

Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kreatif pada Materi Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar

¹Nurul Mujtahidah, ²Munir Yusuf, ³Muhammad Guntur, ⁴Nurul Aswar

¹²³⁴Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

nurulmujtahidahilyas28@gmail.com

Abstract

This thesis discusses research into the development of creative puzzle learning media in beginning reading material for class I at SDN 05 Salamae, Palopo city. This research aims to: (1) Analyze the need for creative puzzle media in beginning reading materials (2) Find out the level of validity of creative puzzle learning media in developed beginning reading materials (3) Find out the level of practicality of creative puzzle learning media in developed beginning reading materials tested. This type of research is Research and Development (R&D) research using the ADDIE development model of 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation stages. This research was carried out in 2023 involving 22 class I students at SDN 05 Salamae. Meanwhile, the object of the research is creative puzzle learning media which was developed according to student needs. Research data was collected through questionnaires, interviews and tests and then analyzed qualitatively and quantitatively. Based on the results of the validity of creative puzzle media which has been validated in categories, design experts get a score of 73% in the valid category. Meanwhile, linguists got a percentage score of 96% in the very valid category. The results were very satisfying and positive with the final score obtained from the practicality test results being 95.09% in the very practical category and the class I teacher with the score obtained from the practicality test results being 82% in the very practical category.

Keywords: *Development, puzzle media, beginning reading.*

Introduction

Membaca menurut (Putri et.al., 2023) merupakan proses yang digunakan oleh pembaca untuk mendapatkan pesan yang disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis. Selain itu, menurut (Hanah, 2022) membaca adalah aktivitas yang memiliki fungsi dalam memahami dan memperoleh informasi bacaan yang dibaca. Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca adalah usaha dalam memperoleh informasi dengan menggunakan lafal dan intonasi yang jelas serta dapat memahami apa yang telah dibaca untuk memperoleh pesan dari penulis melalui bahasa tulis

Menurut Nurhasanah, kemampuan membaca adalah salah satu dari perkembangan bahasa yang penting untuk distimulasi dan dikembangkan sedari dini. (Nurhasanah, 2022) Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang sangat fundamental karena itu adalah cara dasar untuk mengembangkan kemampuan lainnya. Adapun kemampuan membaca pada anak usia dini dikenal dengan kemampuan membaca permulaan. (Muhammad Guntur, 2023)

Salah satu masalah yang sering muncul dalam pembelajaran membaca permulaan yaitu ketidaktersediaannya alat peraga atau media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan pembelajaran membaca permulaan (Mahnun, 2020). Membaca permulaan bagi siswa SD sebenarnya bukanlah hal yang sulit, namun karena sistem pembelajaran yang diterapkan menyebabkan membaca permulaan di SD sangat sulit untuk disajikan. Apalagi sebagian besar guru menghindari jika merasa pada proses pembelajaran menyulitkan dalam penyajiannya. Terjadinya penyatuan kesulitan antara

guru dan siswa inilah yang semakin menyulitkan realisasi pembelajaran membaca permulaan di SD (Nurhamsih & Mirnawati, 2019)

Media pembelajaran adalah salah satu suatu alat yang dapat digunakan untuk memberikan pesan dari satu orang ke orang yang lainnya dimana pesan tersebut dapat merangsang perhatian seseorang (Rahmandani, 2022). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna dan pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran mudah tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Jadi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media ajar yang tepat pada siswa di setiap matapelajaran sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat siswa lebih semangat dan kritis dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru kelas I di SDN 05 Salamae yang bernama ibu Rafika, S.Pd selaku wali kelas di kelas I, bahwa dalam pembelajaran materi membaca permulaan masih dengan cara mengajarkan satu persatu siswa untuk membaca sebuah buku saja, dimana itu cukup membuat siswa bosan karena tidak diselingi oleh gambar ataupun media yang kreatif. Sebagai upaya dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan tidak membosankan maka peneliti bermaksud untuk mengaplikasikan materi membaca permulaan menggunakan media pembelajaran *puzzle* kreatif. Hal ini dapat membuat siswa lebih tertarik, semangat dan aktif saat proses pembelajaran. Karena media *puzzle* ini seperti bermain games, maka pembelajaran yang dilakukan didalam kelas akan lebih menyenangkan. Media *puzzle* yang akan dikembangkan diciptakan dari kayu. Dalam kotak kayu guru menyediakan gambar lalu siswa menyusun huruf sesuai dengan nama pada gambar yang telah disediakan. Media pembelajaran *puzzle* ini dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan yaitu; media ini berbahan dasar kayu, dimana kayu tidak mudah rusak seperti media sebelumnya yang hanya menggunakan karton ataupun *styrofoam madding*, media *puzzle* ini seperti games, jadi siswa bisa merasa seperti bermain tapi tetap belajar, penggunaan media pembelajaran *puzzle* ini cukup mudah baik untuk siswa maupun pendidik.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa (Alzanah & Dewi, 2022). Hasil penelitian lain juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran *puzzle* dikatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Tastin et al., 2021). Sementara penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran *puzzle* layak digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Amalia & Napitupulu, 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *puzzle* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran *puzzle* kreatif karena media tersebut dapat menjembatani proses pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Method

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau disingkat dengan istilah R&D. R&D merupakan metode penelitian yang akan menghasilkan suatu produk atau hasil tertentu kemudian akan diuji bagaimana keefektifan dan praktikalitas dari produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, dengan tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis), *design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).

Penelitian ini dilakukan di SDN 05 Salamae Kota Palopo, subjek penelitiannya adalah validator ahli, siswa, dan guru sedangkan objek penelitiannya yaitu media pembelajaran *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan.

Berikut akan dijelaskan setiap tahapan pengembangan model ADDIE yakni sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analyze) Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkah laku siswa dan pembelajaran dalam kelas. Dari pengamatan yang dilaksanakan, dapat ditemukan sesuatu yang kurang dalam proses belajar mengajar. Hal yang diperoleh dari proses tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan guna menjadi solusi dari problem yang diperoleh.
2. Tahap Perancangan (Design) Pada tahap ini dimulai merancang media. Tindakan awal yang harus dilakukan adalah menggambarkan langkah-langkah dari pembuatan media yang akan dibuat. Setelah itu peneliti memilih media pembelajaran seperti apakah yang akan dibuat dan disesuaikan dengan karakter siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Tahap Pengembangan (Development), pada tahapan ini, proses mewujudkan blueprint alias desain tadi menjadi kenyataan. Misal di dalam desain diperlukan software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan.
4. Tahap Implementasi (Implementation) atau uji coba, dalam tahap ini, peneliti akan melakukan uji coba produk. Media ajar yang telah dinyatakan valid dan layak oleh para ahli akan berlanjut ke tahap implementasi. Di tahap ini peneliti akan melakukan uji praktikalitas untuk mengetahui apakah produk memenuhi kriteria praktis.
5. Tahap Evaluasi (Evaluation), adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibuat berhasil sesuai dengan rencana awal atau tidak.

Adapun teknik pengumpulan data dan instrument yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 5 Salamae yaitu Observasi, wawancara guru, angket, dokumen dan tes. Data yang diperoleh kemudian dianalisis oleh peneliti secara kualitatif dan kuantitatif. Skor angket akan dihitung berdasarkan skala likert (kriteria 1-4) sebagai berikut :

- Skor 1 : Tidak valid (tidak bisa digunakan)
 Skor 2 : Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi besar)
 Skor 3 : Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
 Skor 4 : Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menentukan hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut :

Tabel 1 Pengkategorian Validasi

Interval Skor	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Setelah uji validasi ahli dan produk dinyatakan layak untuk diuji pada tahap selanjutnya yaitu uji praktikalitas. Analisis praktikalitas menggunakan skala likert (Cahyono et al., 2018).

- Skor 1 : Tidak praktis (tidak bisa digunakan)
Skor 2 : Cukup praktis (dapat digunakan dengan revisi besar)
Skor 3 : Praktis (dapat digunakan dengan revisi kecil)
Skor 4 : Sangat Praktis (dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menentukan hasil dari validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai tabel berikut :

Tabel 2. Kepraktisan Puzzle Kreatif

Interval Skor	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Results

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas I SDN 05 Salamae, dalam proses pembelajaran yang berlangsung di SDN 05 Salamae dibutuhkan sebuah inovasi baru terutama dalam hal media pembelajaran dengan permainan dalam hal ini media pembelajaran *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan. Hal tersebut sejalan dengan informasi yang didapatkan oleh peneliti baik dari hasil wawancara dengan guru maupun instrument berupa angket untuk mengetahui kebutuhan siswa. Selanjutnya peneliti melakukan uji kevalidan media *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan kelas I di sekolah dasar melalui proses validasi dari 2 validator yaitu validator desain dan bahasa.

Tabel 3. Hasil uji Validasi Media Puzzle Kreatif

No	Validator	Aspek yang dinilai	Hasil Validasi	Keterangan
1	Dr.Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Desain	73%	Valid
2	Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.	Bahasa	96%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3. Hasil penelitian kevalidan *puzzle* kreatif yang telah dikembangkan memiliki nilai kevalidan 73% untuk desain dengan kategori valid, dan nilai 96% untuk penilaian bahasa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan di kelas I SDN 05 Salamae dinyatakan valid/layak digunakan sebagai salah satu media ajar dalam proses pembelajaran materi membaca permulaan di kelas I SDN 05 Salamae. Berikut masing-masing aspek hasil penilaian validasi yang telah dinilai oleh ahli desain dan bahasa yang bertujuan untuk mengidentifikasi kevalidan dan kelayakan media pembelajaran sebelum diuji cobakan:

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Penilaian
----	-------	-----------	-----------

			1	2	3	4
1	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan EjaanYang Disempurnakan (EYD)				√
		b. Ketepatan tata bahasa				√
		c. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				√
2	Komunikatif dan Interaktif	a. Bahasa sajian materi mudah dipahami			√	
		b. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD				√
		c. Bahasa yang digunakan komunikatif				√
Total Skor						23
Rata-rata Skor						3,8
Presentase Skor						96%
Kategori						Sangat valid

Berdasarkan tabel 4. tentang data hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat bahwa, *puzzle* kreatif yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,8 Berdasarkan tabel 1 tentang kualifikasi tingkat kevalidan dimana hasil validasi oleh ahli bahasa berada pada kategori sangat valid dengan presentase 96%.

Tabel 5. Uji Validasi Ahli Desain

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Penyajian	a. Penyajian media pembelajaran <i>puzzle</i> kreatif mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.				√
		b. Media <i>puzzle</i> kreatif sudah sesuai untuk materi membaca permulaan.				√
		c. Media <i>puzzle</i> kreatif ini mudah digunakan dalam pembelajaran				√
		d. Media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa.				√
2	Efek Media	a. Media <i>puzzle</i> kreatif memperluas wawasan dan jiwa kreatifitas siswa				√
		a. Pembuatan media <i>puzzle</i> kreatif untuk materi membaca permulaan kreatif				√
		b. Penulisan materi dalam media <i>puzzle</i> kreatif terbaca.				√
		c. Kualitas produk dalam media <i>puzzle</i> kreatif baik				√
3	Penampilan Menyeluruh	d. Media <i>puzzle</i> kreatif untuk pembelajaran membaca permulaan membuat daya tarik siswa meningkat.			√	

e. Media <i>puzzle</i> kreatif dalam materi membaca permulaan jelas	√
f. Kesesuaian gambar dan huruf dalam media <i>puzzle</i> kreatif dalam membaca permulaan	√
Total Skor	32
Rata-rata Skor	2,90
Presentase Skor	73%
Kategori	Valid

Berdasarkan tabel 5. tentang data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain dapat dilihat bahwa media *puzzle* kreatif yang dikembangkan memperoleh nilai persentase sebesar 73%. Berdasarkan tabel 3.7 tentang kualifikasi tingkat kevalidan dari hasil validasi oleh ahli desain berada pada kategori valid. Dengan demikian, media *puzzle* kreatif yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran

Tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk yang telah dibuat. Pada penelitian ini tahapan uji coba pada produk dilakukan dengan kelompok kecil untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari persepsi siswa dan guru yang menjadi subjek penelitian. Hasil uji praktikalitas atau uji coba produk kepada 22 orang siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas Media Puzzle Kreatif

No	Coding Responden	Jumlah skor yang di peroleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1	A	40	44	91%	Sangat Praktis
2	KF	44	44	100%	Sangat Praktis
3	FF	44	44	100%	Sangat Praktis
4	AM	44	44	100%	Sangat Praktis
5	NA	37	44	84%	Sangat Praktis
6	AN	43	44	98%	Sangat Praktis
7	L	42	44	95,45%	Sangat Praktis
8	H	44	44	100%	Sangat Praktis
9	H	44	44	100%	Sangat Praktis
10	A	44	44	100%	Sangat Praktis
11	MAD	42	44	95,45%	Sangat Praktis
12	N	44	44	100%	Sangat Praktis
13	ARF	44	44	100%	Sangat Praktis
14	A	44	44	100%	Sangat Praktis
15	Q	44	44	100%	Sangat Praktis
16	S	36	44	82%	Sangat Praktis
17	RN	44	44	100%	Sangat Praktis
18	AF	41	44	93,18%	Sangat Praktis
19	F	38	44	87%	Sangat Praktis
20	D	44	44	100%	Sangat Praktis
21	S	36	44	82%	Sangat Praktis
22	SQ	37	44	84%	Sangat Praktis
Rata-rata				95,09%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 6, tentang data hasil uji praktikalitas kepada 22 orang siswa dapat dilihat bahwa media *puzzle* kreatif yang dikembangkan rata-rata memperoleh nilai presentase sebesar

95,09%. Berdasarkan tabel 2 tentang kualifikasi tingkat praktikalitas menunjukkan bahwa hasil uji praktikalitas berada pada kategori sangat praktis.

Tabel 7. Hasil Praktikalitas Guru Kelas I

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Praktikalitas pendidik/ Guru	82, %	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil praktikalitas oleh praktisi dalam hal ini guru kelas I SDN 05 Salamae terhadap media *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan diperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori sangat praktis.

Discussion

Penelitian ini adalah penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan siswa kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti ialah analisis kebutuhan, desain, kemudian pengembangan atau uji validasi, uji praktikalitas atau implementasi dan evaluasi. Adapun mengenai aktivitas yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari proses pengembangan media pembelajaran berupa *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan yang tahapannya dilakukan sampai tahap uji validitas produk serta uji praktikalitas.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, maka peneliti memperoleh data dan informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan yang siswa harapkan, sehingga siswa sulit memahami materi membaca permulaan. Selain itu siswa juga membutuhkan media pembelajaran berbentuk *puzzle*, dikarenakan siswa sangat tertarik dengan pembelajaran dengan permainan daripada hanya duduk mendengarkan guru. Lebih lanjut, dengan adanya media *puzzle* kreatif ini juga dapat menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh dua pakar atau validator sesuai bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media *puzzle* kreatif yang dikembangkan memenuhi kriteria valid. Ahli bahasa mendapatkan persentase nilai 96% (kategori sangat valid) dan Ahli desain mendapatkan nilai persentase 73% (kategori valid), dari hasil validitas dari validator menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tastin dkk., dimana hasil pengembangan yang dilakukan dinyatakan valid dan layak dapat di uji cobakan secara langsung di lapangan. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Amalia, Diah, dan Saprida Napitupulu, juga memiliki kesamaan dengan hasil uji validitas dari peneliti yaitu memenuhi kategori sangat valid dan layak. Sesuai dengan hal tersebut hasil validitas yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada tingkat kualifikasi kevalidan yang telah dijabarkan oleh peneliti pada penjelasan sebelumnya dengan rentang kevalidan produk berada pada persentase 80-100 %, sehingga Media pembelajaran *puzzle* kreatif yang di kembangkan dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh bahwa respon siswa dan pendidik terhadap bahan ajar yang dikembangkan berupa *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan, setelah diuji cobakan maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* kreatif tersebut memenuhi kriteria praktikalitas produk. Hasil uji praktikalitas dengan melibatkan 22 orang siswa sebagai responden untuk memberikan respon terhadap media *puzzle* kreatif yang dikembangkan oleh peneliti dengan nilai akhir yang

diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 90,61% dengan kategori sangat praktis dan seorang pendidik yakni guru kelas I dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 92,85% dengan kategori sangat praktis. Secara umum respon siswa dan pendidik sangat baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* kreatif yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi tingkat kepraktisan. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lulu Alzana, Happy Indira Dewi, dimana hasil uji kepraktisan memenuhi kategori praktis (Lulu Alzana and Happy Indira Dewi, 2022). Lebih lanjut Doni Tri Putro Yanto menyatakan bahwa kepraktisan bahan ajar tercapai apabila guru mampu menggunakan bahan ajar dan sebagian besar siswa memberikan respon positifnya serta produk tersebut dapat dikatakan praktis jika produk realistis dan dapat digunakan (Magfirah, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Nuryadi, bahwa untuk mendapatkan kualitas produk yang baik yaitu valid, praktis dan efektif (Nuryadi, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut dapat kita simpulkan bahwa sebuah media *puzzle* kreatif yang berkualitas adalah media *puzzle* kreatif yang telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang terlihat dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sebuah media pembelajaran untuk dapat digunakan.

Conclusion

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan siswa kelas I SDN 05 salamae valid dan layak digunakan pada pembelajaran di kelas I. Setelah dilakukan uji validasi media pembelajaran *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan, ahli bahasa mendapatkan persentase nilai 96% dengan kategori valid, dan ahli desain mendapatkan nilai persentase 73% dengan kategori valid. Sedangkan pada hasil uji praktikalitas media pembelajaran *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan di Kelas I SDN 05 Salamae memperoleh hasil yang sangat memuaskan dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 95,09% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respon uji coba terbatas kepada 22 siswa dan seorang pendidik yakni guru kelas I dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 82% dengan kategori sangat praktis. Saran yang dapat diberikan terkait dengan hasil penelitian dan pengembangan adalah guru dapat menggunakan pembelajaran *puzzle* kreatif pada materi membaca permulaan siswa kelas I SDN 05 salamae sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar. Namun, agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran maka guru dapat memberikan ice breaking di tengah pembelajaran sehingga, siswa dapat merasakan bahwa belajar itu asyik dan menyenangkan.

References

- Alzana, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar'. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 6(2), 126–35.
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam'. *EduGlobal/Article/View/1185%0Ahttps://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/Index.Php/EduGlobal/Article/Download/1185/779*, 01(20), 120. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/>
- Cahyono, B., Tsani, D. F., & Rahma, A. (2018). Pengembangan Buku Saku Matematika Berbasis Karakter Pada Materi Trigonometri'. *Jurnal Phenomenon*, 08(2), 185–99.
- Hanah, A. (2022). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Anak. *Jurnal Latihan Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pengajarannya*, 1(1), 1-7.
- Mahnun, N. (2020). *Media Pembelajaran : Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran* (pp. 262–74). <https://doi.org/10.4236/ce.2020.11302>
- Muhammad Guntur, et al. (2023). *Pengembangan bahasa pada anak usia dini Selat Media, 2023*.
- Nurhamsih, F., & Mirnawati, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar'. *Didaktika:Jurnal Kependidikan*, 8(1), 37–50,. <https://doi.org/10.58230/27454312.66>

- Nurhasanah, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Diss. UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2022*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat, 03*, 171–187.
- Putri, A., Rambe, R. N., Nuraini, I., Lilis, L., Lubis, P.R., & Wirdayani, R. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris, 3 (2)*, 51-62.
- Rahmandani, et al. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK) 4.4 (2022): 1545-1550*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5571>
- Tastin, T., Sholikhah, H. A., & Sulastri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 77 Prabumulih'. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi, 14(2)*, 157–68. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1586>