

**THE ROLE OF APE LEARNING MEDIA “LETTER PUZZLE STICKER” IN
IMPROVING READING SKILLS OF GRADE 1 STUDENTS**

**PERAN MEDIA PEMBELAJARAN APE “PUZZLE TEMPEL HURUF” TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS 1 SD NEGERI SEMIN III**

Anik Triwinarti^{*1)}, Berliana Henu Cahyani²⁾, Anang Sudigdo³⁾

¹Indonesia, Universitas Sarjana Wiyata Tamansiswa, aniktriwinarti548@gmail.com

²Indonesia, Universitas Sarjana Wiyata Tamansiswa, berliana.henucahyani@ustjogja.ac.id

³Indonesia, Universitas Sarjana Wiyata Tamansiswa, anang.sudigdo@ustjogja.ac.id

*Correspondence to: aniktriwinarti548@gmail.com

Article History: Received 25 Desember 2023

Revision: 22 Februari 2024

Accepted 19 Juni 2024

Available online 28 Juni 2024

ABSTRACT

The Indonesian language is the official language used in Indonesia. Good and proper reading skills in Indonesian are crucial for students, especially first-grade elementary school students. Reading is a fundamental skill that students must master to access information from various sources and understand multiple subjects well. APE "Letter Puzzle Sticker" is an instructional media or learning tool that uses a game-based learning approach. This research aims to determine the role of instructional media APE "Letter Puzzle Sticker" in improving the reading abilities of first-grade students at Semin III Elementary School in Gunungkidul Regency, as well as the benefits of using APE letter puzzle sticker media in enhancing the reading abilities of first-grade students. This research uses a qualitative descriptive method with one research subject. The instruments used in this research are observation sheets and interviews. The results of this research show that students can recognize letters, build words through pictures, and read. The research emphasizes the importance of selecting letters or words that match students' difficulty levels and implementing effective learning techniques. This conclusion contributes to a better understanding of the role of instructional media in improving the reading skills of first-grade students.

Keywords: APE instructional media, Letter Puzzle Sticker, reading ability

ABSTRAK

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi yang digunakan di Indonesia. Kemampuan membaca yang baik dan benar dalam bahasa Indonesia sangat penting bagi siswa, terutama siswa kelas satu sekolah dasar. Membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa untuk mengakses informasi dari berbagai sumber dan memahami berbagai mata pelajaran dengan baik. APE "Letter Puzzle Sticker" adalah salah satu jenis media instruksional atau alat pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan peran media instruksional APE "Letter Puzzle Sticker" dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas satu di Sekolah Dasar Negeri Semin III Semin, Kabupaten Gunungkidul, serta manfaat penggunaan media instruksional stiker teka-teki huruf APE dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas satu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali huruf, membangun kata melalui gambar, dan membaca, penelitian ini menekankan pentingnya pemilihan huruf atau kata yang sesuai tingkat kesulitan siswa dan penerapan teknik pembelajaran yang efektif. Kesimpulan ini memberikan kontribusi pada pemahaman lebih lanjut tentang peran media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SD.

Kata Kunci: kemampuan membaca, media instruksional APE, Letter Puzzle Sticker

DOI: [https://doi.org/10.25299/geram.2024.vol12\(1\).15580](https://doi.org/10.25299/geram.2024.vol12(1).15580)

Citation: Triwinarti, A., Cahyani, B. H., Sudigdo, A. (2024). Peran Media Pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf” Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Semin III, 12(1), 1-12. [https://doi.org/10.25299/geram.2024.vol12\(1\).15580](https://doi.org/10.25299/geram.2024.vol12(1).15580)

PENDAHULUAN

Menurut Depdiknas (2006), pelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya ditujukan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi peserta didik dalam Bahasa Indonesia secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan, serta menginspirasi penghargaan terhadap karya sastra Indonesia. Pengertian pembelajaran menurut Pasal 1 butir 20 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. Di Sekolah Dasar, Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dapat membantu mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa. Bahasa sebagai alat komunikasi mempunyai tujuan yang sama dengan mata pelajaran lain, yaitu agar siswa tertarik dan mudah memahami materi yang diajarkan.

Menguasai bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan adalah dasar yang krusial bagi proses pembelajaran. Kemampuan membaca bahasa Indonesia yang baik dan benar sangat penting bagi siswa, terutama siswa kelas 1 SD yang sedang belajar membaca. Membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa untuk mengakses informasi dari berbagai sumber dan juga untuk memperoleh pemahaman yang baik terhadap berbagai materi pelajaran.

Pendidikan Sekolah Dasar meliputi siswa dari kelas 1 sampai kelas 6 dengan GBPP sebagai aturan dan materi utama. Tujuan pendidikan dasar adalah untuk membangun kecerdasan dasar, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan mandiri dan pendidikan lebih lanjut. Selain itu, pendidikan dasar dapat membentuk individu yang mampu bekerja dalam kelompok. Fungsi Pendidikan Sekolah Dasar adalah sebagai berikut: 1) Memberikan kemampuan dasar dalam berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, penguasaan dasar sains, dan kemampuan berkomunikasi yang diperlukan dalam kehidupan sosial. 2) Memberikan landasan untuk mengikuti pendidikan tingkat selanjutnya karena keberhasilan dalam pendidikan dasar sangat mempengaruhi keberhasilan di sekolah menengah dan perguruan tinggi (Muhammad, 2009). Oleh karena itu, pendidikan dasar sangat penting untuk perkembangan bangsa, terutama dalam era globalisasi saat ini, di mana kemampuan bahasa, terutama kemampuan membaca, menjadi sangat penting. Namun, terdapat masalah dengan kondisi siswa di sekolah tersebut, yaitu: 1) Kelas 1 memiliki 14 siswa, di mana 10 siswa belum mampu membaca dengan baik, belum menguasai huruf A-Z, sering lupa membedakan huruf b, d, p, dan belum bisa membaca gabungan dua huruf seperti ba, bi, bu, be, bo, dll. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengenalan huruf dan pembelajaran membaca di tahap pra-sekolah. Kondisi ini juga disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, karena guru hanya menggunakan buku paket yang ada di sekolah. Media pembelajaran alat permainan edukatif (APE) seperti puzzle tempel huruf menjadi alternatif yang menarik untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 (Azhari, 2015). Puzzle tempel huruf adalah alat permainan edukatif yang dapat membantu siswa mengenal huruf-huruf dan membentuk kata-kata dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, penggunaan media APE puzzle tempel huruf dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa kelas 1 dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Indonesia (Kaiser, n.d.). Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui peran media pembelajaran APE puzzle tempel huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri Semin III Semin Kabupaten Gunung Kidul. Penelitian yang dilakukan (Purwanti & Putri Pratiwi, 2023) dengan judul Peningkatan Kemampuan Membaca Lancar melalui Model PBL berbantu Media APE pada Siswa Kelas 1 menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media APE dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa kelas 1. Selain itu menurut hasil penelitian (Rahmi et al., 2022), pengembangan APE rolling box berbasis permainan tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Keterampilan anak mencapai standar sangat efektif dan sangat efektif. Kemampuan berbahasa anak setelah menggunakan APE rolling box mencapai nilai persentase 87,5 berdasarkan frame rate, "sangat berkembang" "baik" (BSB). Terakhir penelitian yang dilakukan oleh Yabinoe Sdn et al. (n.d.) tentang Peningkatan Kinerja Dan Mutu Guru Secara Kompetitif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Di Sdn 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/2020 Hasil penelitian secara detail menghasilkan peningkatan kinerja dan kualitas guru dalam penguasaan bahasa Indonesia menggunakan alat permainan edukatif di SDN 1 Okumel Kecamatan Liang Kabupaten Banggai Kepulauan Tahun Pelajaran 2019/2020 yaitu Siklus I Ta. Pada observasi kelas terhadap model pembelajaran value learning game diperoleh rata-rata 64,4, siswa tuntas

15, dan persentase ketuntasan klasikal 62,5, sedangkan pada Siklus II diperoleh nilai, rata-rata 76,3, dan siswa tuntas 15. 21 selesai, persentase penyelesaian Klasik adalah 62,5. Penyelesaian klasik adalah 87,5.

Media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran (Depdiknas, 2008). Media pembelajaran dapat berupa benda mati, seperti buku, slide presentasi, atau video, atau benda hidup, seperti manusia, hewan, atau tumbuhan yang dijadikan sebagai model dalam proses pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menginternalisasi materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif.

Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah dengan game edukasi. Menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020 Alat Permainan Edukatif selanjutnya disingkat APE adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan anak. Sedangkan Menurut (Badru Zaman, 2007) alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. APE yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat beragam, salah satunya adalah dengan puzzle. Puzzle adalah permainan atau teka-teki yang dirancang untuk menguji kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, dan logika seseorang. Puzzle dapat terdiri dari berbagai bentuk dan jenis, seperti potongan gambar yang harus disusun kembali menjadi gambar utuh (jigsaw puzzle), teka-teki silang, Sudoku, atau teka-teki logika lainnya.

Puzzle huruf nama adalah jenis teka-teki yang berasal dari bahasa Latin dan menggunakan program sistem acak yang penuh dengan teka-teki. Dalam bahasa Indonesia, istilah "puzzle" dapat diartikan sebagai teka-teki. Sistem puzzle terdiri dari beberapa bagian yang dibuat secara tidak beraturan, dan tugas kita sebagai pemain adalah untuk menyusun kembali atau menata ulang sistem tersebut, tidak peduli bentuknya apa (Futihah et al., 2020).

Penggunaan media puzzle memerlukan pertimbangan yang matang agar dapat memberikan manfaat yang optimal. Keunggulan media puzzle adalah memiliki berbagai macam warna yang dapat menarik minat anak untuk belajar serta meningkatkan daya tahan mereka dalam belajar. Sementara itu, media puzzle memiliki kelebihan sebagai berikut: konkret, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta kelebihan khusus pada puzzle huruf seperti bentuk huruf yang jelas, mudah dikenali anak, memiliki warna yang bervariasi dan menarik perhatian anak, serta tidak beresiko (Riadi, 2014)

Langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran Puzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri Semin III Semin Kabupaten Gunungkidul adalah sebagai berikut (Lucia, 2010): Pertama-tama, guru memberitahu siswa bahwa mereka akan menggunakan media Puzzle dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan satu persatu amplop yang berisi potongan-potongan Puzzle kepada siswa. Setelah itu, siswa diberi waktu untuk menyusun Puzzle. Setelah berhasil menyusun Puzzle, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada gambar Puzzle. Terakhir, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka di depan teman kelasnya.

Alat permainan puzzle dapat mengembangkan konsentrasi karena anak akan fokus pada tugas yang diberikan. Selain itu puzzle dapat mengembangkan kosakata dan membantu anak mengenal kata-kata yang baru. Secara keseluruhan, bermain puzzle dapat menjadi kegiatan menyenangkan yang secara tidak langsung mendukung dan memperkuat keterampilan membaca anak.

Membaca adalah kegiatan yang timbul dari pengalaman sadar dan interpretasi pembaca. Pembaca menentukan tujuan, makna, dan esensi dari membaca itu sendiri. (Depdiknas, 2008) menyatakan bahwa membaca melibatkan berbagai jenis bacaan, termasuk novel, puisi, cerpen, dan tulisan dari berbagai generasi, dengan tujuan memahami isi karya tersebut. Pemahaman membaca di sekolah dasar dibagi menjadi dua bagian, yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Menurut Hariyanto (2019) membaca dapat dibagi menjadi dua bagian: membaca nyaring atau membaca secara lisan, dan membaca dalam hati yang terbagi menjadi membaca terfokus dan membaca ekstensif, manfaat membaca meliputi merangsang dan menjaga kesehatan otak, serta mengurangi stres. Membaca juga dapat meningkatkan pengetahuan, kosakata, dan kualitas memori. Menurut (A.Harras, 2011), membaca adalah suatu kegiatan yang timbul dari pengalaman sadar, dan pengertian, tujuan, makna, dan hakikat membaca ditentukan oleh pembaca itu sendiri. Membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan dasar berbahasa dan merupakan bagian atau komponen komunikasi tertulis. Dalam komunikasi tertulis, simbol fonetik linguistik diubah menjadi simbol atau karakter tertulis (Hariyanto,

2020). (Hanggi, 2016) menyatakan bahwa pemahaman membaca dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengenal, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh di sekolah. Jadi Secara keseluruhan, membaca tidak hanya melibatkan proses fisik membaca kata-kata, tetapi juga pemahaman pembaca, interpretasi, dan interaksi aktif dengan teks. Dalam konteks pendidikan, membaca memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Faktor fisik seperti kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin dapat mempengaruhi kemampuan membaca anak (Lamb, 1976). Gangguan pada alat bicara, alat pendengaran, dan alat penglihatan juga dapat menghambat kemampuan membaca anak. Kelelahan fisik juga tidak menguntungkan bagi anak dalam belajar membaca. Faktor intelektual seperti kemampuan global individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir rasional, dan merespon lingkungan secara efektif juga mempengaruhi kemampuan membaca anak. Faktor lingkungan seperti latar belakang dan pengalaman anak di rumah serta faktor sosial ekonomi juga dapat mempengaruhi kemampuan membaca anak. Faktor psikologis seperti motivasi, minat, dan kematangan sosial, emosi, dan percaya diri juga mempengaruhi kemampuan membaca anak (Rahman, 2002). Motivasi dan minat merupakan faktor kunci dalam belajar membaca, sedangkan kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri juga penting untuk mengontrol emosi dan meningkatkan percaya diri anak dalam belajar membaca. Anak yang kurang percaya diri cenderung kesulitan mengerjakan tugas yang diberikan dan bergantung pada bantuan orang lain.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hariyanto (2019) dengan judul "Pengaruh Media Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar" mengungkapkan bahwa penggunaan media APE puzzle huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1. Dalam penelitian tersebut, subjek penelitian adalah siswa kelas 1 di salah satu sekolah dasar di Surakarta. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional, sedangkan kelompok eksperimen diajarkan dengan menggunakan media APE puzzle huruf. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca pada siswa yang diajarkan menggunakan media APE puzzle huruf dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini berupa deskriptif kualitatif. Pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, deskriptif yaitu suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara, metode ini yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan sumber data primer. Populasi penelitian adalah siswa kelas 1 SD Negeri Semin III, Kapanewon Semin, Kabupaten Gunungkidul. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah 1 siswa kelas 1 SD Negeri Semin III, Kapanewon Semin, Kabupaten Gunungkidul.

Observasi

Table 1. Kisi-Kisi Lembar Pedoman Observasi Siswa pada Peran Media Pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1

Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
Identitas siswa kemampuan belajar membaca menggunakan media pembelajaran APE Puzzle Tempel Huruf	2	1,2
Karakteristik siswa berkesulitan belajar membaca	3	3,4,5
Perilaku siswa berkesulitan belajar membaca	14	6-14

Table 2. Lembar Pedoman Observasi Siswa pada Peran Media Pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf” Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1

Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
Identitas siswa kemampuan belajar membaca menggunakan media pembelajaran APE Puzzle Tempel Huruf	2	1,2
Karakteristik siswa berkesulitan belajar membaca	3	3,4,5
Perilaku siswa berkesulitan belajar membaca	14	6-14

*) sifat hakiki yang tercermin pada sikap siswa yang membedakan dirinya dengan siswa lain

***) ciri-ciri khusus yang berupa jasmani pada diri siswa

Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan orang yang diwawancarai untuk memperoleh informasi tentang pengalaman, persepsi, atau opini tentang suatu topik tertentu. Keuntungan dari metode wawancara adalah

1. Memungkinkan pengumpulan data yang mendalam dan terperinci mengenai pengalaman, persepsi, dan opini dari responden
2. Memungkinkan peneliti untuk mengajukan pertanyaan tambahan atau mendalami jawaban yang diberikan oleh responden
3. Data yang diperoleh dapat mengungkapkan perspektif individu yang unik dan berbeda-beda

Meskipun wawancara memiliki kelebihan, tetapi metode ini juga memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Responden mungkin memberikan jawaban yang tidak jujur atau merasa terganggu dengan keberadaan peneliti
2. Waktu yang diperlukan untuk melakukan wawancara dapat memakan waktu yang lama dan memerlukan konsentrasi yang tinggi
3. Ada risiko peneliti terpengaruh oleh bias dalam menafsirkan data atau membuat kesimpulan yang tidak akurat

Kombinasi dari metode pengumpulan data observasi dan wawancara dapat memberikan data yang kaya dan mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan opini dari responden. Namun, dalam melakukan penelitian kualitatif dengan metode ini, peneliti perlu memperhatikan etika penelitian dan memastikan bahwa responden merasa nyaman dan aman selama proses pengumpulan data. Kisi-kisi pedoman wawancara yang telah ditentukan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 Kisi-Kisi Lembar Pedoman Wawancara untuk Siswa pada Peran Media Pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf” Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1

Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
Persiapan siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf” dalam KBM	5	1, 2, 3, 4, 5
Pemahaman materi yang disampaikan guru dengan media pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf”	2	6, 7
Keadaan psikologi siswa belajar	1	8

Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
membaca dengan media pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf” ketika KBM	1	9
Keaktifan siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf” di kelas	4	10, 11, 12, 13
Peran guru bagi siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf”	6	14, 15, 16, 17, 18, 19,
Peran orang tua bagi siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf”	6	20, 21, 22, 23, 24, 25
Media pembelajaran untuk siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf”	3	26, 27, 28
Respon orang lain terhadap siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf”	5	29, 30, 31, 32,34
Hambatan yang dialami oleh siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf”	2	35, 36
Prestasi yang pernah diraih oleh siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf”		

Menggunakan media APE puzzle tempel huruf, maka beberapa perangkat yang dapat digunakan antara lain.

1. APE Puzzle Tempel Huruf: Perangkat utama yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah APE Puzzle Tempel Huruf itu sendiri. Perangkat ini terdiri dari sejumlah huruf yang terbuat dari bahan plastik tebal dan kertas bergambar untuk menempel atau memasang huruf di cetak dengan kertas tebal dan dicetak warna. Siswa kemudian diminta untuk menyusun puzzle tersebut sesuai dengan urutan dan gambar yang disajikan dengan benar.
2. Proyektor: Proyektor dapat digunakan untuk menampilkan gambar APE Puzzle Tempel Huruf dengan ukuran yang lebih besar di dinding atau layar. Ini dapat membantu siswa yang memiliki masalah dengan penglihatan kecil untuk melihat huruf atau kata dengan lebih jelas.
3. Papan Tulis atau Whiteboard: Papan tulis atau whiteboard dapat digunakan untuk menulis kata-kata atau huruf-huruf yang kemudian dapat dijadikan referensi oleh siswa dalam menyusun puzzle.
4. Alat Tulis: Alat tulis seperti pensil, spidol, atau tinta dapat digunakan untuk menuliskan huruf atau kata pada APE Puzzle Tempel Huruf atau pada papan tulis.
5. Media Penunjang Lainnya: Selain perangkat di atas, media penunjang lainnya seperti buku atau lembar kerja yang berisi latihan atau contoh puzzle dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman pembelajaran siswa.

Analisis data melibatkan pengaturan atau pengelompokkan data ke dalam kategori dan unit uraian dasar agar tema dapat diidentifikasi, serta mengklasifikasikan data sesuai dengan hipotesis yang dirumuskan berdasarkan data (Moleong, 2016). Teknik analisis data yang digunakan meliputi Reduksi Data (Data Reduction).

Analisis dengan cara mereduksi data melibatkan upaya untuk menyederhanakan, mengelompokkan, memilih, dan memusatkan data dengan merangkum dan memilah tema fokus yang akan diteliti. Tujuannya adalah untuk menciptakan gambaran yang lebih jelas guna memudahkan proses pengumpulan data.

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data melalui observasi, yaitu dengan mengamati secara langsung perilaku peserta didik kelas 1 terkait dengan Peran Media Pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf” Terhadap Kemampuan Membaca. Selain itu, pengambilan data juga dilakukan melalui wawancara, di mana informasi langsung diperoleh dari peserta didik mengenai Peran Media Pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf” terhadap kemampuan membaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 4 januari sampai dengan 18 januari 2023 Subjek penelitian ini adalah satu siswa kela 1 SD Negeri Semin III Semin. Hasil observasi diketahui bahwa selama belajar menggunakan APE “tempel huruf” siswa mampu merespon setiap instruksi tugas yang diberikan. Siswa dapat mengenal huruf, mampu membaca dan merangkai kata maupun kalimat.

Tabel 4. Hasil Observasi

Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
Identitas siswa	Siswa 1
Karakteristik kepribadian *)	Mudah marah, Suka mengadu dengan melebihkan-lebihkan, Sulit memberi maaf kepada teman meskipun dengan permasalahan yang sepele (misal teman tidak sengaja nyenggol lala dia marah dan teman minta maaf tidak mau), Motivasi belajar peserta didik masih rendah seperti (Pada waktu saya menjelaskan materi pelajaran Peserta didik maju mendekati guru dan bercerita sesuatu di luar pelajaran, Peserta didik kurang konsentrasi di kelas tidak betah belajar di kelas, misal diajak belajar di luar kelas pun anak tersebut pengen nya istirahat, Sering sekali ijin ke kamar mandi, Sering sekali merasakan sakit perut, Sering sekali baru masuk minta istirahat setelah istirahat sering kali minta pulang Karakteristik)
Karakteristik fisik **)	Lala mempunyai fisik atau jasmani yang lengkap. Anggota tubuhnya tidak ada yang cacat
Karakteristik akademik ***)	Lala tidak bisa membaca. Dia belum mampu membaca kata, dan membaca lambang-lambang bahasa. Dia juga tidak mempunyai minat membaca sehingga kalau disuruh membaca dia selalu tidak mau dengan bantuan guru. Keterampilan berhitungnya juga rendah. Hal ini dikarenakan dia malas belajar. Dia juga kadang-kadang tidak mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sehingga ketika siswa yang lain mengerjakan, dia asyik bermain dan kadang suka bercerita dengan guru.

Tabel 5. Hasil Wawancara

Pedoman Wawancara	Hasil Wawancara
Apakah kamu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan media APE puzzle tempel huruf?	Ya

Pedoman Wawancara	Hasil Wawancara
<p>Jika kamu belum memahami materi yang disampaikan guru apa yang kamu lakukan ? Bagaimana perasaan kamu ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan media APE puzzle tempel huruf ? Menurutmu, apa peran guru dalam menggunakan media pembelajaran ini?</p>	<p>Tanya kepada bu guru Senang Guru sangat penting dalam menggunakan media pembelajaran ini. Guru membantu saya memahami cara menggunakan puzzle tempel huruf dengan benar. Bu guru memberikan petunjuk dan bantuan ketika kami kesulitan. Guru juga mengajarkan kami cara membaca kata-kata yang telah kami susun menggunakan puzzle itu.</p>
<p>Bagaimana guru membuat pembelajaran membaca menggunakan media pembelajaran ini menjadi lebih menyenangkan dan menarik?</p>	<p>Pertama guru menggunakan suara dan nada yang bersemangat ketika membacakan kata-kata yang telah kami susun menggunakan puzzle. Itu membuat kami semakin antusias untuk belajar membaca. Kedua, guru sering kali menghadirkan berbagai gambar dan ilustrasi yang menarik terkait dengan kata-kata yang ada di puzzle. Selain itu, guru juga menggunakan metode permainan yang seru saat menggunakan puzzle tempel huruf. Misalnya, bu guru memberi saya tantangan untuk mencari huruf-huruf tertentu di antara puzzle yang sudah tercampur. Itu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.</p>
<p>Apa yang guru lakukan untuk membantu kamu memahami cara menggunakan puzzle tempel huruf dengan benar?</p>	<p>Guru memberikan penjelasan penggunaan puzzle tempel huruf, memberi contoh, memberi saya kesempatan untuk berlatih, ada sesi tanya jawab, guru memberi bimbingan dalam belajar dengan menggunakan APE Puzzle tempel huruf. Iya, bu guru memberi pinjaman media puzzle tempel huruf secara berkala</p>
<p>Apakah orangtua kamu terlibat langsung dalam proses belajarmu dengan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf"? Jika ya, bagaimana mereka berpartisipasi? Bagaimana pendapatmu tentang model pembelajaran menggunakan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" untuk belajar membaca?</p>	<p>Model pembelajaran menggunakan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" sangat bagus untuk belajar membaca. Aku suka cara kita bisa bermain sambil belajar. Puzzle tempel huruf membuat pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Aku senang bisa merangkai huruf-huruf menjadi kata-kata dan kalimat-kalimat. Gambar-gambar di puzzle juga membantu aku memahami arti kata-kata dengan lebih baik. Aku merasa terlibat dan semakin tertarik untuk belajar membaca dengan menggunakan media pembelajaran ini</p>
<p>Apa yang menurutmu membuat model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" menjadi lebih menarik daripada metode pembelajaran tradisional?</p>	<p>Bentuk puzzle nya, ada gambar untuk tugasnya</p>

Pedoman Wawancara	Hasil Wawancara
Bagaimana model pembelajaran ini membantu kamu dalam memahami huruf dan kata-kata saat belajar membaca?	Saya dapat melihat dan menyentuh huruf-huruf secara langsung. Ini membantu saya mengenali bentuk huruf-huruf dengan lebih baik. Saat saya menyusun huruf-huruf menjadi kata-kata, saya bisa melihat bagaimana huruf-huruf itu membentuk suatu kata. Gambar-gambar di puzzle juga membantu saya memahami arti kata-kata dengan lebih jelas. Selain itu, dengan mengulang-ulang menggunakan puzzle ini, saya dapat mengingat huruf-huruf dan kata-kata dengan lebih mudah
Apakah kamu merasa lebih termotivasi dan antusias ketika menggunakan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" dalam pembelajaran membaca? Mengapa?	Ya karena senang menggunakan puzzle tempel huruf jadi belajar sambil bermain
Apakah kamu merasakan perbedaan dalam hasil belajarmu setelah menggunakan model pembelajaran ini? Jika ya, dalam hal apa?	Iya, saya jadi mengenal , bisa merangkai kata dan membaca
Apakah di kelasmu disediakan media pembelajaran untuk membaca dengan menggunakan APE puzzle Huruf?	Iya
Bagaimana perilaku teman-temanmu terhadap kamu pada pembelajaran membaca dengan menggunakan APE puzzle Huruf?	Baik
Bagaimana perilaku guru-guru terhadap kamu pada pembelajaran membaca dengan menggunakan APE puzzle Huruf?	Baik, memberi motivasi untuk semangat belajar
Bagaimana perilaku orang tuamu terhadap kamu?	Baik
Apakah sudah cukup pencahayaan di ruang kelas kamu sehingga mudah dalam penggunaan media APE puzzle Huruf?	Sudah
Apakah kamu mempunyai ruang gerak yang bebas untuk belajar dengan menggunakan APE puzzle Huruf di kelas?	Punya
Apakah kamu dapat melihat dengan jelas tulisan yang ada di papan tulis? Berapa jarak tempat duduk dengan papan tulis?	Cukup jelas
Apakah kamu mendengar penjelasan dari gurumu ?	Mendengar
Apakah kamu merasa tidak nyaman dengan pertukaran udara yang ada di kelas?	Nyaman
Apakah teman-temanmu melakukan keributan ketika gurumu sedang menjelaskan sehingga kamu terganggu mengikuti pelajaran?	Tidak
Lomba apa saja yang pernah kamu ikuti?	Belum pernah ikut lomba
Prestasi apa saja yang pernah kamu raih?	Belum ada

Peneliti melanjutkan melakukan wawancara untuk mengetahui lebih detail lagi dengan pengumpulan data yang mendalam dan terperinci mengenai pengalaman, persepsi, dan opini dari responden. Hasil dari observasi dapat dijelaskan sebagai berikut pertama pada karakteristik kepribadian subjek penelitian memiliki beberapa karakteristik kepribadian yang dapat diamati, dia mudah marah dalam berbagai situasi. Dia cenderung mengadu kepada orang lain dengan melebih-lebihkan masalah yang dialaminya, sulit memberi maaf kepada teman-temannya, bahkan untuk permasalahan yang sepele

sekalipun. Sebagai contoh, ketika seorang teman tanpa sengaja menyenggolnya, marah dan menolak menerima permintaan maaf dari temannya. Selain itu, motivasi belajar masih rendah. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran, seringkali tidak dapat berkonsentrasi di kelas dan tidak betah belajar di dalam kelas. Ia cenderung lebih memilih untuk bercerita hal-hal di luar pelajaran kepada guru juga sering meminta izin untuk pergi ke kamar mandi dan mengeluh merasakan sakit perut. Ia juga sering meminta istirahat setelah baru selesai istirahat, bahkan sering kali meminta pulang. Kedua pada karakteristik fisik atau jasmani, memiliki anggota tubuh yang lengkap dan tidak ada cacat yang terlihat. Tidak ada hal yang mencolok dalam karakteristik fisiknya.

Ketiga pada karakteristik akademik subjek penelitian memiliki beberapa kendala dalam aspek akademik. Dia belum mampu membaca baik kata-kata maupun mlambang-lambang bahasa. Minatnya terhadap membaca juga rendah sehingga ketika disuruh membaca, dia selalu menolak dengan bantuan guru. Selain itu, keterampilan berhitung juga rendah. Hal ini disebabkan oleh keenggannya untuk belajar. Kadang-kadang, tidak mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru dan lebih suka bermain. Dia juga seringkali bercerita dengan guru di saat yang seharusnya ia mengerjakan tugas bersama siswalain.

Hasil wawancara pada indikator pertama persiapan siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" diketahui bahwa guru menggunakan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" dalam setiap sesi pembelajaran membaca, subjek penelitian menyukai "Puzzle Tempel Huruf" karena bentuknya seperti mainan, jelas, dan mudah diingat, siswa mengetahui bahwa "Puzzle Tempel Huruf" adalah media bongkar pasang, di mana huruf-huruf ditempel sesuai dengan gambar atau pertanyaan pada lembar tugas, untuk persiapan buku pelajaran yang dibawa ke sekolah disiapkan oleh orangtua khususnya ibu pada malam hari atau kadang-kadang pada pagi hari, terkadang Subjek penelitian pernah terlambat masuk sekolah.

Kedua pada indikator pemahaman materi yang disampaikan guru dengan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" subjek penelitian menyatakan bahwa ia memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media APE "Puzzle Tempel Huruf". Jika dia belum memahami materi yang disampaikan oleh guru, dia akan bertanya kepada guru untuk mendapatkan penjelasan. Ketiga pada indikator keadaan psikologi siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" ketika KBM subjek penelitian merasa senang saat kegiatan belajar mengajar menggunakan media APE "Puzzle Tempel Huruf". Keempat pada indikator Keaktifan siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" di kelas dapat jelaskan bahwa subjek penelitian seringkali bertanya kepada guru saat sedang mengajar di dalam kelas. Tanggapan gurunya adalah baik dan guru membantu peserta didik dengan menjelaskan yang ditanyakan dan memberikan bimbingan dalam mengerjakan tugas.

Kelima pada indikator peran guru bagi siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" menurut subjek peneliti ,guru sangat penting dalam menggunakan media pembelajaran ini. Guru membantu peserta didik memahami cara menggunakan "Puzzle Tempel Huruf" dengan benar dan memberikan petunjuk serta bantuan ketika peserta didik mengalami kesulitan, subjek penelitian kadang-kadang diberi penghargaan oleh gurunya setelah mengerjakan tugas atau menjawab pertanyaan. Penghargaan tersebut diberikan dengan menyebut peserta didik sebagai anak pintar, selain itu guru membuat pembelajaran membaca menggunakan media APE "Puzzle Tempel Huruf" menjadi lebih menyenangkan dan menarik dengan menggunakan suara yang bersemangat saat membacakan kata-kata yang telah disusun menggunakan puzzle. guru juga menyajikan gambar dan ilustrasi menarik terkait kata-kata dalam puzzle, selain itu, guru juga menggunakan metode permainan yang seru saat menggunakan puzzle tempel huruf. Misalnya, bu guru memberi saya tantangan untuk mencari huruf-huruf tertentu di antara puzzle yang sudah tercampur. Itu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Guru memberikan penjelasan penggunaan puzzle tempel huruf, memberi contoh, memberi saya kesempatan untuk berlatih, ada sesi tanya jawab, guru memberi bimbingan dalam belajar dengan menggunakan APE Puzzle tempel huruf.

Keenam pada indikator peran orang tua bagi siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" dilakukan dengan cara dibimbing oleh orangtua terutama oleh ibunya dengan media tempel huruf yang dipinjam dari sekolah dengan jangka waktu tertentu, orangtua dengan memberi motivasi subjek peneliti untuk lebih rajin lagi dalam berlatih membaca melalui media puzzle tempel huruf, memberi pujian kepada subjek penelitian disaat orangtuan melakukan pendampingan belajar di rumah dan juga memberi dukungan dalam bentuk bantuan untuk

menyiapkan peralatan sekolah yang dipakai ke sekolah misal seragam sekolah disiapkan pada malam hari, orangtua selalu menyiapkan sarapan dengan memasak sendiri pada pagi hari.

Ketujuh pada indikator media pembelajaran untuk siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" mengatakan bahwa model pembelajaran menggunakan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" sangat bagus untuk belajar membaca. Subjek penelitian suka bisa belajar sambil bermain. Puzzle tempel huruf membuat pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan dan menarik, dia senang bisa merangkai huruf-huruf menjadi kata-kata dan kalimat-kalimat. Gambar-gambar di puzzle juga membantu dia memahami arti kata-kata dengan lebih baik. Dia merasa terlibat dan semakin tertarik untuk belajar membaca dengan menggunakan media pembelajaran ini, menurut dia model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" menjadi lebih menarik daripada metode pembelajaran tradisional karena bentuk puzzle nya, ada gambar untuk tugasnya, disamping itu subjek penelitian dapat melihat dan menyentuh huruf-huruf secara langsung. Ini membantu dia mengenali bentuk huruf-huruf dengan lebih baik. Saat dia menyusun huruf-huruf menjadi kata-kata, dia bisa melihat bagaimana huruf-huruf itu membentuk suatu kata. Gambar-gambar di puzzle juga membantu dia memahami arti kata-kata dengan lebih jelas. Selain itu, dengan mengulang-ulang menggunakan puzzle ini, dia dapat mengingat huruf-huruf dan kata-kata dengan lebih mudah sehingga subjek penelitian merasa termotivasi dan antusias dalam belajar membaca yang pada akhirnya dapat mengenal huruf, bisa merangkai kata dan membaca karena dengan menggunakan media APE tempel huruf yang disediakan di kelas.

Kedelapan pada indikator respon orang lain terhadap siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" subjek penelitian mengatakan bahwa respon teman baik, mendukung dalam dia dalam belajar membaca menggunakan media puzzle tempel huruf, begitu juga dengan guru lainnya dan orangtua memberi motivasi untuk semangat belajar.

Kesembilan pada indikator hambatan yang dialami oleh siswa belajar membaca dengan media pembelajaran APE "Puzzle Tempel Huruf" subjek penelitian merasa sudah cukup pencahayaan di ruang kelas kamu sehingga mudah dalam penggunaan media APE puzzle Huruf, mempunyai ruang gerak yang bebas untuk belajar dengan menggunakan APE puzzle Huruf di kelas. Subjek dapat melihat dengan jelas tulisan yang ada di papan tulis, dapat dengan jelas mendengar penjelasan dari guru dan merasa nyaman dengan pertukaran udara yang ada di kelas. Terkadang teman-teman melakukan keributan ketika guru sedang menjelaskan sehingga dia sedikit terganggu mengikuti pelajaran. Kesepuluh pada indikator prestasi yang pernah diraih oleh siswa, subjek penelitian belum pernah ikut lomba dan belum ada prestasi yang pernah diraih.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peran media APE Puzzle Tempel Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Dalam penelitian ini, dilakukan identifikasi masalah melalui observasi, tes bacaan, dan wawancara untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam membaca, termasuk kesulitan membaca huruf, menghafal huruf, dan membaca penggabungan dua huruf. Selain itu, terdapat masalah non-akademik seperti motivasi rendah dan permasalahan pribadi yang juga diidentifikasi. Dalam pemecahan masalah, dipilih huruf atau kata yang sesuai dengan tingkat kesulitan siswa agar mudah dipahami dan dipelajari. Selain itu, digunakan teknik pembelajaran efektif seperti pemodelan, demonstrasi, dan tanya-jawab untuk membantu siswa memahami konsep membaca. Umpan balik positif dan konstruktif diberikan kepada siswa tentang kemajuan mereka dalam membaca untuk memberikan motivasi dan dorongan.

Salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah media APE Puzzle Tempel Huruf. Media ini menggunakan variasi ukuran, warna, gaya huruf, atau tingkat kesulitan yang berbeda agar pembelajaran lebih menarik. Melalui evaluasi hasil belajar siswa secara teratur, dilakukan penilaian terhadap keefektifan APE Puzzle Tempel Huruf dan metode pembelajaran yang digunakan, dengan penyesuaian jika diperlukan. Dalam penelitian ini, hambatan-hambatan seperti keterbatasan waktu, kurangnya sumber daya, kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru, kurangnya motivasi siswa, dan kurangnya dukungan orang tua juga harus diatasi. Solusi alternatif dicari untuk mengatasi hambatan tersebut. Penyajian data mencakup keadaan awal dan hasil akhir dari pelaksanaan pemecahan masalah. Keadaan awal meliputi jumlah siswa yang berpartisipasi dan metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Hasil akhir menunjukkan bahwa siswa menyukai APE Puzzle Tempel Huruf, memahami materi dengan baik, dan adanya peran guru dan orang tua dalam mendukung pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media APE Puzzle Tempel Huruf dapat berperan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD.

SIMPULAN

Penggunaan Media Pembelajaran APE “Puzzle Tempel Huruf” dapat berperan Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1. Penggunaan media APE membantu siswa dapat dapat mengenal huruf, membaca, dan merangkai kata-kata serta kalimat-kalimat. Siswa menyukai media ini karena bentuknya yang menarik dan mudah diingat. Media APE Puzzle Tempel Huruf membantu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran membaca. Siswa merasa terlibat dalam proses belajar dan menemukan pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Media APE Puzzle Tempel Huruf memberikan potensi untuk meningkatkan prestasi membaca siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media APE Puzzle Tempel Huruf dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD.

Media APE dapat meningkatkan kemampuan membaca. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD. Selain itu, APE dapat meningkatkan motivasi belajar Pembelajaran dengan menggunakan perangkat APE Puzzle Tempel Huruf dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Meningkatkan keterampilan memecahkan masalah Pembelajaran dengan menggunakan perangkat APE Puzzle Tempel Huruf juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan memecahkan masalah. Siswa diajarkan untuk mencari solusi dalam menyelesaikan tugas, sehingga mereka lebih terbiasa berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Dengan adanya dampak-dampak positif tersebut, diharapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan perangkat APE Puzzle Tempel Huruf dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD dan membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan penting lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azhari, M. (2015). *Media Pembelajaran*. Pustaka Setia.
- Badru Zaman, d. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2008). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hariyanto, N. H. (2019). Pengaruh Media Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 43-51.
- Jaelani, A. K. (2023). Jaelani, A., KadirIdentifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Bahasa Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 33-40.
- Kaiser. (n.d.). The Benefits of Playing with Alphabet Puzzles. https://www.momjunction.com/articles/benefits-of-playing-with-alphabet-puzzles_00419527/.
- Kemdikbud. (2017). *Pedoman Pembelajaran Abad 21*. Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan.
- Kemp, J. &. (1985). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row Publishers.
- Lamb, M. &. (1976). *Pengaruh Keterampilan Membaca*. Pustaka Sinar Harapan.
- Lucia. (2010). *Belajar dengan Heboh*. Yogyakarta: G-Media.
- Mahnun, M. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* 1(1), 7-12.
- Nurjanah, N. &. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 11-16.
- Rahman, A. (2002). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono. (2017). Permainan Puzzle sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 34-35.
- Surayya. (2012). *Media Pembelajaran*. Alfabeta.
- Suyadi. (2014). *Teori dan teknik pembelajaran membaca*. Graha Ilmu.