, T., & Method, S. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA TEKS CERITA PENDEK DENGAN MENGGUNAKAN METODE TALKING STICK PADA. 82–91.
- Tatminingsih, S., & Terbuka, U. (2019). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Alternative Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis

- Permainan Komprehensif. 3(1), 183–190. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>
- Triwinarti, A., Cahyani, B. H., & Sudigdo, A. (2024). THE ROLE OF APE LEARNING MEDIA “ LETTER PUZZLE STICKER ” IN IMPROVING READING SKILLS OF GRADE 1 STUDENTS PERAN MEDIA PEMBELAJARAN APE “ PUZZLE TEMPEL HURUF ” TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SD NEGERI SEMIN III. 12(1), 1–12.
- Zahara, P., & Aulia, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis. 6, 12760–12768.