

Pengembangan bahan ajar berbantuan *puzzle interaktif* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca untuk siswa sekolah dasar

Nela Halimah Sadiyah¹, Ratni Purwasih², Muhammad Ghiyats Ristiana³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ nelahalimahsadiyah@gmail.com, ² ratnipurwasih@ikipsiliwangi.ac.id, ³ mgristiana@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study was conducted to develop interactive puzzle teaching materials to improve the reading comprehension skills of elementary school students. Low literacy achievement among lower-grade students indicates the need for innovative and engaging learning media that can facilitate active participation in the learning process. This research aims to develop and determine the feasibility and effectiveness of interactive puzzle teaching materials based on the Discovery Learning model for second-grade elementary school students. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages*. Data were collected through expert validation questionnaires, observations, interviews, student response questionnaires, and reading comprehension tests. The developed product was validated by media experts, material experts, and classroom teachers before being implemented in learning activities. The validation results showed that the interactive puzzle teaching materials achieved a very valid category based on assessments from media experts, material experts, and practitioners. Student responses in both limited and large-scale trials indicated a very positive perception of the developed media. Furthermore, the implementation results demonstrated an increase in students' reading comprehension abilities, as evidenced by improved post-test scores compared to pre-test scores. In conclusion, the interactive puzzle teaching materials based on *Discovery Learning* are feasible, practical, and effective for improving reading comprehension skills among elementary school students and can serve as an innovative learning resource in Indonesian language instruction.

Keywords: Teaching Materials, Interactive Puzzle, Discovery Learning, Reading Comprehension.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman membaca siswa sekolah dasar yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami bacaan secara lebih aktif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan dan efektivitas bahan ajar *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas II sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, observasi, wawancara, angket respons siswa, serta tes kemampuan pemahaman membaca. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi (guru) sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *puzzle interaktif* memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan praktisi. Respons siswa pada uji coba terbatas maupun uji coba luas menunjukkan kategori sangat baik. Selain itu, hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman membaca siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai post-test dibandingkan dengan pre-test. Dengan demikian, bahan ajar *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Puzzle Interaktif, *Discovery Learning*, Pemahaman Membaca.

1. Pendahuluan

Kemampuan pemahaman membaca siswa sekolah dasar di Indonesia masih menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Banyak siswa telah mampu membaca secara mekanis, namun belum mampu memahami makna bacaan secara utuh, seperti menemukan ide pokok, menjelaskan alur cerita, dan menghubungkan informasi dalam teks. Mulyati (2021) menyatakan bahwa kemampuan membaca pemahaman merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki siswa untuk memahami isi bacaan dan memperoleh informasi secara efektif. Sejalan dengan itu, Yuliana (2023) menjelaskan bahwa rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan kemampuan berpikir kritis dengan praktik pembelajaran yang masih berfokus pada membaca permukaan. Fauziyah (2023) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan visual mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman membaca siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami bacaan secara lebih mendalam dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *puzzle interaktif* yang memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas menyusun suku kata, kata, dan kalimat sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Kemampuan pemahaman membaca merupakan kemampuan siswa dalam memahami makna kata, frasa, kalimat, serta hubungan antar informasi yang terdapat dalam bacaan. Dalam pembelajaran membaca permulaan, penggunaan media yang bersifat konkret dan interaktif dapat membantu siswa memahami suku kata dan menyusun kata secara lebih mudah. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *puzzle interaktif* yang memungkinkan siswa belajar melalui kegiatan menyusun potongan suku kata menjadi kata atau kalimat yang bermakna. Hasil penelitian Fauziyah (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar karena siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Penelitian Sulistyawati dkk. (2024) juga menyatakan bahwa media puzzle interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman siswa melalui aktivitas belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, kemampuan pemahaman membaca puzzle suku kata dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa memahami dan menghubungkan informasi dalam bacaan melalui kegiatan menyusun suku kata menggunakan media *puzzle interaktif*.

Pengembangan bahan ajar tidak hanya bertujuan untuk menambah variasi media belajar, tetapi juga untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan, konteks, serta karakter peserta didik. Bahan ajar merupakan segala bentuk materi yang disusun secara sistematis untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, baik berupa bahan tertulis maupun nontertulis (Prastowo, 2015). Bahan ajar yang dikembangkan secara kontekstual dan interaktif mampu meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi. Pengembangan bahan ajar berbantuan *puzzle interaktif* menjadi upaya inovatif untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan teks, tetapi juga membangun keterlibatan kognitif dan emosional siswa. Melalui kegiatan menyusun potongan-potongan informasi dalam puzzle, siswa belajar memahami hubungan antarkalimat, menemukan makna keseluruhan teks, serta meningkatkan daya ingat terhadap isi bacaan.

Penelitian mengenai penggunaan media puzzle dalam pembelajaran membaca telah dilakukan oleh Fauziyah (2023); Putri (2022); Yuliana (2023) yang menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada penggunaan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran dan belum mengembangkan bahan ajar *puzzle interaktif* berbasis model *Discovery Learning* secara sistematis menggunakan model pengembangan ADDIE. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan bahan ajar puzzle interaktif yang terintegrasi dengan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas II sekolah dasar.

Sebagai seorang pendidik yang profesional, pendidik harus mampu memanfaatkan media pembelajaran di dalam setiap pembelajaran. Pendidik harus memiliki kemampuan dalam mencari dan menggunakan

media yang sesuai serta dapat dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diberikan khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Puzzle Interaktif*.

Menurut Faradisha & Ambara (2023) pengembangan puzzle berbasis multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat menstimulus kemampuan kognitif peserta didik serta memotivasi siswa dalam belajar dengan pendekatan yang lebih menarik dibanding media konvensional.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *puzzle interaktif* bukan sekadar alat bermain, tetapi juga media edukatif yang memfasilitasi belajar aktif. Bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, terutama dalam memperkenalkan keterampilan awal literasi. *Puzzle interaktif* membantu siswa menghubungkan simbol, kata, dan gambar sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna serta sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik.

Menurut Fadillah dkk. (2024) mendefinisikan bahwa *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada proses berpikir dan penemuan, bukan pada pemberian informasi secara langsung. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang harus mengamati fenomena, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan.

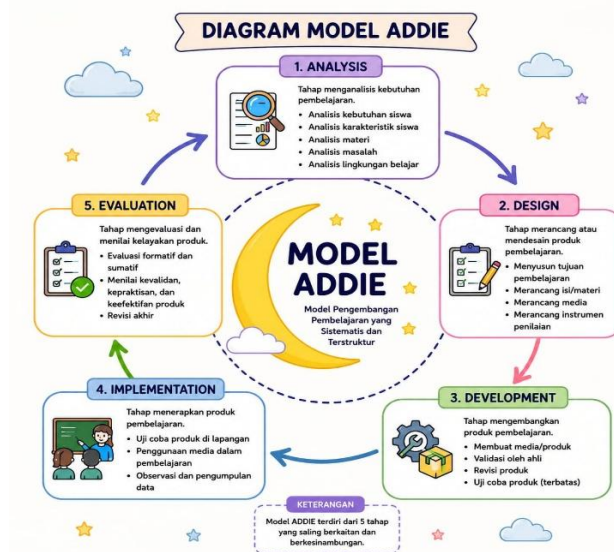
Tujuan utama *Discovery Learning* adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, serta kemampuan memecahkan masalah melalui proses penemuan. Model ini mendorong siswa untuk aktif mencari dan menemukan pengetahuan melalui kegiatan mengamati, mengumpulkan informasi, mengolah data, serta menarik kesimpulan secara mandiri. Hasil penelitian Syaras Fadillah, Erfan Ramadhani, dan Arief Kuswidyarnarko (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* mampu meningkatkan keaktifan dan keterampilan berpikir kritis siswa karena pembelajaran berpusat pada peserta didik. Selain itu, penelitian Teguh & Kirna (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas penemuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya sendiri sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal. Dengan demikian, *Discovery Learning* tidak hanya membantu siswa memahami konsep pembelajaran, tetapi juga melatih kemampuan berpikir ilmiah, reflektif, dan mandiri dalam proses belajar.

Menurut Ria dkk. (2023) kemampuan pemahaman membaca didefinisikan sebagai kecakapan dalam memahami suatu bacaan yang melibatkan kompetensi terhadap seluruh komponen dalam teks, termasuk kemampuan memahami arti kata, struktur kalimat, serta gagasan utama dalam paragraf sehingga pembaca dapat menangkap makna secara menyeluruh dari apa yang dibaca. Para peneliti menegaskan bahwa membaca pemahaman bukan hanya sekadar membaca kata demi kata secara teknis, tetapi kemampuan untuk menghubungkan dan menginterpretasikan makna secara tepat sesuai konteks teks.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, karena menjadi dasar bagi siswa untuk memahami berbagai sumber pengetahuan lainnya. Membaca tidak hanya sekadar melafalkan kata-kata, tetapi juga melibatkan proses berpikir yang kompleks untuk menangkap, menafsirkan, dan menilai makna yang terkandung dalam teks.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research And Development (R&D)*, yaitu di gunakan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran seperti media, modul, lkp, atau bahan ajar. Kemudian produk tersebut diuji kelayakan dan efektivitasnya sebelum digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono., 2022). Desain yang diterapkan adalah aodel ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dipilih karena memiliki tahapan yang runtut dan terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan media *puzzle interaktif* mulai dari tahap analisis sampai evaluasi.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran secara sistematis dan terstruktur.

Beberapa tahapan pengembangan sesuai dengan metodologi yang digunakan, yaitu dengan menggunakan model ADDIE maka dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis) Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran membaca. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam memahami suku kata sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik.
2. *Design* (Perancangan) Tahap ini dilakukan dengan merancang media *puzzle interaktif*, menentukan materi yang akan digunakan, menyusun desain tampilan media, serta membuat instrumen penelitian seperti angket, wawancara, dan soal *pretest-posttest*.
3. *Development* (Pengembangan) Pada tahap pengembangan, media *puzzle interaktif* dibuat sesuai rancangan yang telah disusun. Selanjutnya media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.
4. *Implementation* (Implementasi) Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media *puzzle interaktif* kepada siswa kelas II SD. Pada tahap ini siswa menggunakan media yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran membaca suku kata.
5. *Evaluation* (Evaluasi) Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media *puzzle interaktif* melalui hasil *pretest*, *posttest*, angket respon siswa, dan masukan dari pengguna. Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan subjek dan penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Cipada, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Bandung Barat, pada bulan April 2026, berdasarkan temuan awal bahwa sekolah tersebut belum menerapkan model *ADDIE* dan mengalami kendala dalam pembelajaran Pada Siswa tentunya Membaca Suku pada kelas rendah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 1 Cipada, dengan sampel siswa kelas II sebanyak 15 orang. Instrumen penelitian terdiri dari tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal uraian berjumlah 10 butir digunakan dalam *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan pemahaman membaca. Sementara itu, instrumen non-tes meliputi angket berisi 10 pernyataan dengan *skala Likert* (skor 1–4) untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran, serta wawancara untuk menggali pendapat dan pengalaman siswa

secara mendalam terkait proses pembelajaran dan penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *Puzzle Interaktif*.

Prosedur penelitian mengikuti lima tahapan model ADDIE (Branch, 2020).

1. *Analysis*

Identifikasi masalah di kelas II, analisis gaya belajar siswa, serta canva. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang penting untuk menentukan produk yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna (Branch, 2020). Penelitian oleh Teguh dan Kirna (2013) juga menjelaskan bahwa tahap analisis membantu pengembang memperoleh informasi yang akurat mengenai kondisi pembelajaran sehingga produk yang dihasilkan lebih efektif.

2. *Design*

Penyusunan rancangan media, penetapan tujuan instruksional, dan penyusunan modul ajar berbasis *Discovery Learning*. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, merancang media puzzle interaktif, dan menyusun instrumen penelitian. Menurut Cahyadi (2019), tahap desain berfungsi untuk menghasilkan rancangan produk yang sistematis sebelum memasuki tahap pengembangan sehingga proses pembuatan media menjadi lebih terarah.

3. *Implementation*

Pelaksanaan *Pre-Test*, penerapan media dalam pembelajaran, serta uji coba terbatas dan luas. Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media *puzzle interaktif* kepada siswa kelas II SD melalui kegiatan pembelajaran, serta melaksanakan *pre-test* dan *post-test*. Menurut Aldoobie (2015), tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana produk digunakan dalam situasi nyata dan mengukur efektivitasnya terhadap hasil belajar.

4. *Evaluation*

Pelaksanaan *Post-Test* dan pengumpulan data melalui angket serta wawancara untuk mengukur keberhasilan produk. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan media yang dikembangkan melalui analisis hasil belajar, angket respon siswa, dan wawancara. Evaluasi merupakan tahap akhir yang digunakan untuk menilai efektivitas serta melakukan perbaikan produk apabila masih ditemukan kekurangan (Branch, 2020). Hasil penelitian Sugiyono (2022) juga menegaskan bahwa evaluasi diperlukan untuk memastikan produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian meliputi tes uraian untuk mengukur kemampuan pemahaman (mengacu pada indikator: identifikasi masalah, pengumpulan informasi, analisis, solusi, dan berpendapat) serta instrumen nontes berupa pedoman wawancara, observasi, dan angket. Data kuantitatif dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* diolah menggunakan statistika inferensial melalui aplikasi Spss untuk menguji efektivitas media. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk mengevaluasi proses implementasi serta kendala yang dihadapi.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

3.1.1 Tahapan Pengembangan

Beberapa tahapan pengembangan sesuai dengan metodologi yang digunakan, yaitu dengan menggunakan model ADDIE maka dapat dipaparkan sebagai berikut

3.1.1.1 Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD. Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami suku kata, menyusun kata menjadi kalimat, dan memahami isi bacaan sederhana. Selain itu,

media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu media *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* Rumusan masalah 1 terjawab, yaitu diperoleh kebutuhan pengembangan media *puzzle interaktif* yang dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa.

3.1.1.2 Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan penyusunan rancangan media *puzzle interaktif* menggunakan Canva. Peneliti merancang isi materi, tampilan media, petunjuk penggunaan, serta aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah *Discovery Learning*. Selain itu, disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, soal pretest-posttest, angket respon siswa, dan pedoman wawancara.

Hasil tahap perancangan menghasilkan desain awal media *puzzle interaktif* yang siap untuk dikembangkan dan divalidasi. Adapun link media *puzzle interaktif* berbasis canva sebagai berikut.

https://docs.google.com/document/d/1d05vqIb_DY4YXMFmYIFi493L_ZTJq4Jtik2Z7EBIrl/edit?usp=drivesdk

3.1.1.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Media *puzzle interaktif* kemudian dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat. Produk yang telah selesai selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *puzzle interaktif* memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validator memberikan beberapa saran perbaikan terkait tampilan media, pemilihan warna, dan penyempurnaan materi. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai masukan validator hingga diperoleh produk akhir yang layak digunakan.

Rumusan masalah 2 terjawab, yaitu media *puzzle interaktif* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media *puzzle interaktif* yang telah dirancang kemudian dilakukan tahap uji validasi terlebih dahulu, berikut adalah hasil validasi dari ahli media yaitu Bapa Trisna Nugraha, M.Pd dan Ibu Iis Siti Salamah Azzahra, M.Pd sebagai ahli materi dan pengguna media yaitu guru kelas III Sekolah Dasar yaitu Ibu Risma Gustiani S.Pd.

Tabel 1. Hasil Validasi Uji Coba Terbatas dan Luas

Item Validasi	Indikator	Skor	%
Ahli Materi	Isi	60	100,00
	Konstruk	50	83,33
	Bahasa	40	100,00
	Rata-rata	50	94,44
Ahli Media	Isi	38	95,00
	Konstruk	37	92,50
	Bahasa	18	90,00
	Rata-rata	31	92,50
Praktisi (Guru)	Kebermanfaatan	38	95,00
	Kebantuan	38	95,00
	Kemudahan	19	95,00
	Kemenarikan	20	95,00
	Rata-rata	31,67	95,00
Rata-rata Keseluruhan			93,98
Kriteria			Sangat Layak

Berdasarkan Tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji validasi menunjukkan persentase masing-masing sebesar 94,44% untuk ahli materi, 92,50% untuk ahli media, dan 95,00% untuk praktisi (Guru). Peneliti kemudian mengakumulasi seluruh hasil persentase tersebut dan memperoleh rata-rata sebesar

93,98%. Hasil akumulasi validasi tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Dari hasil validasi diperoleh saran dan kritik yang berguna dalam perbaikan media sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun saran dan kritik dari ahli yaitu menambahkan petunjuk penggunaan dan menyesuaikan tampilan materi agar lebih mudah dipahami siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran serta layak untuk diterapkan pada uji coba lapangan, baik secara terbatas maupun luas.

3.1.1.3.1 Hasil Respon Siswa

Tabel 2. Respon Siswa terhadap Media *Puzzle Interaktif* dengan Model *Discovery Learning*

No	Kegiatan	Persentase %	Kategori
1.	Uji Coba Terbatas	95,00%	Sangat Baik
2.	Uji Coba Luas	90,00%	Sangat Baik
Total		92,50%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 95,00% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, pada uji coba luas diperoleh persentase sebesar 90,00% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan respon siswa setelah media diterapkan pada jumlah subjek yang lebih besar. Secara keseluruhan, rata-rata persentase respon siswa mencapai 92,50% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle interaktif* dengan model *Discovery Learning* mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3.1.1.4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan kepada 15 siswa kelas II SD. Sebelum menggunakan media *puzzle interaktif*, siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal membaca. Pada tahap penggunaan media pembelajaran berupa media *puzzle interaktif* dengan model *Discovery learning* digunakan pada 15 siswa kelas II di salah Sekolah Dasar Kabupaten Bandung , yaitu bulan April dilaksanakan pada tanggal 23 April, dilakukan selama 2 jam pelajaran. Langkah pertama tahap penggunaan yaitu mengidentifikasi pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media melalui *pretest*. Langkah berikutnya yaitu penggunaan media.



Gambar 2. Implementasi Penggunaan *Puzzle Interaktif* dengan Model *Discovery Learning* Kepada Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.

3.1.1.5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,64 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle interaktif* mampu meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 92,33% dengan kategori sangat baik. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik, aktif, dan mudah memahami materi membaca menggunakan media *puzzle interaktif*.

Hasil penelitian diawali dengan pelaksanaan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal pemahaman membaca siswa. *Pretest* ini diberikan kepada seluruh siswa kelas II sebagai bentuk asesmen diagnostik. Nilai hasil *pretest* kemudian dianalisis pada materi, untuk mengetahui konsistensi kemampuan siswa dalam membaca suku kata. Perbandingan tersebut memberikan gambaran awal mengenai tingkat pemahaman dan kesiapan siswa, sekaligus menjadi dasar dalam mengevaluasi efektivitas penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Puzzle Interaktif* pada tahap berikutnya. Data yang diperoleh kemudian diolah melalui analisis deskriptif dan uji normalitas. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji *paired samples t-test*. Berikut adalah hasil output uji *paired samples t-test* dan *pretest*.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Samples t-Test Pretest*

-3	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95 Confidence Interval of the Difference					
			Lower	Upper				
Pair 1 - <i>Pretest</i>	-9,13	6,21	1,60	-12,57	-5,69	-5,697	14	0,000

Berdasarkan tabel hasil uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah menggunakan media *puzzle interaktif*.

Setelah dilaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyelesaikan masalah Bahasa Indonesia pada materi membaca suku kata, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian perlakuan selama empat pertemuan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle interaktif*. Setiap pertemuan dirancang untuk menempatkan siswa dalam situasi pemahaman membaca sesuai prinsip pembelajaran konstruktivisme. Siswa diajak untuk mengamati, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri dengan bantuan media *puzzle interaktif* yang menyajikan media interaktif dari *puzzle* suku kata bergambar.

Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam diskusi menganalisis media *puzzle interaktif*, peningkatan rasa ingin tahu, serta antusiasme yang tinggi dalam mengeksplorasi media. *Puzzle Interaktif* berperan penting dalam membantu siswa memahami bacaan suku kata 2-3 kata melalui pengalaman belajar langsung. Model *Discovery Learning* memberi ruang bagi siswa untuk pemahaman membaca suku kata, dan mengambil keputusan dalam menyelesaikan tugas dalam belajar membaca. Setelah empat kali pertemuan pembelajaran, dilakukan *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan pemahaman membaca. *Posttest* disusun dengan mempertimbangkan indikator kemampuan pemahaman membaca yang sama seperti pada *pretest*, sehingga hasilnya dapat dibandingkan secara valid. Berikut ini merupakan langkah-langkah uji statistik untuk mengolah data *pretest* dan *posttest* serta skala likert angket respon siswa (data kuantitatif).

Setelah dilakukan penilaian hasil *pretest* dan *posttest*, selanjutnya dilakukan analisis deskriptif menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 27.01 untuk mengetahui nilai minimum, nilai maksimum, dan rata-rata. Maka didapatkan hasil output yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	15	54	79	68,07	7,63
Posttest	15	72	85	77,20	4,33

Berdasarkan tabel di atas, terlihat dari hasil analisis deskriptif ini terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan selisih 9,13. Selisih ini belum dapat dijadikan kesimpulan ada tidaknya perbedaan kemampuan awal dan akhir pembelajaran karena masih diperlukan langkah lain yaitu uji normalitas.

Untuk mengetahui apakah data dari hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dilakukan pengujian normalitas menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 27.01. Analisis menggunakan uji Shapiro Wilk dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ berdasarkan P-value yang diperoleh.

Adapun hipotesis yang diujikan adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Kriteria Pengujian menurut Sugiyono (2022), dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah:

Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Berikut adalah hasil output uji normalitas data menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 27.01.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Hasil	Statistic	Shapiro-Wilk	
		Df	Sig.
Pretest	0,941	15	0,118
Posttest	0,928	15	0,156

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, baik nilai *pretest* maupun *posttest* keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian kedua data berdistribusi normal. Hipotesis yang berlaku adalah hipotesis pertama yakni H_0 diterima sementara H_1 ditolak. Artinya, data berasal dari sampel yang berdistribusi normal. Setelah diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal, maka pengujian dilanjutkan dengan uji t.

Uji t digunakan untuk menentukan perbedaan yang signifikan antara keadaan sebelum dan sesudah perlakuan, selain itu juga uji t digunakan untuk melihat pengaruh dari suatu perlakuan. Berikut ini hasil dari uji t dengan menggunakan uji *paired samples t-test*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Paired Samples T-Test

Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95 Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 <i>Pretest - Posttest</i>	-9,13	6,21	1,60	-12,57	-5,69	-5,697	14	0,000

Berdasarkan tabel hasil uji Paired Sample t-Test dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kemampuan pemecahan masalah materi membaca suku kata pada data *pretest* dan *posttest*.

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah diberikan perlakuan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Rumus yang digunakan dalam uji N-Gain adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posstest} - \text{Pretest}}{\text{SMI} - \text{Pretest}}$$

Keterangan:

Posstest = Nilai tes setelah perlakuan
Pretest = Nilai tes sebelum perlakuan
SMI = Nilai maksimum ideal

Menurut Richard R. Hake (2022), hasil N-Gain dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 7. Kategori Hasil N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Uji N-Gain dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

	Pretest	Posttest	Posttest- Pretest	Skor Ideal (100-Pretest)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
Mean	68,07	77,20	137	479	0.28	26,73 (%)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-Gain yang diperoleh adalah 0.28, yang termasuk kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *Puzzle Interaktif* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman membaca pada materi pemahaman membaca suku kata. Peningkatan ini terlihat dari nilai N-Gain yang rendah, yang menunjukkan efektivitas model pembelajaran tersebut dalam membantu siswa dalam membaca suku kata.

Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle interaktif* diberikan angket berisi 10 pernyataan yang terdiri dari pernyataan positif dan negatif. Setiap pernyataan dianalisis menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Aspek yang dinilai meliputi tanggapan siswa terhadap model *Discovery Learning*, media *puzzle interaktif*, serta minat dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil analisis data angket respon siswa menggunakan skala likert.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Analisis Data Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Jenis	SS +(4) -(1)	S +(3) -(2)	TS +(2) -(3)	STS +(1) -(4)	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	P1	Positif	19	11	-	-	56	60	93%
2	P2	Positif	13	17	-	-	55	60	92%
3	P3	Negatif	-	-	-	-	57	60	95%
4	P4	Negatif	26	4	-	-	58	60	97%
5	P5	Positif	11	19	-	-	52	60	87%
6	P6	Positif	12	18	-	-	56	60	93%
7	P7	Negatif	-	-	27	3	51	60	85%
8	P8	Positif	8	22	-	-	54	60	90%

No	Pernyataan	Jenis	SS +(4) -(1)	S +(3) -(2)	TS +(2) -(3)	STS +(1) -(4)	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
9	P9	Negatif	-	-	28	2	57	60	95%
10	P10	Positif	20	10	-	-	58	60	97%
Rata-Rata									92,4%

Berdasarkan hasil analisis terhadap 10 pernyataan pada angket respon siswa terhadap pembelajaran/media yang digunakan, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian yang tinggi terhadap pernyataan-pernyataan yang diajukan. Rata-rata persentase pada setiap pernyataan yaitu sebesar 92,4% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik/setuju. Ini menunjukkan bahwa hampir semua pernyataan memperoleh tanggapan positif, berada pada kategori "Setuju" hingga "Sangat Setuju". Secara keseluruhan, data ini mencerminkan bahwa siswa memiliki respon yang sangat positif terhadap pembelajaran/media yang diberikan. Hal ini dapat menjadi indikasi bahwa media atau model yang digunakan berhasil menarik minat, mempermudah pemahaman, atau menyenangkan bagi siswa selama proses pembelajaran.

Selanjutnya data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara terhadap beberapa siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle interaktif*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa secara umum siswa merespons positif model dan media yang digunakan. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena kehadiran *puzzle interaktif* yang visual dan interaktif. Siswa mengaku lebih mudah memahami konsep yang diajarkan karena dapat melihat langsung bentuk visual dari materi yang dibahas. Seorang siswa menyampaikan, "bacaan dan gambar bisa dilihat dan disusun bentuknya jadi saya lebih paham daripada cuma lihat di buku biasa."

Dari aspek keterlibatan, siswa merasa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Model *Discovery Learning* yang menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah secara mandiri mendorong mereka untuk berdiskusi dan bekerja sama. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang bisa belajar sambil bertukar ide dengan teman, meskipun pada awalnya merasa bingung dengan tugas yang diberikan. Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa penggunaan *puzzle interaktif* membantu mereka untuk lebih fokus dan tidak cepat bosan. Elemen visual yang menarik membuat mereka lebih tertarik memperhatikan penjelasan guru maupun diskusi. Salah satu siswa menyampaikan, "Biasanya saya cepat bosan kalau belajar bahasa Indonesia, tapi ini seru karena medianya bisa dimainkan dan gambarnya lucu." Namun, ada juga siswa yang menyampaikan bahwa pada awalnya kesulitan memahami tugas yang diberikan, terutama ketika harus memecahkan masalah secara mandiri. Meskipun demikian, mereka merasa terbantu oleh bimbingan guru. Secara keseluruhan, wawancara menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle interaktif* dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan dan kemampuan pemahaman membaca. Model ini juga mendorong keterampilan membaca suku kata dengan baik dan jelas.

3.2 Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi (guru). Persentase kelayakan yang diperoleh berada pada kategori sangat layak sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Branch (2020) yang menyatakan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE secara sistematis akan menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, validasi ahli merupakan tahapan penting untuk memastikan kualitas isi, desain, dan penggunaan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Bahan ajar *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan terbukti layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas II sekolah dasar. Hal ini terlihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi yang memperoleh kategori sangat valid, serta adanya peningkatan kemampuan pemahaman

membaca siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang memerlukan pembelajaran konkret, menarik, dan interaktif.

Peningkatan kemampuan pemahaman membaca siswa terjadi karena media *puzzle interaktif* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan menyusun potongan informasi, menghubungkan kata dan gambar, serta menemukan makna bacaan secara mandiri. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fauziyah (2023) yang menyatakan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Putri (2022); Yuliana (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah karena melibatkan aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Keberhasilan media yang dikembangkan juga didukung oleh penerapan model *Discovery Learning* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Melalui tahapan mengamati, mengumpulkan informasi, mengolah data, dan menarik kesimpulan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Fadillah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa *Discovery Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Selain itu, penelitian Safitri (2023); Sari (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain meningkatkan hasil belajar, media puzzle interaktif berbasis *Discovery Learning* memperoleh respon siswa yang sangat baik. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran karena media yang digunakan menarik, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Oleh karena itu, media *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk membantu guru meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa sekolah dasar.

Temuan penelitian ini juga memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Dalam penggunaan *puzzle interaktif*, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga terlibat langsung dalam proses menemukan dan memahami informasi yang terdapat dalam bacaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurrita (2021) bahwa media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dapat meningkatkan kualitas proses belajar serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa sekolah dasar. Hasil ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi baru berupa pengembangan bahan ajar *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* menggunakan model ADDIE yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas II sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa: media *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dikembangkan memuat aktivitas pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media *puzzle interaktif* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi (guru). Hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, konstruk, dan bahasa sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Media *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa kelas II sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media, yang terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest serta respon positif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk membantu meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD

Implementasi bahan ajar *puzzle interaktif* juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari hasil *pretest* ke *posttest* serta hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah penggunaan media. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media interaktif dan media *puzzle* mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran membaca. Dengan demikian, bahan ajar *puzzle interaktif* berbasis *Discovery Learning* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk membantu meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa sekolah dasar. Guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa agar proses belajar lebih aktif dan bermakna. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan beragam.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peningkatan kemampuan pemahaman membaca siswa terlihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 68,07 meningkat menjadi 77,20 pada hasil *posttest*. Hasil uji Paired Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle interaktif* terhadap kemampuan pemahaman membaca suku kata siswa kelas II SD. Dengan demikian, media *puzzle interaktif* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca suku kata untuk siswa kelas II SD.

6. Referensi

- Amelia, R. (2022). Penggunaan Media Bergambar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(1), 50–60.
- Cahyadi, R. A. H. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE pada pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 120–128.
- Fauziyah, N. (2023). Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 45–53.
- Firmansyah, D. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 25–36.
- Kurniawan, D. (2021). Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar Membaca. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 88–99.
- Liyana, N. (2024). Pengembangan LKPD Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 70–81.
- Maulida, S. (2024). Pengembangan Media Puzzle Edukatif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 90–101.
- Mulyati, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(3), 78–86.
- Nugraha, F. (2022). Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(3), 112–121.
- Nurrita, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 3(10), 45–56.
- Oktaviani, R. (2021). Pembelajaran Membaca melalui Media Bermain pada Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 44–53.
- Pratiwi, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dasar*, 5(3), 55–64.
- Putri, M. A. (2022). Media Puzzle sebagai Sarana Pembelajaran Membaca pada Siswa Kelas Rendah.

- Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(2), 115–123.
- Rahmawati, D. (2022). Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 88–97.
- Safitri, N. (2023). Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 65–75.
- Sari, P. (2023). Motivasi Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Modern*, 9(1), 40–49.
- Sulistiyawati, E., Rahmawati, D., & Putri, N. (2024). Pengembangan Media Puzzle Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovasi Dasar*, 9(1), 15–25.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2023). Model Pengembangan ADDIE dalam Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 90–101.
- Wulandari, S. (2023). Efektivitas Media Visual terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 34–42.
- Yuliana, R. (2023). Efektivitas media puzzle dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas rendah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 102–110.