



## **Development of Local Wisdom-Based Puzzle Media to Improve Early Reading Skills of Grade II Students at SDN 04 Koto Baru**

**Ahmad Ilham Asmaryadi<sup>1</sup>, Antik Estika Hader<sup>2</sup>, Mia Sartika<sup>3</sup>**

[ilhamasmayadi@gmail.com](mailto:ilhamasmayadi@gmail.com), [antik.estika.hader@gmail.com](mailto:antik.estika.hader@gmail.com), [miasartika723@gmail.com](mailto:miasartika723@gmail.com)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharma Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

### **ABSTRACT**

This study is motivated by the lack of engaging learning media at SD 04 Koto Baru, which has led to students showing low interest in participating in the learning process. An effort to overcome this issue involves the use of supportive learning tools that can attract students' attention specifically, the use of puzzle media. The objectives of this research are: to develop a valid puzzle media for early reading skills, to develop a practical puzzle media based on local wisdom to improve early reading, and to develop an effective puzzle media based on local wisdom to enhance early reading. This study is a type of research and development using the ADDIE development model, which consists of the stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis stage includes needs analysis, curriculum analysis, media analysis, children's characteristics analysis, and material analysis. The design stage involves content design and media layout. The development stage includes validity testing; the implementation stage consists of practicality and effectiveness testing conducted at SD 04 Koto Baru, Dharmasraya Regency; and the evaluation stage assesses the overall results. The validation results from three experts indicate an average score of 91.06%, categorized as very valid. The practicality test achieved an average score of 100%, categorized as very practical. The effectiveness test, conducted with 25 students, yielded an average score of 81%, falling into the category of very effective. Based on the above results, it can be concluded that the puzzle media based on local wisdom for early reading supports students in better understanding the learning process. This research has produced a puzzle-based learning medium that is highly valid, highly practical, and highly effective.

**Keywords:** Development, Puzzle Media, Local Wisdom, Early Reading

### **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.

Senada dengan bunyi undang-undang Sisdiknas, menurut Jedyut 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),

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 permulaan siswa di sekolah dasar.

Pendidikan di sekolah bukanlah suatu perkara yang sederhana, dikarenakan adanya proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dengan guru proses pembelajaran juga merupakan sesuatu yang rumit karena guru tidak hanya mentransfer informasi dan ilmu pengetahuan saja akan tetapi guru juga harus melibatkan peserta didik untuk melakukan berbagai tindakan dan juga praktik sehingga peserta didik memahami materi pelajaran dengan baik, Salah satunya dengan keterampilan membaca yang dimiliki oleh peserta didik karena keterampilan membaca merupakan sebuah keterampilan yang amat dibutuhkan oleh siswa yang kelak akan dipergunakan untuk dapat memahami berbagai informasi yang dibaca. Keterampilan membaca merupakan bahasa yang digunakan sebagai alat atau media komunikasi dengan sesama manusia, maka perkembangannya kemampuan berbahasa turut mempengaruhi penyesuaian sosial dan pribadi anak.

Membaca adalah salah satu dari keempat keterampilan yang disajikan selain kegiatan menyimak, menulis dan mendengarkan. Hal ini disampaikan (Nafia Wafiqni dan Asep Ediana Latip, *Psikologi Perkembangan Anak Usia MI/SD*, (Jakarta : UIN Press, 2015), h.193). pada Undang-undang No.02 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa membaca merupakan salah satu dari keempat keterampilan pokok yang harus dibina dan dikembangkan.

Keterampilan membaca pada anak sekolah dasar terbagi menjadi dua yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Keterampilan membaca permulaan merupakan tahap pembelajaran awal yang dimiliki oleh siswa kelas rendah seperti Kelas ,II untuk menjadi dasar untuk pembelajaran siswa memiliki keterampilan membaca. Membaca di kelas II lebih ditekankan pada pengenalan huruf, bunyi, kosa kata, lambang, sikap dalam persiapan membaca dan kalimat sederhana. Pada proses keterampilan membaca permulaan siswa benar

benar memerlukan perhatian guru dan orang tua dalam membantu proses belajar. Jika dasar membaca permulaan yang dimiliki oleh siswa masih rendah maka siswa akan mengalami kesulitan dalam proses mengikuti kegiatan belajar di Kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan selama melaksanakan PLP di SD Negeri 04 Koto Baru, Selama pembelajaran berlangsung banyak ditemukan peserta didik yang kesulitan membaca permulaan di Kelas II 25 Siswa ada 19 yang masih belum lancar membaca permulaan. Berdasarkan wawancara dengan wali Kelas II dalam proses pembelajaran untuk media pembelajaran banyak yang tidak berfungsi hanya mengandalkan buku paket dan LKS yang tidak berwarna saja, sehingga hal ini menyebabkan kurangnya kerja sama saat pembelajaran berlangsung antara pendidik dengan peserta didik serta peserta didik dengan peserta didik menjadi tidak aktif pada saat jam pembelajaran, membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu upaya yang bisa dilakukan diantaranya adalah dengan mengembangkan Media *PUZZLE* agar peserta didik bisa belajar membaca permulaan dengan baik jadi penulis mengembangkan Media *PUZZLE* berbasis kearifan lokal sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, minat belajar peserta didik. Serta pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan bagi peserta didik dan memancing peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan penelitian ini Media yang akan digunakan adalah Media *PUZZLE*, Metode yang digunakan adalah Metode Bermain, Metode Bermain merupakan metode pembelajaran dengan cara melakukan permainan dengan menggunakan media potongan – potongan huruf yang disusun kembali menjadi utuh. Metode bermain adalah salah satu metode pembelajaran yang aktif dan sangat cocok digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan ada metode ini peserta didik akan terlihat aktif dan kreatif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya **Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SDN 04 Koto Baru.**

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *research and development*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap: analisis (*Analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terhadap media *puzzle* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia membaca permulaan berbasis budaya lokal yang telah dikembangkan, maka dapat diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap yang menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

#### 1. Hasil Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap awal dalam model ADDIE yang dilakukan pada penelitian ini, tahap analisis ada analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis materi. Adapun tahap analisis

sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui kebutuhan didalam pembelajaran Bahasa Indonesia membaca permulaan di kelas II SDN 04 Koto Baru. Analisis ini dilakukan oleh wali kelas II dan siswa kelas II memerlukan media puzzle sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia membaca permulaan. Berharap dengan adanya pengembangan media puzzle sebagai pembelajaran membaca permulaan dapat memberikan efek dan perubahan yang baik terhadap peningkatan membaca permulaan siswa.

b. Analisis siswa

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan siswa kelas II SDN 03 Koto Baru berjumlah 25 orang yang terdiri dari 13 laki – laki dan 12 perempuan anak usia 8 tahun pemikirannya disebut pemikiran operasional konkrit artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek – objek peristiwa nyata atau konkrit. Jika pada priode sebelumnya, daya pikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris, maka pada priode ini daya pikir anak sudah berkembang ke arah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingatnya menjadi sangat kuat, sehingga anak benar – benar berada pada stadium belajar. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, baik dari perkembangan Bahasa maupun perkembangan intelektual, melalui interaksi lingkungan, pengetahuan anak dibangun dan ditemukan, semakin baik interaksi baik pula perkembangan intelektual Bahasa anak tersebut. Dapat dikatakan bahwa factor pembelajaran ada beberapa karakteristik siswa yaitu sebagai berikut:

1. Pada siswa saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Siswa hanya sibuk bermain bersama teman sebangkunya, sehingga tidak memahami materi pembelajaran yang dijelaskan guru.
2. Siswa yang banyak membuka buku hanya asik melihat gambar – gambar yang ada didalam buku, tanpa memahami apa bacaan yang ada didalam buku tersebut.
3. Siswa yang lebih suka membaca buku yang banyak gambar dan warna yang menarik daripada buku yang tidak ada gambar.
4. Kurangnya media yang kreatif dan inovatif di dalam proses pembelajaran sehingga membuat bosan dan jenuh.

c. Analisis materi

Analisis materi dan penelitian pengembangan ini adalah analisis tentang materi membaca permulaan bab 2,3, dan 4 pelajaran Bahasa Indonesia kelas II pada tahap ini telah dilakukan penelitian tahap kurikulum merdeka pada kelas II SD . analisis kurikulum diperlukan untuk mempelajari cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan memilih strategi berdasarkan pondasi atau landasan dikembangkan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka materi yang dipilih dalam pengembangan ini adalah materi bab 2,3, dan 4 muatan Bahasa Indonesia materi tersebut akan diajarkan ulang oleh peneliti dengan menggunakan media *puzzle* . sangat berharap semoga dapat membantu dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa .

### 1. Hasil Tahap *Design* ( Perancangan )

Hasil tahap perancangan yang dilakukan peneliti dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

#### a. Hasil rancangan modul ajar

Proses perancangan media *puzzle* diawali dengan perancangan modul ajar.

Perancangan modul ajar disusun sesuai dengan ATP, CP terlebih dahulu karena guru perlu menyiapkan perancangan pembelajaran agar lebih terarah.

#### b. Hasil rancangan media *puzzle* ( dalam aspek penyajian)

2. Media *puzzle* yang dibuat peneliti dirancang dan di sesuaikan dengan ATP,dan CP yang ditetapkan kurikulum. Media *puzzle* ini juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa. Media *puzzle* dibuat dengan menggunakan kayu dan triplek tebal dan warna – warna yang menarik supaya siswa tertarik untuk membacanya dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia membaca permulaan .

### 3. Tabel 4. 1 Langkah – Langkah Pembuatan Media *Puzzle*

|  |                                                                                     |                                                                                                                      |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |   | tahap pertama siapkan dulu meteran untuk mengukur kayu dan triplek nya                                               |
|  |  | tahap ke dua di potong dulu kayu untuk di pnggir media nya supaya lebih kokoh                                        |
|  |  | tahap selanjutnya triplek yang sudah di ukur lalu di potong sesuai ukuran media siap untuk di cet supaya lebih bagus |
|  |  | tahap selanjutnya menyediakan cet, ini cer warna untuk gambar rumah adat minang di media                             |

|                                                                                    |                                                             |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
|   | cet warna kayu untuk warna dasar media                      |
|   | hap selanjutnya menyediakan hurup untuk media <i>puzzle</i> |
|  | hap selanjutnya , media <i>puzzle</i> sudah siap di gunakan |

### 1. Hasil tahap *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis dan tahap desain (perancangan). Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media *puzzle* berbasis kearifan lokal membaca permulaan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif agar layak digunakan didalam proses pembelajaran .media *puzzle* berbasis kearifan membaca permulaan ini harus disesuaikan dengan ATP, CP dan yang dilengkapi materi dan soal latihan. Media *puzzle* ini dikembangkan di kelas II SD 04 Koto Baru dengan jumlah siswa 25 orang , berikut ini tahap validasi media *puzzle* berbasis kearifan lokal membaca permulaan oleh 3 orang yang ahli untuk merevisi dan melakukan perbaikan produk media *puzzle* yang dibuat oleh peneliti

**Tabel 4. 2 Hasil Uji Validasi Media *Puzzle* Membaca Permulaan**

| Validator<br>Media <i>puzzle</i> | Hasil<br>$v = \frac{f}{n} \times 100\%$          | katagori     | keterangan         |
|----------------------------------|--------------------------------------------------|--------------|--------------------|
| Wiwik okta<br>susilawati,M.Pd    | $v = \frac{20}{16} \times 100\%$<br><b>V=80%</b> | Sangat valid | Dosen fkip undhari |

Berdasarkan data validasi yang dilakukan oleh validator yaitu wiwik okta susilawati,M.Pd sebagai validator media dengan hasil 80% dikategorikan sangat valid.

**Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Materi**

| Validator<br>Media basasa | Hasil<br>$v = \frac{f}{n} \times 100\%$            | katagori     | keteranga<br>n     |
|---------------------------|----------------------------------------------------|--------------|--------------------|
| Aprimadedi,M.Pd           | $v = \frac{16}{14} \times 100\%$<br><b>V=87,5%</b> | Sangat valid | Dosen fkip undhari |

Berdasarkan data validasi yang dilakukan oleh validator yaitu Aprimadedi,M.Pd sebagai validator media dengan hasil 87,5% dikategorikan sangat valid.

**Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Materi**

| Validator<br>Media materi | Hasil<br>$v = \frac{f}{n} \times 100\%$          | katagori     | keterangan         |
|---------------------------|--------------------------------------------------|--------------|--------------------|
| Riyadi Saputra,M.Pd       | $v = \frac{20}{17} \times 100\%$<br><b>V=85%</b> | Sangat valid | Dosen fkip undhari |

Berdasarkan data validasi yang dilakukan oleh validator yaitu Riyadi Saputra,M.Pd sebagai validator media dengan hasil 85% dikategorikan sangat valid.

**Tabel 4. 5 Revisi Produk**

| belum revisi                                                                        | sudah revisi                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
| bikin judul di media nya                                                            | dah dibikin modulnya, media <i>puzzle</i>                                            |
| Ibuk Wiwik oktasusilawati,M.Pd<br>Dibikin judul di medianya                         |                                                                                      |

**Tabel 4. 6 Hasil Uji Validasi Bahasa**

|                                                                                     |                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|  | lid tanpa revisi |
| Aprimadedi,M.Pd                                                                     |                  |

**Tabel 4. 7 Hasil Uji Validasi Materi**

|                                                                                    |  |                    |
|------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------------|
|   |  | Valid tanpa revisi |
|  |  |                    |
| Riyadi Saputra,M.Pd                                                                |  |                    |

### 1. Hasil Tahap *Implementation* (pelaksanaan)

Setelah media *puzzle* berbasis kearifan lokal membaca permulaan sebagai validasi oleh validator, maka media *puzzle* berbasis kearifan lokal membaca permulaan ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media *puzzle* berbasis kearifan lokal membaca permulaan yang dilakukan untuk mendapatkan praktilitas dan keefektivitas media *puzzle*. Uji coba media *puzzle* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia membaca permulaan di uji cobakan di SDN 03 Koto Baru dilakukan di kelas II dengan siswa 25 orang. Penyajian data praktilitas pada uji coba produk media *puzzle* sebagai media berbasis kearifan lokal membaca permulaan kelas II ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dibuat oleh peneliti. Data hasil uji praktilitas diperoleh dari angket respon guru dan siswa terhadap media *puzzle* berbasis kearifan lokal membaca permulaan. Dapat dilihat bahwa praktilitas media *puzzle* yang dilakukan

**Tabel 4. 8 Praktikalitas Guru**

| No | Praktisi                | Penilaian | Kategori       |
|----|-------------------------|-----------|----------------|
| 1  | Wali kelas II Koto baru | 100%      | Sangat praktis |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang diisi oleh praktisi julita,S.Pd dari wali kelas II SDN 04 Koto Baru 100% dikategorikan sangat praktis.

**Tabel 4. 9 Praktikalitas Peserta Didik**

| Nama | Hasil<br>$p = \frac{f}{n} \times 100\%$         | Kategori       |
|------|-------------------------------------------------|----------------|
| AI   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| AD   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p = 100\%$ | Sangat praktis |
| AR   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p = 100\%$ | Sangat praktis |
| AAK  | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| AZ   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| AF   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| BY   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| DK   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| FN   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$                | Sangat praktis |
| FR   | $p=100\%$                                       | Sangat praktis |
| FN   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$                | Sangat praktis |
| GJ   | $p=100\%$                                       | Sangat praktis |
| HM   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| KL   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| ML   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| MF   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| NB   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| PD   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| RY   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| RS   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| RG   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |
| SS   | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$   | Sangat praktis |

|    |                                               |                |
|----|-----------------------------------------------|----------------|
| VR | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$ | Sangat praktis |
| YN | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$ | Sangat praktis |
| ZA | $p = \frac{44}{44} \times 100\%$<br>$p=100\%$ | Sangat praktis |

### Uji coba efektivitas

Data efektivitas pada uji coba media puzzle membaca permulaan yaitu digunakan untuk melihat keefektifan media puzzle sebagai media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Data dapat dilihat dari hasil soal belajar siswa yang terdapat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 10 Data hasil Uji Coba Efektifitas Media Puzzle**

| No | Nama | Nilai                                                        | Kriteria       |
|----|------|--------------------------------------------------------------|----------------|
| 1  | AI   | $E = \frac{80}{100} \times 100\%$<br>$E=80\%$                | Efektif        |
| 2  | AD   | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>$E=100\%$              | Sangat Efektif |
| 3  | AR   | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>$E=100\%$              | Sangat Efektif |
| 4  | AAK  | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>$E=100\%$              | Sangat Efektif |
| 5  | AZ   | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>$E=100\%$              | Sangat Efektif |
| 6  | AF   | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>$E=100\%$              | Sangat Efektif |
| 7  | BY   | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>$E=100\%$              | Sangat Efektif |
| 8  | DK   | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>$E=100\%$              | Sangat Efektif |
| 9  | FN   | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>$E=100\%$              | Sangat Efektif |
| 10 | FR   | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>$E=100\%$              | Sangat Efektif |
| 11 | FN   | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>$E=100\%$              | Sangat Efektif |
| 12 | GJ   | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>$E=100\%$<br>$E=100\%$ | Sangat Efektif |
| 13 | HM   | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$                           | Sangat Efektif |

|             |    |                                              |                |
|-------------|----|----------------------------------------------|----------------|
| 14          | KL | $E = \frac{80}{100} \times 100\%$<br>E=80%   | Efektif        |
| 15          | ML | $E = \frac{80}{100} \times 100\%$<br>E=80%   | Efektif        |
| 16          | MF | $E = \frac{70}{100} \times 100\%$<br>E=70%   | Efektif        |
| 17          | NB | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>E=100% | Sangat Efektif |
| 18          | PD | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>E=100% | Sangat Efektif |
| 19          | RY | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>E=100% | Sangat Efektif |
| 20          | RS | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>E=100% | Sangat Efektif |
| 21          | RG | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>E=100% | Sangat Efektif |
| 22          | SS | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>E=100% | Sangat Efektif |
| 23          | VR | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>E=100% | Sangat Efektif |
| 24          | YN | $E = \frac{100}{100} \times 100\%$<br>E=100% | Sangat Efektif |
| Rata – rata |    |                                              | E=96%          |

Dari tabel 9 dapat dilihat hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKM 75 yaitu 21 orang dengan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rata- rata 81% dikatagorikan sangat efektif .dari hasil data tersebut dapat dilihat bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga *puzzle* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, F., Ummul, K., & Ningtyas, A. R. (2024). *Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sdn Trans Madang*. 5(1), 407–416. <https://doi.org/10.53682/jpjsre.v5i1.9368>
- Chasanah, F. U., Ibrahim, M., Hidayat, M. T., & Rahayu, D. W. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Media Buku Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3644–3650. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1397>
- Ferucha, N. A. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal of Indonesia*, 3(November), 36–43. <https://doi.org/10.30596/eji.v3i2.3206>
- Ilmiah, A. J., & Madrasah, P. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN* 8(4), 1770–1784. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4066>

- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 24–29. <https://doi.org/10.15294/harmony.v8i1.63949>
- Nadia, N., Fatmawati, R. A., & Nurcahyo, M. A. (2023). Pengembangan Media Puzzle Sugaka pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 70–79. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.85>
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470.
- Nurfadillah, S., Ramadhanty, S., Ajzahro, S., Yuniar, W., Hilmiyah, Z., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 368–38. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Pariani, L., & Sarjan, M. (2024). Kearifan Lokal Dan Pendekatan Dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam Untuk Ekonomi Desa Sesaot. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i1.276>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Syamsiani Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v2i3.274>
- Tapiah Lusiana, D. S. R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5-6 Tahun Lusiana Tapiah A. Ma, Rikha Surtika Dewi, Maesaroh Lubis*. 34–39.
- Tasya Putri Purnamasari, Oyoh Bariah, N. R. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijauiyyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 11438–11444.
- Wayan, I. (2024). *Jurnal Perspektif Pendidikan PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC APPROACH DI SMAN 3 LUBUK LINGGAU Jurnal Perspektif Pendidikan*. 18(2), 244–251.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on sEducation*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>