

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN MENGGUNAKAN
METODE PERMAINAN ACAK HURUF BERBANTU MEDIA PUZZLE
SISWA KELAS I**

Edi¹, Syamsul Rijal²

1Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: edipgsd201@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: syamsulrijal220697@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve initial reading skills using the random letter method assisted by puzzle media in class I Inpers Paccinongan in the odd semester of the 2024 academic year. This type of research is classroom action research which includes the stages of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 22 class I students at Inpers Paccinongan Elementary School, consisting of 12 male students and 10 female students. The data collection techniques used are observation and tests. This research used the instruments of learning implementation observation sheets, student activity observation sheets and initial reading skills tests. The data analysis technique in this research is descriptive quantitative. The research results showed that in the first cycle, only 13 students (69) had reached the KKM (69) or had completed it and there were still 9 students (41%) who had not reached the KKM or had not completed it. Cycle II increased to 19 students who had reached the KKM and only 3 students who had not reached the KKM or did not complete it. Thus, it can be concluded that the use of the random letter game method assisted by puzzle media can improve the reading skills of class I students

Keywords: Letter random game method; puzzle media; beginning reading skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan menggunakan metode acak huruf berbantu media puzzle di kelas I Inpers Paccinongan pada semester ganjil tahun ajaran 2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 22 siswa kelas I Sd Inpers Paccinongan yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa serta tes keterampilan membaca permulaan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I siswa yang telah mencapai KKM (69) atau telah tuntas hanya 13 orang (59%) dan masih ada 9 siswa (41%) yang tidak mencapai KKM atau tidak tuntas. Siklus II meningkat menjadi 19 siswa yang telah mencapai KKM dan hanya 3 siswa yang belum mencapai KKM atau tidak tuntas. Dengan demikian dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan metode permainan acak huruf berbantu media puzzle dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas I

Kata Kunci: Metode permainan acak huruf; media puzzle; keterampilan membaca permulaan.

A. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Pasal 2), berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (pasal 3). lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi serta berdisiplin. (Patoni & Akhyak, 2004). Pernyataan ini didukung oleh Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 1 mengenai Standar Nasional Pendidikan, yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan untuk kepentingan dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.(2021)

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis adalah beberapa keterampilan yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan pembelajaran

Bahasa Indonesia, diharapkan siswa dapat menggunakan Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi sehari-hari. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi baik secara tulis maupun lisan.

Keterampilan membaca merupakan salah satu bagian yang harus dikuasai siswa. Siswa harus terampil dalam mengetahui dan memahami huruf, kata dan kalimat yang berbentuk tulisan sehingga siswa dapat mendapatkan informasi dalam suatu bacaan. Melalui membaca, siswa dapat memperoleh wawasan yang luas mengenai isi dunia serta dapat mengembangkan pola pikir siswa. Oleh karena itu, membaca adalah jantung dari pendidikan. Membaca adalah tahap pemahaman informasi atau pesan yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca melalui sebuah tulisan. Membaca sangat berkaitan dengan Bahasa karena membaca adalah salah satu bagian dari keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan berbahasa seriap orang berbeda-beda. Tujuan dari membaca yaitu agar siswa mengetahui bentuk tulisan sebagai tanda suatu bahasa, sehingga siswa dapat mengucapkan bunyi tulisan tersebut. Keterampilan membaca merupakan salah satu faktor pendukung terhadap keberhasilan proses pembelajaran di kelas satu Sekolah Dasar. Secara umum, belum semua siswa mahir dalam membaca saat menaiki kelas dua. Hal ini dikarenakan rendahnya minat siswa terhadap membaca. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih sangat terbatas mulai dari ketersediaan media pembelajaran yang masih kurang, serta keterampilan guru dalam membuat

dan mengembangkan media pembelajaran. Dilihat dari perkembangan pengetahuan, siswa kelas satu masih berada pada tahap berpikir secara konkret.

Salah satu alternatif yang dilakukan untuk memperbaiki permasalahan tersebut yaitu dengan memilih serta menggunakan metode dan media yang tepat dan inovatif. Menurut Al Mubarak (2019) metode bermain merupakan salah satu metode yang dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta lebih efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mengetahui bentuk. Salah satu cara untuk meningkatkan proses belajar bahasa, terutama keterampilan membaca, adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Apabila guru menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan siswa, siswa akan betah dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media *puzzle* adalah salah satu media berbentuk permainan yang berguna untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Media ini dapat membantu siswa mengingat dan memahami konsep, meningkatkan kemampuan kreatif mereka, dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Media *puzzle* atau bisa disebut permainan bongkar pasang dapat mengasah keterampilan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dengan mengandalkan pikiran. Menurut Fitriani (2017) *puzzle* dapat bermanfaat untuk membuat suatu kegiatan menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat anak dalam belajar. Selain itu, permainan *Puzzle* juga dapat meningkatkan motorik halus anak. Media *puzzle* dapat membantu siswa memperoleh

pengetahuan baru dan menarik perhatian siswa dengan membuatnya praktis untuk digunakan saat mengajar membaca. Dengan demikian, diharapkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dan meningkatkan hasil dan prestasi belajar mereka. Media *puzzle* dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan baru dan menarik perhatian siswa dengan membuatnya praktis untuk digunakan saat mengajar membaca. Dengan demikian, diharapkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa dan meningkatkan hasil dan prestasi belajar mereka.

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan asesmen, terlihat jelas bahwa keterampilan membaca permulaan siswa masih perlu ditingkatkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kurangnya penggunaan media yang tidak efektif. Selama ini pembelajaran membaca yang dilakukan hanya menggunakan buku cetak, sebagai alat bantu untuk mengasah keterampilan membaca. Salah satu alternatif yang dilakukan untuk memperbaiki permasalahan tersebut yaitu dengan memilih serta menggunakan metode dan media yang tepat dan inovatif. Salah satu cara untuk meningkatkan proses belajar bahasa, terutama keterampilan membaca, adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode permainan acak huruf berbantu media *puzzle*. Penelitian ini berjudul "Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Permainan Acak Huruf Berbantu

Media *Puzzle* Siswa Kelas I”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, sebuah pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran (Alfania et al., 2023). Lokasi penelitian dilakukan di SD Inpres Paccinongang, dengan Subjek penelitian ini adalah 22 siswa kelas I Sd Inpres Paccinongan yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini memilih sampel dari kelas yang relevan berdasarkan pertimbangan peneliti, dengan skenario tindakan yang difokuskan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data mencakup Tes dan Observasi. Observasi untuk peneliti berisi tentang instrument pengamatan yang mencakup aspek kemampuan peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran di ruang kelas. Sedangkan observasi untuk peserta didik berisi observasi kegiatan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Test keterampilan membaca permulaan digunakan untuk mengevaluasi keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memperhatikan Lafal, Intonasi, Kelancaran, dan Kejelasan suara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Pada bagian ini akan

diperlihatkan hasil Penelitian Tindakan Kelas pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan acak huruf berbantu media *puzzle*. Hasil penelitian diperoleh melalui prosedur pengumpulan data yaitu melalui tes dan observasi terhadap guru dan siswa. Dalam penelitian ini, pada akhir pertemuan diadakan tes akhir siklus yang digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan acak huruf berbantu media *puzzle*. Dari pengumpulan data yang didapatkan, peneliti mendapatkan rangkuman peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa dengan menggunakan metode permainan acak huruf berbantu media *puzzle*. Data hasil penelitian yang akan diperlihatkan yaitu data siklus 1 dan II dengan tujuan untuk melihat peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa setiap siklus. Hasil penelitian pada tiap-tiap siklus dideskrip sebagai berikut.

1. Siklus I

Siklus 1 pertemuan dilaksanakan pada Rabu, 9 September 2024 pukul 08:30- 09:30 yang diikuti oleh siswa kelas I SD Inpres Paccinongang yang berjumlah 22 orang siswa dengan materi pertemuan pertama yaitu tema 7 benda, hewan, dan tanaman disekitarku dengan sub tema 1 benda hidup dan tak hidup. Penelitian siklus dilaksanakan secara bertahap mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum melakukan tindakan penelitian, penulis mempersiapkan semua keperluan penelitian, seperti

rencana pembelajaran, bahan ajar, LKPD, dan instrumen penelitian berupa tes kemampuan membaca permulaan siswa.

Pengamatan siklus I merupakan hasil observasi selama

dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Observasi difokuskan pada interaksi antara guru dan siswa serta penggunaan metode permainan acak huruf siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai ketuntasan akhir keterampilan membaca permulaan siklus I

No	Perolehan Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	Nilai > 69	13	59
2.	Nilai < 69	9	41
	Jumlah	22	100

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai diatas 69 atau tuntas sebanyak 13 orang atau 59% sedangkan nilai kurang dari 69 atau tidak tuntas sebanyak 9 orang atau 41%. Tingkat pencapaian ketuntasan pada pembelajaran secara klasikal yaitu 73,45, ini berarti ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum tercapai di siklus I

1. Siklus II

Kegiatan pembelajaran siklus II merupakan kegiatan perbaikan pembelajaran untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dari kegiatan pembelajaran pada siklus II. Dari permasalahan yang ditemui dalam siklus II, maka diputuskan untuk melakukan perbaikan pembelajaran. Perbaikan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan

membaca permulaan siswa menggunakan metode permainan acak huruf berbantu media *puzzle*. Tidak jauh berbeda dengan persiapan siklus I, persiapan siklus II melibatkan penggunaan metode permainan acak huruf berbantu media *puzzle*. Selain itu, diperlukan pembuatan LKS baru, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa, dan lembar tes akhir siklus. Melihat beberapa masalah yang terjadi pada siklus I, peneliti akan melanjutkan kegiatan pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II, peneliti berharap bisa memaksimalkan dan memperbaiki kekurangan yang telah terjadi pada siklus sebelumnya. Kegiatan siklus II ini dilakukan secara bertahap mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Tabel 2. Nilai ketuntasan akhir keterampilan membaca permulaan siklus II

No	Perolehan Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	Nilai > 69	19	86
2.	Nilai < 69	3	14
	Jumlah	22	100

(Sumber: Hasil analisis data)

Tabel diatas menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai diatas 69 atau tuntas sebanyak 19 orang atau 86% sedangkan nilai kurang dari 69 atau tidak tuntas sebanyak 3 orang atau 14%. Tingkat pencapaian ketuntasan pada pembelajaran secara klasikal yaitu 83. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang cukup baik. Artinya tindakan yang dilakukan pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80% siswa yang mendapatkan nilai tuntas. Oleh karena itu, peneliti memutuskan bahwa penelitian tindakan kelas telah mencapai target (berhasil) sehingga dianggap tidak perlu untuk melanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka keterampilan membaca permulaan kelas I Sd Inpers Paccinongan sudah meningkat menggunakan metode acak huruf berbantu media *puzzle*. Keterampilan membaca permulaan dapat meningkat karena dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Abdurrahman (2018) mengemukakan bahwa terdapat delapan aspek yang menjadi sumber ketuntasan belajar membaca antara lain: kematangan mental, kemampuan visual, kemampuan mendengarkan, perkembangan wicara dan bahasa, keterampilan berpikir dan memperhatikan, perkembangan motorik, kematangan sosial dan emosional, motivasi dan minat. Dorongan siswa untuk membaca dapat memberikan pengaruh yang sangat besar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Siswa yang memiliki dorongan untuk membaca dapat meningkatkan

keterampilan membaca permulaan dengan baik. Hal ini terbukti dari siswa memperhatikan pembelajaran pada saat membaca permulaan, siswa yang memiliki dorongan untuk membaca akan memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun faktor yang lain yang mempengaruhi keterampilan membaca permulaan siswa yaitu bahan bacaan yang digunakan untuk membaca. Bahan bacaan tersebut memiliki pengaruh yang sangat besar untuk dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Bahan bacaan berpengaruh untuk membaca karena jika bahan bacaan menarik maka akan menumbuhkan minat siswa untuk membaca, sebaliknya jika bahan bacaan tidak menarik maka akan membuat siswa tidak tertarik untuk membaca isi bacaan tersebut. Seperti halnya penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa membuat siswa tertarik untuk membaca karena siswa dapat menyusun kata yang ada pada media tersebut sehingga siswa lebih tertarik untuk membaca kata atau kalimat yang ada pada media tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil penelitian pada setiap siklusnya membuktikan bahwa penggunaan metode permainan dengan media *puzzle* yang dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dapat meningkatkan pembelajaran membaca permulaan. Adapun langkah yang paling menonjol dari metode permainan acak huruf berbantu media *puzzle* adalah langkah pelaksanaan menyusun *puzzle*, keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat nampak. Semua siswa terlihat sibuk dengan aktivitas

menyusun puzzle. Mereka berlomba-lomba menyusun *puzzle* agar hasil pekerjaannya selesai tepat waktu. Mereka juga tak segan menegur temannya apabila pasif, tidak melakukan kegiatan apapun.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pada penelitian ini masih kurang berhasil karena masih terdapat siswa yang belum tuntas sehingga belum mencapai indikator penelitian. Kurang maksimalnya guru dan siswa dalam pembelajaran siklus I dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh observer dan menjadikan nilai siswa dalam membaca permulaan belum sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti. Dari hasil yang diperoleh pada siklus I maka peneliti mengadakan perbaikan pada siklus II agar kekurangan yang terdapat pada siklus I dapat teratasi.

Ada beberapa masalah dan solusi untuk pembelajaran membaca permulaan dengan metode permainan acak huruf berbantu media *puzzle* yaitu: a) Siswa tidak fokus ketika guru menjelaskan tujuan dan proses permainan; b) Siswa tidak memanfaatkan kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum mereka pahami; dan c) Guru gagal mengondisikan kelas sepenuhnya karena ada beberapa siswa yang tidak membaca buku. Untuk mengatasi masalah yang ada, a) Guru harus membimbing dan memotivasi siswa untuk tetap fokus mendengarkan penjelasan guru; b) mendorong siswa untuk memanfaatkan kesempatan yang baik untuk bertanya pada guru tentang hal-hal yang belum dipahami mereka; dan c) guru harus lebih komunikatif lagi saat berinteraksi dengan siswa. Lakukan tanya jawab yang intens agar perhatian siswa tertarik. Guru dapat memberi

pertanyaan kepada seluruh siswa atau dengan menunjuk salah seorang siswa. Selain untuk memfokuskan perhatian siswa, cara ini juga membuat kelas terasa hidup dan siswa terlihat aktif.

Keterampilan dapat dilihat dari proses yang ada dan tertuang dalam evaluasi yang dilakukan. Proses belajar dalam pembelajaran dapat memengaruhi tes keterampilan membaca. Berdasarkan hal tersebut dan tercermin dalam penelitian yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui penggunaan metode permainan acak huruf berbantu media *puzzle* yang dilakukan oleh peneliti dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas I Sd Inpers Paccinongan tahun ajaran 2024/2025.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan acak huruf berbantu media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I Sd Inpers Paccinongan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya keterampilan membaca permulaan siswa. Pada siklus I terdapat 13 atau 59% siswa yang mencapai KKM, sedangkan 9 siswa lainnya belum mencapai KKM dengan ketuntasan nilai rata-rata kelas yaitu 73,45% dengan kategori baik. Pada siklus II keterampilan membaca permulaan siswa kelas I Sdn Inpers Paccinongan mengalami peningkatan yaitu 19 atau 86% siswa mencapai KKM rata-rata dan 3 siswa belum mencapai nilai rata-rata dengan ketuntasan nilai rata-rata kelas yaitu 83% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat

beberapa saran, yaitu: (1) Bagi guru, Diharapkan agar menggunakan metode permainan acak berbantu media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa yang belum tuntas. Suasana belajar akan lebih menarik saat menggunakan metode serta media sehingga siswa tidak cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. (2) Bagi sekolah, Sekolah hendaknya melengkapi sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mendukung pembelajaran dikelas I SD khususnya membaca permulaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aarts. (2016). *Function and Categories in Sentence Analysis*. Oxford: Pergamon Press.
- Abdurrahman, M. (2018). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al Mubarak, S. 2019. Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain *Puzzle* Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77-89.
- Ananda,Y. (2018). Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Prasekolah di TK Inti Gugus Tulip III Padang Tahun 2018. *Jurnal Keperawatan Abdurrahman*, 2(2), 29-35
- Andayani. (2020). *Problema dan Aksioma dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Asiah, N. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Peta terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Pagandongan Kota Makassar*.(Skripsi diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Damayanti, M, L. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Kartu Suku Baca dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1 SDN Balongsari 1/500 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 980-981.
- Darmata, A. (2016). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Media Big Book pada Siswa Kelas I SDN Delegan 2 Prambanan Sleman*.(Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Darmawan, L. A., Fine, R., Sunan, B. (2019). Pengembangan Media *Puzzle* Susun Kotak pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14-17.
- Delviani, D. (2015). Penerapan Model Kooperatif Tipe *CIRC* (*Cooperative Integrate Reading And Composition*) Berbantuan Media *Puzzle* Kalimat untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak dalam Menentukan Pikiran Pokok. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 91-100.
- Fajariyah, E, L. (2017). *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberejo Kota Gajah Tahun Pelajaran*

- 2016/2017. (Skripsi tidak diterbitkan). IAIN Metro.
- Faridah, R. (2017). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fiktiany, M. M. (2016). *Efektifitas Permainan Acak Huruf dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Perancis di SMKN 3 Bandung*. (Skripsi tidak diterbitkan) BSI Bandung.
- Fitriani,W. (2017). Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) yang Menjalani Kemoterapi di Ruang Hematologi Onkologi Anak. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan*, 5(2), 65-74.
- Hidayah, N. (2017). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Dasar*, 3(2), 1-21.
- Istanto. (2018). Penggunaan Media *Big Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 213-242.
- Jannah, A, N. (2016). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tempel Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta*. (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Khasanah, M. (2017). Penggunaan Metode Permainan acak dalam Peningkatan Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SDN 2 Jatimulyo Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Kalam Cendekia*, 1 (1), 1-6.
- Kridalaksana. (2017). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Mirnawati. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I SD melalui Media Gambar Seri Di SDN 06 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*,3 (2), 94-104.
- Nurlaeli, D. (2016). *Penggunaan Metode Permainan dengan Media Puzzle dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1 SDN 2 Tamanwinangun*. (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Patty. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*,1(2). 318-323.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2003. *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Jakarta
- Pertiwi, D. (2016) *Efektivitas Teknik Permainan Acak Huruf Hiragana dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata I-Keiyooshi Bahasa Jepang*.(Skripsi tidak diterbitkan) Universitas Pendidikan

- Indonesia.
- Putri. (2016). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Rasto. (2016). Kepuasan Kerja dan Komitmen Organisasi sebagai Determinan Kinerja Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 3(2), 1-12.
- Rumakhit, N. (2017). Pengembangan Media *Puzzle* untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan. *Jurnal Simki* pedagogia. 1(2), 6
- Shoimin, A. (2016). 68 *Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruz Media.
- Sunarti. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*. 1(1), 20
- Susanti, I. (2016). *Peningkatan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Puzzle Siswa Kelas I A SDN 23 Batara Kota Palopo*. (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Susilowati, I. (2018). *Implementasi Media Puzzle dalam Proses Pembelajaran Pencak Silat pada Siswa Sekolah Dasar Budi Mulia Dua Sedayu*. (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Yogyakarta.
- Ulfatun, N. (2017). *Pengaruh Permainan Acak Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B TK Aba 10 Malang*. (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Malang.
- Wahyuningrum. (2019). *Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Wibowo. (2016). *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.