



Pengembangan Media *Puzzle* Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik

Devi Tri Oktaviani^{1*}, Siti Rohana Hariana Intiana¹, Mansur Hakim¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4315>

Received: 20 Maret 2023

Revised: 25 Mei 2023

Accepted: 30 Mei 2023

Abstract: This study aims to produce Sentence Puzzle Media Made from Used Goods to improve early reading skills, to find out the feasibility of Sentence Puzzle Media Made from Used Goods to improve early reading skills in class II students at SDN 34 Mataram. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. This study uses 5 research stages, namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). Data collection tools use tests and questionnaires. The results of the study showed that the used-based sentence puzzle media developed was declared very feasible. Based on the assessment of media experts, the criteria are very feasible with an average percentage of 93%, the assessment from material experts is very feasible with an average percentage of 96%. Student responses get very good criteria with an average percentage of 96%. And the change in the average value of all students from 68 to 87. Based on the value obtained, the Used Material Sentence Puzzle media is very appropriate to be applied to class II students at SDN 34 Mataram.

Keywords: Learning Media, Sentence Puzzles Based on Used Goods

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media *Puzzle* Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, mengetahui kelayakan media *Puzzle* Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas II SDN 34 Mataram. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahap penelitian, yaitu analisis (analisis), desain (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Alat pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Puzzle* Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas yang dikembangkan dinyatakan sangat layak. Berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 93%, penilaian dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 96%. Respon peserta didik mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata presentase 96%. Dan perubahan rata-rata nilai seluruh peserta didik dari 68 menjadi 87. Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka media *Puzzle* Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas sangat layak diterapkan pada peserta didik kelas II SDN 34 Mataram.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle* Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dari kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan

darinya. Pendidikan sangat penting bagi perkembangan masyarakat Indonesia, menghasilkan individu yang berpengetahuan luas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sesuai dengan Pasal 1

Email: devitri.oktaviani1310@gmail.com

Ayat 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Tujuan adalah untuk meningkatkan kehidupan berbangsa dan mendorong tumbuhnya penduduk Indonesia yang bertaqwa kepada Tuhan, jujur secara moral, ingin tahu secara intelektual, dan kompeten secara professional.

Di semua jenjang Pendidikan, namun khusus ditingkat sekolah dasar, Bahasa Indonesia diajarkan. Ini berarti bahwa kemahiran dalam Bahasa Indonesia secara langsung berkorelasi dengan keberhasilan akademik peserta didik di semua disiplin ilmu. Menurut Resmini, dkk (2009:14), "Faktor yang perlu diperhatikan dengan matang adalah : tujuan Pendidikan, guru, materi pelajaran, strategi pengajaran, dan faktor lingkungan." Pendidikan dalam Bahasa Indonesia harus meningkatkan kemahiran peserta didik dalam berbicara, menyimak, membaca dan menulis.

Membaca menurut Guntur Tarigan (dalam Mulyani, 2009:26) Membaca adalah proses belajar, merefleksikan, dan mengevaluasi informasi tentang pembaca. Kemampuan membaca adalah salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan peserta didik. Dalam pembelajaran membaca guru hendaknya menggunakan media dalam proses belajar membaca peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran menurut Daryanto (2012:4) adalah alat dan bahan yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas sebuah makna pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang berupa perangkat, bahan (materi), peralatan, dan pengaturan yang digunakan guru untuk memfasilitasi belajar siswa dalam menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara dengan guru kelas II pada tanggal 25 November 2022 di SDN 34 Mataram yang terletak di Jl Terusan Bung Hatta Kelurahan Monjok Kecamatan Selaparang Kota Mataram, menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa kelas II yang belum bisa membaca kalimat dengan lancar. Dalam mengajarkan peserta didik membaca guru telah menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Namun media yang digunakan kurang efektif dan kurang menarik peserta didik dalam belajar membaca. Akibatnya dalam proses belajar membaca kalimat peserta didik kurang semangat dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Maka dalam penelitian ini

peneliti menetapkan suatu alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca kalimat.

Pada era modern ini, segala informasi yang kita peroleh lebih banyak disampaikan dengan kata-kata dalam bentuk tulisan, yang menuntut setiap orang untuk dapat membaca. Oleh sebab itu, guru di Sekolah Dasar diharapkan mampu mengajar membaca peserta didik sejak menginjak kelas II Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran membaca peserta didik, karena penggunaan media pembelajaran merupakan suatu hal inovatif bagi peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Puzzle merupakan permainan menyusun potongan gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Menurut Rahmanelli (dalam Indrianti, 2020:22) *puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh. Menurut Ida Wayan Brahmada Manu Wedham (2022:17) *puzzle* sejenis permainan yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dan mengembangkan motoric. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Alfiatun, dkk (2013:177) yang menyatakan bahwa peserta didik merasa termotivasi dengan adanya pembelajaran menggunakan *puzzle*. Maka dari itu, dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar diperoleh hasil yang maksimal dalam proses belajar peserta didik.

Puzzle yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *puzzle* kalimat. *Puzzle* kalimat merupakan permainan dengan menyusun potongan-potongan gambar kata menjadi satu kesatuan menjadi kalimat untuk mengetahui informasi berupa tulisan dan gambar pada *puzzle*. Media ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan membaca tetapi juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah dan melatih kesabaran peserta didik. Menurut Kumala (2014:10) Media pembelajaran ini juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan suatu informasi atau materi kepada peserta didik karena media pembelajaran *puzzle* berbahan bekas dapat menarik perhatian peserta didik karena peserta didik dapat bermain sambil belajar .

Media pembelajaran *puzzle* berbahan dasar barang bekas merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas menjadi sebuah media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Selain dapat mengurangi timbunan sampah, guru juga dapat membimbing peserta didik untuk berkreasi dengan menggunakan barang bekas. Dengan kegiatan ini diharapkan dapat

mengembangkan kreativitas peserta didik, merangsang motoric halus peserta didik melalui keterampilan-keterampilan peserta didik dalam mengolah barang bekas menjadi barang yang bermanfaat.

Barang bekas atau sampah merupakan bahan industri buangan dari kegiatan rumah tangga, pasar, perkotaan, hotel, penginapan dan lainnya. Sampah merupakan hasil sampingan dari aktivitas manusia yang sudah terpakai. Barang bekas tersebut dapat dimanfaatkan menjadi sebuah benda atau media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengembangkan media *puzzle* kalimat berbahan dasar barang bekas yang dapat membantu proses belajar membaca dan menambah keragaman proses belajar peserta didik. Peneliti merasa tertarik untuk mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas II SDN 34 Mataram. di atas maka dilakukan penelitian tentang media *puzzle* untuk melatih kemampuan membaca kalimat peserta didik kelas II Sekolah Dasar. *Puzzle* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *puzzle* kalimat .

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2018:297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan mengevaluasi kualitasnya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media *Puzzle* Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE sangat sesuai untuk pengembangan media *puzzle* kalimat berbahan dasar barang bekas langkah penelitian tersusun secara sistematis sehingga peneliti dapat mengendalikan langkah dengan baik.

Model tersebut melalui 5 tahap ialah (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Gumanti, dkk (2016:286) model ADDIE sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan desain pembelajaran sistematis yang memiliki 5 tahap yang mudah dipahami sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar, permainan, video dan buku panduan. Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap analisis (analisis). Adapun analisis yang dilakukan yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan dan analisis materi. Tahap kedua yaitu design (desain), pada tahap ini peneliti merancang kerangka dasar media

pembelajaran *puzzle* dari segi desain dan segi materi. Tahap selanjutnya yaitu development (pengembangan), adapun tahapan yang dilakukan pada proses ini yaitu pembuatan produk, validasi ahli materi dan ahli media, dan yang terakhir revisi produk. Tahap ke-4 yaitu implementation (implementasi), tahap implementasi dilakukan dengan menguji tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan melakukan uji coba yang melibatkan peserta didik peneliti dapat mengetahui perubahan kemampuan membaca peserta didik setelah menggunakan media dan mengetahui kemenarikan media *puzzle* kalimat. Tahap yang terakhir yaitu evaluation (evaluasi), Tahapan evaluasi dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2023 di SDN 34 Mataram yang terletak di Jl Terusan Bung Hatta Kelurahan Monjok Kecamatan Selaparang Kota Mataram Provinsi Nusa Tenggara barat. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN 34 Mataram. Subjek uji coba penelitian dilakukan dengan cara pengambilan sampel pada uji coba produk skala menggunakan 20 peserta didik kelas II SDN 34 Mataram. Objek penelitian ini adalah media *puzzle* kalimat pada materi kelas 2, tema 6 (merawat hewan dan tumbuhan), sub tema 4 (tumbuhan disekitarku), pembelajaran ke-1.

Jenis data dalam penelitian ini ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi pada tahap validasi produk dan Data Kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan peneliti hanya menggunakan uji coba kelompok besar dengan 20 peserta didik dikelas II SDN 34 Mataram.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Terdapat dua jenis data yaitu data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media, data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, respon peserta didik dan hasil test peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa Media *Puzzle* Kalimat berbahan dasar barang bekas untuk meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik kelas II SDN 34 Mataram. Model Pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan penelitian, ialah Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (evaluasi).

1. **Analysis (Analisis)**

Analisis terdiri dari 3 tahap yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan dan analisis materi. Tahap pertama analisis masalah, analisis masalah dilakukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi di sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan. Tahap analisis masalah dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap wali kelas II SDN 34 Mataram.

Tahap kedua analisis kebutuhan, analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media yang dibutuhkan sehingga peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah dalam proses belajar. Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru kelas II diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media papan tulis yang menyebabkan peserta didik kelas II cenderung pasif dan kurang tertarik terhadap pembelajaran.

Tahap ketiga analisis materi, analisis materi sesuai dengan materi yang diterapkan pada *puzzle* kalimat. Peneliti menggunakan materi Muatan Bahasa Indonesia tema 6 (merawat hewan dan tumbuhan), sub tema 4 (tumbuhan disekitarku), pembelajaran ke-1.

2. **Design (Desain)**

Tahap design (desain) merupakan tahap atau proses merancang produk media berupa *puzzle* kalimat. Desain media *puzzle* kalimat dibuat di Adobe Illustrator. Produk akhir akan menjadi 30 cm x 20 cm dan akan dibuat dari barang-barang bekas seperti triplek bekas, kardus bekas, kain bekas, dan barang-barang bekas lainnya. Media yang akan dibuat terdiri dari beberapa bagian, seperti desain *puzzle* kalimat berdasarkan huruf dan kata, manual dengan petunjuk dan bahan, gambar berbagai objek, *puzzle* jigsaw, buku panduan

Gambar 1. Desain Media Puzzle Kalimat



3. **Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan berupa kegiatan merealisasikan bentuk media yang dikembangkan (Istiningsih, S, dkk., 2021). Mulyatingsih (2019:200) menjelaskan bahwa tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang telah direvisi berdasarkan saran serta masukan.

Hasil validasi media *Puzzle* Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Ahli Media

No	Aspek Penilaian	ΣX Per aspek	Skor Maksimal	Persentase Keseluruhan	Kategori
1	Isi	24	25	93%	Sangat Layak
2	Efisiensi	32	35		

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui presentase tingkat pencapaian kelayakan media *puzzle* kalimat sebesar 93% yang menunjukkan kategori sangat layak.

Validasi ahli materi dilihat pada Tabel 2.

2.

Tabel 2. Uji Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	ΣX Per aspek	Skor Maksimal	Persentase Keseluruhan	Kategori
1	Isi	44	45	96%	Sangat Layak
2	Bahasa	4	5		
3	Pendukung Penyajian	5	5		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase kelayakan materi sebesar 96% dengan kategori “sangat layak” yang artinya bahwa materi dapat digunakan pada saat uji coba produk.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi yaitu tahap pengujian media pembelajaran yang dikembangkan yang telah melalui proses revisi dari ahli media maupun ahli materi (Istiningasih, dkk., 2021). Walid (2017:80) menjelaskan bahwa pada tahap implementasi, semua rancangan media yang telah dikembangkan lalu diterapkan setelah dilakukannya revisi. Menurut Rayanto & Sugianti (2020:36-37) produk penelitian yang telah disusun harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah sehingga kevalidan dan keefektivan bisa terukur dan teruji

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba kelompok besar bertujuan untuk melihat respon peserta didik kelas II SDN 34 Mataram terhadap media *puzzle* kalimat yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil respon peserta didik terhadap media *puzzle* kalimat disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Angket Respon Peserta Didik.

No	Aspek Penilaian	$\sum X$ Per aspek	Skor Maksimal	Persentase Keseluruhan	Kategori
1	Isi	75	75	96%	Sangat Layak
2	Tampilan	98	100		

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui perolehan persentase total respon peserta didik sebesar 96% dengan kategori sangat layak yang artinya media *puzzle* kalimat sangat layak untuk digunakan sebagai media untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas II SD.

Tabel 4. Data Perolehan Nilai Peserta Didik

No	Indikator	Nilai
1	Nilai rata-rata <i>pretest</i>	68
2	Nilai rata-rata <i>posttest</i>	87

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa terdapat perubahan rata-rata nilai dari peserta didik dari nilai rata-rata saat *pretest* 68 menjadi 87 saat *posttest*.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE. Evaluasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar (Istiningasih, S, dkk., 2021). Data-data hasil evaluasi diperoleh dari hasil uji validasi ahli media, ahli materi dan dari hasil uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar. Hasil validasi dosen ahli media mendapatkan persentase 93% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi yang dilakukan dengan dosen memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, tes, respon peserta didik menyatakan bahwa media *puzzle* kalimat berbahan dasar barang bekas dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar 34 Mataram.

Kesimpulan

Hasil akhir dari penelitian pengembangan media *puzzle* kalimat berbahan dasar barang bekas berada pada tingkat kualifikasi sangat layak. Terkait dengan media *puzzle* kalimat ini telah melalui tahap validasi dari ahli media dan materi serta telah direvisi sesuai dengan saran dari para ahli. Validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media mencapai 93% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan materi mencapai 96% dengan kategori sangat layak. Dan tingkat seluruh respon peserta didik mendapatkan skor 96% dengan kategori sangat baik. Dari data perolehan rata-rata nilai peserta didik 68 menjadi 87.

Secara keseluruhan hasil penilaian terhadap media *puzzle* kalimat berbahan dasar barang bekas yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berada pada tingkat kualifikasi valid ataupun sangat layak digunakan tanpa revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatun, N. Aditya, M., & Wulan. C. (2013). Efektivitas Kombinasi Kooperatif Time Token dengan Picture Puzzle Materi Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Of Biologi Education*. 2(2).
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Kota Serang Baru (KSB): Penerbit Laksita Indonesia.
- Cahyadi. (2019). *Media Pembelajaran*. Serang Baru. Laksita Indonesia.
- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Hendrayani, A. (2017). Peningkatan Minat Baca dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah Melalui Penggunaan Reading Corner. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 6(1). 239-240.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhandini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. *CIVICUS: Penelitian Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 8(2). 108-117.
- Isran, R. K. S., & Rohani (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 91-96.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Asri, F P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*. 4(6).
- Kumala. (2019). *Penggunaan Media Puzzle dengan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata pada Tema Kegemaranku Kelas I MIN 5 Aceh Besar*. Banda Aceh.
- Lisa, I. (2020). *Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 Sub Tema 1 Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020*. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Mulyani, Sri. (2009). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa Kelas I Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Terpadu*. Tesis. Program Pascasarjana. Surakarta. Universitas Sebelas Maret.
- Munadi, Yudhi. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Mussadat, Syaiful, dkk. 2011. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Rendah*. Mataram.: Cerdas Press.
- Olyvia, L. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Syllables Letter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Hadi Sakti*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mataram. Universitas Mataram.
- Purwono, U. 2008. *Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi Badan Standar Nasional Pendidikan*. Yogyakarta : Gava Media.
- Resmini, N. (2009). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung : UPI PRESS.
- Resmini, N., & Juanda, D. (2007). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Tinggi*. Bandung : UPI PRESS.
- Safaaturosana, S. J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbahan Dasar Barang Bekas Kelas IV SD*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mataram. Universitas Mataram.
- Sagita, D., Rosidin, O., & Yuliana, R., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 77-84.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryani, N. Setiawan, A. Putri, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2013). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : CV Angkasa.
- Wedham, I. W. B. M. (2022) *Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Jagaraga*. .Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mataram. Universitas Mataram.
- Mulyati, Yati. (2011). *Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan*. Modul. Universitas Pendidikan Indonesia.