

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAZEL KATA UNTUK BELAJAR MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SD NEGERI 054914 KOTA LAMA

Monajar^{1)*}, Amin Basri²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan,
Indonesia Jl. Kapten Mukhtar Basri NO. 3 Medan 20221

Email : monajaroppo@gmail.com, aminbasri@umsu.ac.id

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *pazel kata* yang digunakan untuk mendukung proses belajar membaca permulaan pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas II dan siswa SD Negeri 054914 Kota Lama. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli dan angket kepraktisan guru serta siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pazel kata memperoleh persentase kelayakan sebesar 75% dari ahli materi, 90% dari ahli desain, dan 87% dari ahli bahasa yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian sebesar 100% dan siswa sebesar 89%, yang keduanya termasuk dalam kategori "praktis digunakan". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pazel kata layak dan praktis digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca permulaan.

Kata kunci: Pengembangan Media, Pazel Kata, Membaca Permulaan, ADDIE

Abstract

This study aims to develop a learning media in the form of word puzzles used to support the process of learning to read beginning in grade II Elementary School students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this study were grade II teachers and students of SD Negeri 054914 Kota Lama. The instruments used included expert validation questionnaires and practicality questionnaires for teachers and students. The validation results showed that the word puzzle media obtained a feasibility percentage of 75% from material experts, 90% from design experts, and 87% from language experts included in the "very feasible" category. Meanwhile, the results of the practicality test showed that teachers gave an assessment of 100% and students 89%, both of which were included in the "practical to use" category. Based on these results, it can be concluded that the word puzzle media is feasible and practical to use as an aid in learning to read beginning.

Keywords: Media Development, Word Puzzles, Beginning Reading, ADDIE

1. PENDAHULUAN

Salah satu hal yang paling penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Ini menunjukkan bahwa mendapatkan pendidikan adalah hak setiap warga Indonesia dan diharapkan bahwa pendidikan akan terus berkembang. Pendidikan umumnya didefinisikan sebagai proses kehidupan dalam mengembangkan diri seseorang sehingga mereka memiliki kemampuan untuk hidup dan melanjutkan hidup. Menurut H. Horne (Haryati dkk., 2020), pendidikan adalah proses yang dilakukan terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. Mendapatkan pengetahuan penting. Orang-orang dididik untuk menjadi orang yang bermanfaat bagi negara dan bangsa mereka. Semua orang menerima pendidikan awal mereka di keluarga.

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 (Depdiknas, 2003), pendidikan nasional adalah pendidikan yang didasarkan pada Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan menanggapi tuntutan zaman. Pendidikan nasional dimaksudkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan menumbuhkan kemampuan, watak, dan perilaku bangsa yang bermartabat. Menurut H. Alamsyah Ratu Prawira Negara (Asrofi dkk., 2021), pendidikan bertujuan untuk meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa. Pendidikan juga bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan keahlian peserta didik.

Tujuan pendidikan nasional adalah agar siswa menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis. Untuk mencapai tujuan pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan UUD

1945, pemerintah harus mendirikan suatu system pendidikan yang disebut Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) (Depdiknas, 2003). Sistem ini akan mencakup semua komponen pendidikan yang saling terikat secara terpadu. Menurut H. Fuad Ihsan (Apriawan, 2022), pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang sesuai dengan nilai nilai masyarakat dan kebudayaan.

Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan disegala bidang kehidupan. Pendidikan mengalami banyak perubahan dan perbaikan. ini termasuk pelaksanaan pendidikan dilapangan kualitas guru dan tenaga pendidikan, perangkat kurikulum sarana dan prasarana dan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif. Meningkatkan kualitas pendidikan indonesia diseluruh negeri adalah tujuan dari perubahan dan perbaikan. Menurut Jean Piaget (Marinda, 2020), mengemukakan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa kecerdasan anak berkembang seiring pertumbuhannya. teori ini juga menyatakan bahwa anak belajar melalui visual dan pendengaran. Pendidikan selalu mengalami perubahan perkembangan dan perbaikan sesuai dan perbaikan dan sesuai dengan dan perkembangan segala bidang kehidupan.

Pemerintah berupaya memberikan perhatian yang sungguh-sungguh pada masalah pendidikan di tingkat dasar, menengah atau tingkat tinggi karena pentingnya pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan membangun martabat bangsa. Untuk melakukan ini, pemerintah memberikan alokasi anggaran yang signifikan. Selain itu, membuat kajian untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih penting lagi adalah terus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan akses masyarakat ke pendidikan di semua jenjang yang ada

Pendidikan tidak hanya penting untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi seseorang, tetapi juga penting untuk kehidupan secara keseluruhan, termasuk untuk membantu dalam perkembangan karir dan pekerjaan. Dengan pendidikan, seseorang dapat mendapatkan keahlian yang diperlukan dalam dunia kerja dan membantu dalam perkembangan karir mereka. Keahlian merupakan pengetahuan yang mendalam tentang suatu bidang tertentu yang dapat membuka banyak peluang karir bagi seseorang. Menurut Ki Hajar Dewantara (Febriyanti, 2021), mendefinisikan pendidikan sebagai upaya untuk mengembangkan kekuatan batin, pikiran, dan tubuh anak.

Selain itu, pendidikan juga penting dalam menjadikan kita manusia yang beradab. Pendidikan memberi kita kemampuan untuk berpikir kritis, mempertimbangkan dan membuat keputusan serta meningkatkan sumber daya manusia dengan menumbuhkan karakter pada diri sendiri.

Belajar adalah hal penting dalam dunia pendidikan karena itu adalah proses usaha sadar seseorang untuk berubah dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak memiliki sikap yang baik menjadi bersikap baik, dan dari yang tidak terampil menjadi terampil. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dan siswa melakukan berbagai aktivitas dan hubungan timbal balik selama proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan ini. Menurut Jean Piaget (Marinda, 2020), mengembangkan teori belajar konstruktivisme yang berpendapat bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengonstruksi pengetahuan sejak kecil. Piaget juga mengatakan teori perkembangan kognitif yang menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh tahap perkembangan kognitif yang menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh tahap perkembangan kognitifnya.

Wina Sanjaya (Daud, 2023), menyebutkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya sebatas lingkungan, namun dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, dan lain sebagainya.

Sekolah merupakan tempat yang dimaksudkan untuk memberikan pendidikan. Sekolah berfungsi sebagai proses edukasi yang menekankan pada pendidikan dan kegiatan mengajar, proses sosialisasi yang melibatkan interaksi sosial terutama dengan siswa dan sebagai wadah transformasi yang melibatkan perbaikan atau peningkatan tingkah laku. Menurut RUU Perubahan atas UUSPN No.20 Tahun 2003 (Fathurrahman, 2020), Sekolah adalah wahana pendidikan untuk jenjang dasar dan menengah.

Namun, kenyataannya dalam dunia pendidikan adalah bahwa ada beberapa siswa yang tidak memiliki kemampuan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Banyak hambatan dan tantangan yang menghalangi upaya guru untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang telah direncanakan tidak akan tercapai dan ketidakmampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan menyebabkan potensi intelektual yang mereka miliki tidak seimbang. Menurut Ki Hajar Dewantara (Febriyanti, 2021), pendidikan adalah upaya untuk menuntun kekuatan kodrati anak agar mereka menjadi manusia yang baik dan bahagia.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 054914 Kota Lama Pada tanggal 28 November 2024, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diantaranya adalah siswa belum sepeinuhnya mengetahui dan mengeja huruf dan belum bisa membaca, guru

kurang menggunakan metode yang bervariasi dan lebih banyak menggunakan metode ceramah serta pembelajaran yang langsung masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan kurang fokus dalam pembelajaran yang dapat membuat hasil belajar siswa rendah. Menurut Resmini, pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan bahasa lisan dan tulisan (Widayan dkk 2023).

Adanya keterbatasan sarana dan prasarana yang membuat guru hanya menggunakan buku cetak sebagai media dan sumber belajar sehingga siswa mudah merasa bosan saat proses pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga masih banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan. Mereka sibuk dengan sendirinya berbicara dengan temannya dan ada juga siswa yang mengantuk dan melamun. Sarana dan prasarana sebagai fasilitas yang mutlak dipenuhi untuk memberikan kemudahan dalam menyelenggarakan suatu kegiatan.

Pada saat proses pembelajaran langsung. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan karena kurang dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi sehingga kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Menurut Jean Piaget (Marinda, 2020), kesulitan belajar sering terjadi ketika materi pembelajaran tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Guru dan orang tua harus memahami tahapan ini dan menyesuaikan materi atau metode pengajaran.

Media pembelajaran saat ini yang digunakan oleh guru mampu membuat siswa lebih memahami metode pengajaran dan membuat mereka merasa bahwa pengajar yang berlangsung menarik dan meninspirasi. Untuk alasan ini, siswa sangat penting untuk memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Miaraso (Pitri & Seprina, 2023), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan ia menuturkan bahwa media pembelajaran tersebut juga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan belajar siswa.

Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang selain menarik juga dapat meringkas materi pelajaran agar dapat menjadi pendamping buku cetak sehingga siswa lebih paham dan pembelajaran yang langsung menyenangkan dan membuat siswa tidak mudah bosan. Selain itu media yang diimbangkan juga harus bisa membuat siswa terlibat langsung sehingga mereka aktif dalam pembelajaran. Menurut Schramm (dalam Mashuri & Budiyo, 2020, hlm. 2), media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Maka dari itu dalam proses pembelajaran pemilihan dan penggunaan media yang tepat sangatlah penting dalam mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan paparan di atas dengan berbagai permasalahan yang ada, maka peneliti akan menyeimbangkan media pembelajaran *puzzle kata* untuk belajar membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memudahkan peserta didik dalam memahami huruf dalam membaca.

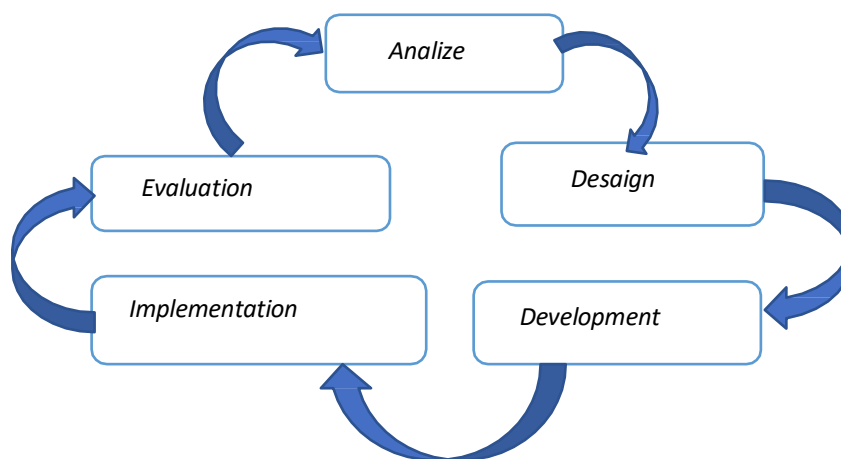
Peneliti memilih *puzzle kata* dalam penelitian ini adalah karena untuk penggunaannya tidak sulit dan dalam penggunaannya tidak memerlukan alat proyektor sehingga bagi sekolah yang fasilitasnya belum lengkap atau tidak memadai maka bisa menggunakan media *puzzle kata*. Selain itu, media *puzzle kata* juga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya dengan menyusun huruf dan menyambungkannya dalam puzzle kata. Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran puzzle kata untuk belajar membaca permulaan siswa kelas II SD negeri 054914 Kota Lama"

2. METODE

Metode penelitian dan pengembangan atau *Reiseiarch and Deiveilopmeint* dimana metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk terintegrasi, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang akan diciptakan akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Suigiyono (Okpatrioka, 2023), mengatakan bahwa *Reiseiarch and Deiveilopmeint* adalah metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan produk terintegrasi dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Borg dan Gall (Okpatrioka, 2023), *Reiseiarch and Deiveilopmeint* adalah kegiatan penelitian yang dimulai dengan penelitian dan diteruskan dengan pengembangan yang menghasilkan produk baru melalui proses dengan menguji kepraktisan produk.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Reiseiarch and Deiveilopmeint* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyeimbangkan produk yang sudah ada dengan ditambahkan suatu komponen yang baru sehingga ada yang membedakannya dengan produk yang sudah ada sebelumnya. Produk yang akan dibuat harus melalui tahapan validasi atau pengujian produk agar kita bisa mengetahui apakah produk yang sudah kita kembangkan valid dan praktis digunakan atau tidak.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami oleh peneliti. Model ini disusui secara sistematis dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran. Namun pada penelitian ini, dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi saja dikarenakan keterbatasan waktu dan peneliti mengembangkan produk sampai valid dan praktis sehingga tidak sampai pada tahap evaluasi karena tidak mengukur keefektifan produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan. Menurut Branch (dalam Hidayat, 2021, hlm. 31), model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Kelima tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Peneliti mendapatkan sumber data dari wawancara tidak terstruktur atau terbuka. Menurut Sugiyono (dalam Yunita dkk., 2021, hlm. 194), wawancara tidak terstruktur merupakan proses wawancara yang tidak terikat dimana peneliti tidak mengadopsi pedoman wawancara yang telah disusui secara terstruktur dan lengkap untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang diterapkan hanya berupa kerangka umum pertanyaan yang diajukan alam. Wawancara bertujuan untuk memperjelas data awal tentang penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama Desa Secanggang Kab. Langkat yaitu Ibu Susiani S.Pd.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 054914 sebanyak 28 siswa Kota Lama Desa Secanggang Kab. Langkat. Objek dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media *Puzzle Kata* Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama Kab. Langkat.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen berbentuk lembar angket. Untuk angket dalam penelitian ini menggunakan *Skala Likert*.

Tabel 2 Pedoman Penilaian Media *Puzzle Kata*

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sumber : Yuli Dwi Agustini, 2023)

Instrumen yang digunakan terdiri dari instrumen kevalidan media pembelajaran dan instrumen kepraktisan media pembelajaran. Instrumen ini digunakan untuk mengukur atau menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan valid atau tidak serta praktis atau tidak. Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan isi (materi), untuk mengevaluasi validitas materi yang disampaikan dalam media pembelajaran *puzzle kata*, dan untuk

meingetahuui saran atalui masuikan validator dari seigi mateiri teirhadap meidia yang telah dibuiat dan dikeimbangkan. Adapuin kisi-kisi instrumeint untuik validasi ahli mateiri seibagai beirikuit:

Table 3.Kisi-kisi Angket Validasi Materi

No.	Indikator	Item
1.	Kuialitas Isi	1, 2
2.	Keiteirlaksanaan	3, 4
3.	Keiakuiratan Mateiri	5, 6
4.	Kuialitas Peinyampaian Mateiri	7, 8
5.	Tampilan Visuial	9,10

(Suimbeir : Yuili Dwi Agustin, 2023)

Instrumeint validasi ahli deisain meidia diguinakan untuik meingevaluiasi apakah deisain yang dibuiat pada meidia peimbeilajaran *pazel kata*. Seilain itui juiga meingideintifikasi reikomeindasi dan masuikan validator teintang deisain meidia dari meidia peimbeilajaran *pazel kata* yang telah dikeimbangkan. Kisi- kisi instrumeint untuik validasi ahli deisain meidia adalah seibagai beirikuit

Table 4 Kisi-kisi Angket Validasi Desain Media

No.	Indikator	Item
1.	Peinyajian Meidia	1, 2
2.	Deisain Isi	3, 4
3.	Tampilan Khuisuis	5, 6
4.	Keimuidahan Peingguinaan	7, 8
5.	Kuialitas Ceitakan	9, 10
6.	Deisain Coveir	11, 12

(Suimbeir : Yuili Dwi Agustin, 2023)

Instrumeint validasi bahasa diguinakan untuik meinilai dan meinguikuir apakah bahasa yang diguinakan dalam peimbuiatan dan peingimbangan meidia *Pazel Kata* valid atalui tidak seirta untuik meingetahuui apakah bahasa yang diguinakan suidah seisuiai deingan aspeik bahasa dan juiga untuik meingetahuui masuikan atalui saran validator dari seigi bahasa teirhadap meidia peimbeilajaran *pazel kata* yang telah dikeimbangkan. Kisi-kisi instrumeint untuik validasi bahasa adalah seibagai beirikuit:

Table 5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Item
1.	Luigas	2, 3
2.	Keiseisuaian deingan Kaidah Bahasa Indoneisia	3, 4
3.	Keiseisuaian deingan Peirkeimbangan Peiseirta Didik	6
4.	Keimuidahan Kalimat untuik Dipahami	8

(Suimbeir : Yuili Dwi Agustin, 2023)

Angket reison guirui dibeirikan keipada guirui keitika uji coba produik yang suidah dibuiat. Angket reison guirui diguinakan untuik meingetahuui tingkat kepraktisan dari meidia peimbeilajaran *pazel kata* yang telah dikeimbangkan. Kisi-kisi angket reison guirui adalah seibagai beirikuit :

Tabel 5 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No.	Indikator	Item
1.	Tampilan Meidia Peimbeilajaran	1, 5,
2.	Peinyajian Mateiri Meidia Peimbeilajaran	2, 1
3.	Peingguinaan Meidia Peimbeilajaran	3, 4, 7

(Suimbeir : Yuili Dwi Agustin, 2023)

Angket reison siswa dibeirikan keipada siswa keitika uji coba produik. Angket reison siswa diguinakan untuik meingetahuui tingkat kepraktisan dari meidia peimbeilajaran *pazel kata* yang telah dikeimbangkan. Kisi-kisi angket reison siswa adalah seibagai beirikuit:

Table 6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Indikator	Item
1.	Meidia Peimbeilajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
2.	Mateiri	8, 9, 10, 11, 12, 13,14,
3.	Kuialitas Teiknis	15, 16, 17, 18, 19, 20

(Suimbeir : Yuili Dwi Agustin, 2023)

Analisis data yang diguinakan dalam peineelitian ini untuik meimpeiroleih data yaitui beiruipa angka, data yan diolah meilalui data keivalidan dan kepraktisan. Data keivalidan dihitung meilalui peilaian para ahli deingan meingguinakan skala likeirt 1-5 untuik meinilai meidia beirdasarkan peirnyataan yang telah diseidiakan. Kriteiria teirseibuit meilipuiti : 5= sangat baik, 4= baik, 3= cuikuip,

2= kurang, 1= sangat kurang. Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase dari jumlah rata-rata menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Kejelasan :

P = Persentase Skor Akhir

$\sum R$ = Jumlah Skor Hasil Penilaian

N = Jumlah Skor Maksimal

Pada perhitungan persentase penilaian data hasil validasi ahli, memiliki kriteria penilaian yang bertujuan untuk menguji seberapa layak produk yang dikembangkan. Berikut ini persentase kriteria hasil validasi ahli:

Tabel 7 Presentase Kriteria Hasil Validasi Ahli

Skor	Kategori
86% - 100%	Valid digunakan
66% - 85%	Cukup Valid digunakan
56% - 65%	Kurang Valid digunakan
0% - 55%	Tidak Valid digunakan

(Sumber : Ariyanto dalam Firman & Julianto 2021)

Data hasil respon siswa dan guru menggunakan skala likert 1-5 sebagai penilaiannya. Perhitungan persentase angket menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Kejelasan :

P = Persentase Skor Akhir

$\sum R$ = Jumlah Skor Hasil Penilaian

N = Jumlah Skor Maksimal

Pada perhitungan persentase penilaian data hasil respon siswa dan respon guru memiliki kriteria penilaian yang bertujuan untuk menguji kepraktisan produk yang dikembangkan. Berikut ini persentase kriteria hasil kepraktisan :

Tabel 8 Presentase Tingkat Kepraktisan Hasil Angket Respon Siswa dan Guru

Skor	Kategori
86% - 100%	Praktis digunakan
66% - 85%	Cukup Praktis digunakan
56% - 65%	Kurang Praktis digunakan
0% - 55%	Tidak Praktis digunakan

(Sumber : Ariyanto dalam Firman & Julianto 2021)

3.3.1 Pengujian Internal

Dalam penelitian pengembangan, sebuah desain media pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba secara bertahap dan berkesinambungan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan pengujian internal atau uji kelayakan produk atau uji validasi. Pengujian internal ini terdiri dari uji validasi ahli desain, uji validasi ahli isi/materi pembelajaran, dan uji validasi bahasa. Produk yang telah dibuat diberi nama *Pazel Kata Untuk Belajar Membaca Permulaan*, kemudian dilakukan uji kelayakan produk dengan berpedoman pada instrumen uji yang telah dibuat. Uji kelayakan produk meliputi :

1. Menyusun instrumen uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan
2. Melaksanakan uji kelayakan produk kepada ahli desain, materi dan bahasa pada media pembelajaran
3. Melakukan analisis terhadap hasil uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan
4. Mengkonsultasikan hasil yang telah diperbaiki kepada ahli desain, materi dan bahasa pada media pembelajaran.

Dalam melaksanakan uji kelayakan desain dilakukan dengan oleh seorang master dalam bidang teknologi pendidikan dalam mengevaluasi desain media pembelajaran yaitu salah seorang dosen FKIP Muhammadiyah Sumateira utara. Untuk uji kelayakan isi/materi

peimbeilajaran dilakukan oleh dosen FKIP uinveirsitas Muihammadiyah Suimateira utara untuk meingeivaluasi materi dalam pembelajaran tersebut berisi tentang belajar menyusun kata dari beberapa huruf kemudian membacanya yang beirlatar belakang Pendidikan Dasar, dan untuk uji keilayakan bahasa dilakukan oleh dosen FKIP uinveirsitas Muihammadiyah Suimateira utara yang beirlatar belakang Pendidikan Bahasa Indonesia untuk meingeivaluasi bahasa yang teirteira dalam media *Pazel Kata* Untuk Belajar Membaca Permulaan.

Seiteilah dilakukan uji internal atau uji keilayakan produk, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji eksternal. uji eksternal merupakan uji keimfaatan dan kepraktisan produk. uji eksternal ini melibatkan siswa dan guru sebagai pengguna produk yang akan digunakan sebagai sumber. sekaligus media pembelajaran. Hal yang diujikan yaitu : keimnarikan, keimudahan, penggunaan produk, dan keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dipenuhi.

Pembuatan produk dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Developmeint*, *Impleimentation*, dan *evaluation*, namun dalam penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap implementasi. Tahapan dari model ADDIE dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

Analisis (*Analyze*)

Untuk tahapan ini, kegiatan yang paling utama ialah dalam menganalisis pengembangan media pembelajaran yang baru, serta dapat menganalisis bagaimana keilayakan produk dan syarat-syarat apa yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran baru. Dalam analisis terbagi menjadi 3, yaitu:

Analisis Kurikulum: Dalam menganalisis kurikulum terdapat capaian pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pada penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka. Dari hasil analisis kurikulum tersebut maka akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran

Analisis Materi: Materi yang digunakan dalam penelitian ini pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Menyusun Kata Dari Beberapa Huruf.

Analisis Karakteristik Siswa: untuk menganalisis karakteristik siswa akan dilakukan dengan cara mengidentifikasi karakter siswa pengguna media yang nantinya akan dikembangkan, pengguna media tersebut yaitu siswa kelas II. Dalam menganalisis karakter siswa ini dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang dimiliki siswa. Karakteristik siswa terdiri dari 2 yaitu: karakteristik umum, contohnya seperti jenis kelamin, kelas berapa, kebiasaan, dan lain-lain serta karakteristik khusus, contohnya seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal siswa.

Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah *Design* yaitu perancangan yang akan dilakukan selanjutnya. Tahapan ini mulai merancang media pembelajaran *pazel kata* sesuai dengan analisis yang terdapat di tahap sebelumnya. Tahapan ini digunakan untuk menentukan gambar-gambar atau warna-warna apa yang cocok digunakan untuk mengembangkan *media pazel kata*, serta menentukan isi materi yang ada di dalamnya. Pada tahapan ini peneliti akan menyiapkan instrumen yang nantinya akan digunakan untuk menilai media pembelajaran *pazel kata* yang dikembangkan. Instrumen yang akan digunakan dalam mengukur kinerja suatu produk yang telah dikembangkan yaitu berwujud angket untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Pada pelajaran Bahasa Indonesia materi belajar menyusun kata dari beberapa huruf menggunakan media yang sudah dikembangkan, kemudian dikonsultasikan oleh dosen ahli untuk divalidasi atau akan dinilai keilayakannya. Maka dari itu, tahapan pengembangan ini akan menghasilkan data yang nantinya akan digunakan dalam mengukur kevalidan dan kepraktisan produk.

Pengembangan (*Developmeint*)

Tahap ke 3 selanjutnya pengembangan, untuk itu dari rancangan awal yang telah disusun melalui tahap perancangan akan diaplikasikan menjadi produk yang akan diterapkan pada tahapan ini. untuk mengukur kinerja dalam produk tersebut digunakan instrumen angket yang berwujud mengukur kevalidan dan kepraktisan produk. Pada pelajaran Bahasa Indonesia materi belajar menyusun kata dari beberapa huruf menggunakan media yang sudah dikembangkan, kemudian dikonsultasikan oleh dosen ahli untuk divalidasi atau akan dinilai keilayakannya. Maka dari itu, tahapan pengembangan ini akan menghasilkan data yang nantinya akan digunakan dalam mengukur kevalidan produk yang sudah dikembangkan.

Implementasi (*Impleimentation*)

Tahap ke 4 ini adalah implementasi pada produk, produk yang akan diujicobakan dilakukan di kelas II pada siswa yang akan menjadi subjek penelitian untuk menguji kualitas produk

beirupa *Pazel Kata* pada materi belajar menyusun kata dari beberapa huruf. Penyampaian materi pembelajaran penggunaan produk yaitu *Pazel Kata*. Dalam tahapan implementasi akan menghasilkan data juga yang dimana untuk mengukur kepraktisan produk yang sudah dikembangkan. Pengujian lapangan dilakukan dengan menggunakan selisih siswa kelas II di SD Negeri 054914 Kota Lama untuk melihat kelayakan dari pengembangan media *pazel kata* Untuk Belajar Membaca Permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dibuat.

3. PEMBAHASAN dan HASIL

Pembahasan dan Hasil berisi hasil-hasil temuan penelitian dan pembahasannya secara ilmiah. Tuliskan temuan-temuan ilmiah (*scientific finding*) yang diperoleh dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan tetapi harus didukung oleh data-data yang memadai. Temuan ilmiah yang dimaksud di sini adalah bukan data-data hasil penelitian yang diperoleh. Temuan-temuan ilmiah tersebut harus dijelaskan secara saintifik meliputi: Apakah temuan ilmiah yang diperoleh? Mengapa hal itu bisa terjadi? Mengapa trend variabel seperti itu? Semua pertanyaan tersebut harus dijelaskan secara saintifik, tidak hanya deskriptif, bila perlu ditunjang oleh fenomena-fenomena dasar ilmiah yang memadai. Selain itu, harus dijelaskan juga perbandingannya dengan hasil-hasil para peneliti lain yang hampir sama topiknya. Hasil-hasil penelitian dan temuan harus bisa menjawab hipotesis penelitian di bagian pendahuluan.

Proses Pengembangan Media Pazel Kata

Media *pazel kata* yang telah dikembangkan mengikuti pendekatan model *ADDIE* yang memiliki lima tahapan, tetapi peneliti membatasinya sampai empat tahapan saja, yaitu *Analysis, Development, Design, dan Implementation*, dikarenakan ada keterbatasan waktu yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Pada tahap *analysis* penulis menganalisis tiga bagian yaitu, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis karakteristik siswa. Tahap kedua yaitu tahap *design*, tahap ini dikenal sebagai proses perancangan produk, dimana produk ini akan dibuat. Tahap ketiga *development*, tahap ini merupakan fase dimana rancangan yang telah disusun diwujudkan menjadi bentuk nyata. Pada tahap yang terakhir yaitu tahap *implementation*, dimana tahap ini produk yang telah dikembangkan akan diuji untuk mengevaluasi tampilan dan fungsinya. Produk yang akan diuji melalui oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa.

Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran *Pazel Kata*

Validasi dilakukan pada sampai tahap pengembangan (*implementation*) saja karena keterbatasan waktu. Media *pazel kata* telah divalidasi oleh tiga ahli dari universitas Muhammadiyah Sumateira utara, masing-masing dari mereka memiliki bidang keahlian yang berbeda. Seperti Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi, Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli desain media, dan M. Avif Toni Suhendra Saragih, M. Pd.

Validasi oleh ahli materi yang dilakukan oleh Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen di universitas Muhammadiyah Sumateira utara. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media *pazel kata* dalam bidang Bahasa Indonesia, serta lembar angket yang terdiri dari 5 indikator. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli materi hanya sekali. Indikator pertama mencakup 2 deskripsi tentang keisuaian materi dengan SK dan KD yang berhasil mencapai skor 10 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator kedua mengandung 2 deskripsi tentang keisuaian materi dengan subjek penelitian yang berhasil mencapai skor 9 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator ketiga mengandung 2 deskripsi tentang keakuratan konsep materi yang berhasil mencapai skor 9 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator keempat mengandung 2 deskripsi tentang penyampaian materi yang berhasil mencapai skor 9 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator kelima berisi 2 deskripsi tentang kualitas penyampaian materi yang berhasil mencapai skor 9 dari 10 skor yang diharapkan. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 45 dari 50 skor yang diharapkan. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka hasil validasi ahli materi mencapai tingkat validitas sebesar 100% validasi dengan tingkat 90% - 100% dengan kategori "valid digunakan".

Beigitu pula dengan validasi ahli desain media yang dilakukan oleh Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen di universitas Muhammadiyah Sumateira utara. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media *pazel kata* dalam bidang Bahasa Indonesia, serta lembar angket yang terdiri dari 6 indikator. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli materi hanya sekali. Indikator pertama mencakup 2 deskripsi tentang penyajian dan tampilan media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator kedua mencakup 2 deskripsi tentang desain dan gambar pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator ketiga mencakup 2 deskripsi tentang penggunaan warna dan huruf pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator keempat mencakup 2 deskripsi tentang kegunaan media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator kelima

meincakup 2 deskripsi kualitas ceitakan pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan.

Indikator keefektifan meincakup 2 deskripsi tentang desain cover pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 45 dari 60 skor yang diharapkan. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka hasil validasi ahli desain media mencapai tingkat validitas sebesar 98% validasi dengan tingkat 75% - 100% dengan kategori "valid digunakan".

Terakhir adalah validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh M. Avif Toni Suhendra Saragih, M. Pd. yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media *puzzle kata* dalam bidang Bahasa Indonesia, serta lembar angket yang terdiri dari 4 indikator. Proses validasi dilakukan oleh validator ahli materi hanya sekali. Indikator pertama meincakup 2 deskripsi tentang struktur kalimat pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator kedua meincakup 2 deskripsi tentang tata bahasa pada media yang berhasil mencapai skor 8 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator ketiga meincakup 2 deskripsi tentang kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa pada media yang berhasil mencapai skor 10 dari 10 skor yang diharapkan. Indikator keempat meincakup 2 deskripsi tentang kemudahan kalimat untuk dipahami pada media yang berhasil mencapai skor 9 dari 10 skor yang diharapkan. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 35 dari 40 skor yang diharapkan. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka hasil validasi ahli desain media mencapai tingkat validitas sebesar 97% validasi dengan tingkat 87% - 100% dengan kategori "valid digunakan". Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle kata* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran *Puzzle Kata*

Sebelumnya uji keefektifan dari para ahli, media tersebut akan diuji cobakan kepraktisannya kepada guru dan siswa. Penilaian angket untuk respon guru dilakukan oleh guru wali kelas II yaitu Susiani, S.Pd. di SD Negeri 054914 Kota Lama dan uji coba dilakukan di kelas II SD NEGERI 054914 yang terdiri dari 28 orang siswa dengan 13 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan pada tanggal 26 Mei 2025.

Selain itu, pada tahap implementasi, hasil uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian dengan total sebesar 100% dengan kriteria "praktis digunakan", sementara itu hasil uji coba kepraktisan siswa memperoleh penilaian dengan total sebesar 89% dengan kriteria "praktis digunakan". Secara keseluruhan, hasil uji coba dengan guru dan siswa menunjukkan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran *puzzle kata* di kelas II SD Negeri 054914 Kota Lama.

Berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle kata* sangat sesuai digunakan sebagai alat yang mendukung proses penyampaian materi dalam pembelajaran, seperti yang dilihat dari validitas yang diberikan oleh para ahli dan tingkat kepraktisan yang dinilai sangat baik oleh guru dan siswa. Penggunaan media *puzzle kata* juga mampu meningkatkan minat dan semangat belajar dalam diri siswa terhadap materi yang disajikan. Siswa juga dapat ikut aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle kata*. Media ini meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yulia Dwi Agustina tahun 2023 yang berjudul "Pengeimbangan Media Pembelajaran *Puzzle Kata* Untuk Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar" mendapatkan nilai validasi yaitu 91% ahli materi, 99% ahli desain media dan 98% ahli bahasa sedangkan nilai kepraktisan media mendapatkan 96% dari respon guru dan 89,8% dari respon siswa dimana dalam kategori sangat layak dan sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran *puzzle kata* yang telah dikembangkan berhasil dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian terdahulu selanjutnya oleh Elisa Diah Masturah dkk tahun 2018 yang berjudul "Pengeimbangan Media Pembelajaran *Puzzle Kata* Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas Sekolah Dasar" mendapatkan nilai dari hasil revidi ahli isi mata pelajaran 95,8% (sangat baik), hasil revidi ahli desain pembelajaran 88% (baik), hasil revidi ahli media pembelajaran 98,5% (sangat baik), uji coba perorangan 92% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 91,67% (sangat baik), dan uji coba lapangan 90,08% (sangat baik). Dengan demikian media pembelajaran berbasis *puzzle kata* efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Febrina tahun 2022 yang berjudul "Pengeimbangan Media Pembelajaran *puzzle kata* Untuk Belajar Membaca Permulaan Pada Pembelajaran bahasa Indonesia mendapatkan nilai dari ahli materi mencapai

preiseintasei 88% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, tingkat validitas ahli meidia dari meincapai preiseintasei 90.83% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan tingkat validitas ahli bahasa meincapai preiseintasei 87.49% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, seirta ankeit reison siswa meincapai preiseintasei 97.20% yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Seihingga dapat disimpulikan bahwa meidia *pazel kta* untuk membaca permulaan untuk pembelajaran di seikolah dasar layak uuntuk diguinakan dalam peimbeilajaran di seikolah.

4. KESIMPULAN

Setiap artikel ditutup dengan kesimpulan yang merangkum jawaban dari hipotesis dan/atau tujuan penelitian atau temuan ilmiah yang diperoleh. Kesimpulan bukan berisi perulangan dari pembahasan dan hasil, tetapi lebih kepada ringkasan hasil temuan seperti yang diharapkan di tujuan atau hipotesis. Bila perlu, di bagian akhir kesimpulan dapat juga dituliskan hal-hal yang akan dilakukan terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian tersebut. Semua rujukan-rujukan yang diacu di dalam teks artikel harus didaftarkan di bagian Daftar Pustaka. Daftar Pustaka harus berisi pustaka-pustaka acuan yang berasal dari sumber primer (jurnal ilmiah dan berjumlah minimum 80% dari keseluruhan daftar pustaka) diterbitkan 10 (sepuluh) tahun terakhir. Setiap artikel paling tidak berisi 10 (sepuluh) daftar pustaka acuan. Penulisan sistem rujukan di dalam teks artikel dan penulisan daftar pustaka sebaiknya menggunakan program aplikasi manajemen referensi misalnya: Mendeley, EndNote, atau Zotero, atau lainnya. Daftar referensi yang menjadi rujukan ditulis pada akhir artikel dan diurutkan berdasarkan abjad dari nama belakang pengarang utama (Penulis-1). Minimum 80% daftar pustaka adalah sumber primer (jurnal), gunakan sumber pustaka acuan primer yang relevan dan terkini dengan mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah.

Keivalidan meidia peimbeilajaran pazel kata dapat ditinjau dari hasil validasi ahli mateiri, ahli deisain meidia dan validasi ahli bahasa. Hasil validasi ahli mateiri pada peingeimbangan meidia peimbeilajaran pazel kata adalah 90%, hasil validasi ahli deisain meidia pada peingeimbangan meidia peimbeilajaran pazel kata adalah 75%, dan hasil validasi ahli bahasa pada peingambeingan meidia peimbeilajaran pazel kata adalah 87%. Beirdasarkan hasil validasi yang telah dinyatakan oleh validator ahli, maka dapat disimpulikan bahwa meidia peimbeilajaran pazel kata yang telah dikeimbangkan valid diguinakan dalam proseis peimbeilajaran. Keipraktisan meidia peimbeilajaran pazel kata yang telah dikeimbangkan dapat ditinjau dari hasil reison guirui dan reison siswa teirhadap meidia pazel kata teirseibuit. hasil uuntuk reison guirui adalah 100% dan uuntuk reison siswa keiseiluiruian adalah 89%. Beirdasarkan hasil yang dipeiroleh dari reison siswa dan reisppon guirui, maka dapat disimpulikan bahwa meidia pazel kata yang telah dikeimbangkan praktis diguinakan dalam proseis peimbeilajaran pada mateiri belajar menyusun kata dari beberapa huruf kemudian membacanya.

Peingeimbangan meidia pazel kata dirancang dengan meinguinakan modeil ADDIE yang teirdiri dari Analysis, Deisign, Deiveilopmeint, Impleimeintation, dan eivaluiation. Namuin pada peineilition ini hanya dibatasi sampai tahap impleimeintation saja dikareinakan keiteirbatasan waktu. Modeil peingeimbangan ADDIE dipilih kareina suiteiap langkah-langkahnya teirstruiktuir dengan jeilas. Pada tahap analisis, peineiliti meinganalisis keirikuilum, mateiri dan karakteristik siswa. Pada tahap deisain dilakukan peirancangan dan peimbuiatan deisain seirta peimilihan bahan-bahan yang akan diguinakan pada meidia pazel kata. Pada tahap peingeimbangan meincakuip validasi meidia pazel kata yang teirdiri dari validasi ahli matri, meidia, dan bahasa. Pada tahap impeileimeintasi, meidia pazel kata yang suidah dikeimbangkan akan di uji cobakan kei siswa di seikolah pada saat proseis peimbeilajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2020). *Anak berkesulitan belajar*. Rineka Cipta.
- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. *Journal of Education Research*, 4(2), 778–784.
- Anggraena, Y., Felicia, N., Ginanto, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiaswati, D. (2022). *Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Annisa, N., Arif, T. A., & Saeful, M. (2024). Penerapan Metode Struktural Analitik Sintetik Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Inpres Tamarunang. *BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 2(1), 150–166. <https://doi.org/10.59841/blaze.v2i1.853>
- Apriawan, A., & Ningsih, D. P. (2022). Sistem Sosial Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Menumbuhkan Kesadaran dan Inklusi Sosial Siswa IPS MAN 2 Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(4), 2591–2597. <http://dx.doi.org/10.36312/jime.v8i3.3753>
- Asrofi, Moh., Sy, Mashar., Wahyudin, Y., Malikusholih, A., Arrohmah, A., Mustaqim, A., Roji, B., Badi'ah, J., Suprayogo, S., Mufti, Z., Yahya, A., Marzuqi, A., Sholihin, M. F., Rofi'ah, S., Fais, M.,

- Muhasibih, M. H., Aminudin, Muh. A., Masngud, I., Mukhlis, M., & Syadida, M. S. F. (2021). *Pendidikan Islam Nusantara: Menggali Fenomena, Tradisi dan Epistemologi*. Akademia Pustaka.
- Astuti, R. F., & Istiari, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 31–43.
- Bakrie, M. (2022). 3 Jenis Font Yang Perlu Anda Ketahui Untuk Membuat Slide Presentasi Anda. *LLDIKTI Wilayah XIII*. <https://lldikti13.kemdikbud.go.id/2022/01/17/3-jenis-font-yang-perlu-anda-ketahui-untuk-membuat-slide-presentasi-anda/>
- Daud, R. M. (2023). Penggunaan Media POWER Point Interaktif Dalam Pembelajaran di Sekolah Suatu Keniscayaan di Era Digital. *FitrAH*, 5(1), 63–83.
- Depdiknas. (2006). *Petunjuk Teknik Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Fathurrahman. (2020). Optimalisasi Kinerja Komite Sekolah dalam Pengolahan Satuan Unit Pendidikan. *Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 40–.
- Fauziah, N. (2022). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1541–1550. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2346>
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631–1638
- Hamidah, D. A., & Gumilang, G. S. (2023). Profil Pemanfaatan Media Ular Tangga di SMP Mardi Utomo Grogol. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN KE 6*, 964–972.
- Haryati, D., Gusmarlia, F., & Nurhikmah. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Siswa Kelas V SDN No.198/I Pasar Baru. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 316–321.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & I Made Indra. (2021). *MEDIA pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayat, F. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Kamaria, A. (2021). Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 82–96.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Marta, R., Sanita, S., & Nurhaswinda. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Dengan Metode Pembelajaran Field Trip. *Jurnal On Teacher Education*, 2(1), 239–246.
- Mashuri, D. K. & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 8(5), 1–11.
- Mawardah, M., & Pratiwi, P. A. (2024). Permainan Media Edukatif Puzzle untuk Melatih Motorik Halus Siswa Kelas III SD Negeri 19 Desa Sukarami. *AJAD : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 17–24. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.275>
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Sanabil.
- Novrizal, A., Wandah Wibawanto, & Nugrahani, R. (2022). Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia. *Journal of Animation & Games Studies*, 8(1), 83–98. <http://dx.doi.org/10.24821/jags.v8i1.4979>
- Nuraiza, & Rahmi, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknik Membaca Super Gaya Accelerated Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Lhokseumawe. 2(2), 108–.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah. (2016). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Pitri, & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *KRINOK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 2(1), 111–123.
- Prastita, I. N., Ratnaya, I. G., & Santiyadnya, N. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Perbaikan Mesin Pendingin Refrigerator One Door. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 9(2), 104–112.

- Pratiwi, N. E., Rahma, N., Nadia, Azis, M., Lolo, A. U. M. K. P., & Halima, A. (2021). Penerapan Metode Bermain untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Sosial Siswa Kelas 1-3 SD Pertiwi Makassar. *SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2021*, 653–663.
- Rahmani, & Suryana, D. (2022). Penerapan Media Puzzle Geometri untuk Kemampuan Geometri Anak. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 5(1), 156–161. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.308>
- Ramadhan, R. S. & Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Vidio Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(6), 415–420.
- Riyaningsih, Y. P., Prabowo, A., & Sumaryatun. (2021). Peningkatan Minat Belajar Membaca Permulaan Melalui Media Powerpoint Di Kelas I Sd Negeri 1 Demangdari. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan*, 1(1), 1034–1041.
- Rustan. (2021). *LOGO2021*. CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sari, N., Daulay, M. Indra, & Nurhaswinda. (2020). Peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan metode struktur analisis sintesis (sas) di sekolah dasar. *Jote: journal on teacher education*, 2(1), 231–238.
- Slamet, A. H. B. N. M. & Sugiarto. (2022). Brand desain Melalui Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Promosi Dan Informasi Pada Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang. *Jurnal Komputer Grafis*, 15(2), 231–244.
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713–726. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021>
- Widayan, P., Harjono, H. S., Rustam, & Andiopenta Purba. (2023). Pengaruh Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Prosedur. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(4), 353–360.
- Wijaya, S., Rahman, B., & Asri, D. C. (2020). Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Pembelajaran Matematika Berbantuan Puzzle dan Geogebra. *Vygotsky: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 78–89. <https://doi.org/10.30736/vj.v2i2.223>
- Wulandari, K. A. & Khaerunnisa. (2020). *Pengembangan Media Papan Dart Budaya Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Madya B1*. 79–88.
- Yampap, U., & Hasyda, S. (2021). Penggunaan Media Kartu Suku Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2), 187–191.
- Yuniastika, D., Bastiana, & Syamsuddin. (2023). Meningkatkan kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Papan Kata Untuk Anak Tunagrahita Kelas IV Di slbn 3 kolaka. *Odeka: Jurnal Orto Didaktika*, 1–14.
- Yunita, C., Sudjoko, & Ulfa, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Kata Lembaga dengan Bantuan Media Flashcard. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 192–199.