



Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Suku Kata Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 88 Pekanbaru

Irgi Lisa Andryani*, Laili Rahmi
Universitas Islam Riau, Indonesia
*irgilisaandryani901@student.uir.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of syllable puzzle learning media on the reading skills of first-grade students at SDN 88 Pekanbaru. The background of this research is based on the low early reading ability of students and the prevalent use of conventional teaching methods that are less engaging and not suited to the characteristics of young learners. The research method used is a quantitative approach with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest model. The sample consisted of 28 first-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through observation and reading tests, while data analysis was conducted using descriptive statistics and paired sample t-test with the help of SPSS software. The results showed an increase in the average score from 35.71 in the pretest to 89.00 in the posttest. The paired t-test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant effect of using syllable puzzle media on students' reading ability. This media proved to enhance not only reading skills but also students' motivation and engagement during the learning process. Therefore, syllable puzzle media is recommended as an innovative strategy for teaching Indonesian language in early grade classes.

Keywords: *Learning Media; Syllable Puzzle; Reading Ability*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran puzzle suku kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SDN 88 Pekanbaru. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa serta masih dominannya metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen menggunakan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian sebanyak 28 siswa kelas I dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes membaca, sementara analisis data menggunakan uji statistik deskriptif dan uji-t berpasangan (paired sample t-test) dengan bantuan program SPSS. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 35,71 menjadi 89,00 pada posttest. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media puzzle suku kata terhadap kemampuan membaca siswa. Media ini terbukti tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, media puzzle suku kata layak diterapkan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas awal.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Puzzle Suku Kata; Kemampuan Membaca*

Pendahuluan

Potret pembangunan pendidikan di Indonesia saat ini dapat dikatakan belum menggembirakan. Hal tersebut disebabkan oleh adanya masalah dalam kebijakan pendidikan tersebut, terutama pada tiga persoalan mendasar, yaitu: pertama, pola perumusannya yang masih berpusat pada elite kekuasaan; kedua, banyaknya rumusan kebijakan pendidikan yang dirancang secara rumit dan mahal; serta ketiga, berbagai paket kebijakan tentang inovasi pendidikan hampir selalu dilakukan dengan serba cepat (instan) dan kurang mempertimbangkan berbagai implikasi secara matang (Ali, 2021).

Di samping itu, berbagai permasalahan klasik juga masih membelenggu sistem pendidikan di Indonesia, seperti menyangkut masalah kualitas, kuantitas, pemerataan, serta manajemen (Amri et al., 2021). Salah satu aspek fundamental dalam sistem pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah penguasaan bahasa, khususnya Bahasa Indonesia. Kemampuan membaca, terutama membaca permulaan di kelas rendah, menjadi fondasi penting yang menentukan keberhasilan belajar siswa di semua mata pelajaran. Oleh karena itu, sistem pendidikan yang berkualitas harus memberikan perhatian besar terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

Bahasa Indonesia sangat penting dalam pendidikan karena berfungsi sebagai alat untuk berpikir secara logis dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar. Menurut Fadilah et al. (2023) Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang dibutuhkan dalam kehidupan dan diajarkan sejak tingkat pendidikan dasar. Bahasa Indonesia juga digunakan untuk melatih kemampuan berpikir serta mengembangkan potensi diri siswa di sekolah dasar. Selain itu, di tingkat pendidikan dasar, Bahasa Indonesia menjadi acuan dan tolak ukur dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar lebih baik (Handayani & Subakti, 2020).

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*) (Ali, 2020; Syam, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia harus difokuskan pada penguatan kemampuan membaca, baik membaca permulaan (membaca suku kata dan kata sederhana) maupun membaca pemahaman. Untuk mendukung hal ini, guru perlu menggunakan strategi yang bervariasi dan media pembelajaran yang menarik agar siswa merasa senang dalam belajar membaca. Dengan demikian, penguasaan Bahasa Indonesia, khususnya dalam kemampuan membaca, akan memberikan kontribusi besar terhadap keberhasilan belajar siswa secara umum. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah sering kali masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah atau drilling tanpa dukungan media yang menarik. Hal ini menimbulkan tantangan bagi guru untuk mempertahankan fokus siswa, terutama mengingat karakteristik anak usia 6–7 tahun yang cenderung lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan. Untuk mengatasi hambatan ini, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan sesuai tahap perkembangan anak. Salah satu alternatif yang potensial adalah media puzzle suku kata, yaitu permainan menyusun potongan suku kata menjadi kata atau kalimat utuh. Media ini tidak hanya membantu siswa mengenali struktur kata, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Media puzzle suku kata adalah permainan menyusun suku kata yang diacak sehingga dapat membentuk suatu kata atau kalimat. Pada usia sekolah dasar, khususnya kelas 1 yang rentan usianya 6–7 tahun, dalam usia tersebut anak-anak memasuki tahap bermain. Media puzzle suku kata dapat membantu siswa dalam belajar membaca. Media puzzle suku kata dibuat sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal agar dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran (Rohman et al., 2022). Media puzzle merupakan salah satu jenis media gambar ataupun media yang berbasis visual. Suku kata atau silabel adalah ritmis terkecil dalam runtutan bunyi ujaran. Satu silabel biasanya meliputi satu vokal, dan satu konsonan atau lebih. Media puzzle suku kata merupakan media yang dapat memotivasi peserta didik sekaligus merupakan penarik perhatian yang kuat (Rathomi & Hasanah, 2025).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas I di SD Negeri 88 Pekanbaru pada 15 Februari 2025, diketahui bahwa kemampuan membaca siswa masih sangat rendah, dengan 10 dari 28 siswa belum mampu membaca sama sekali (5 siswa memperoleh nilai 28 dan 5 siswa memperoleh nilai 32), serta hambatan lain seperti kesulitan mengenali huruf A–Z, belum memahami suku kata, dan lemahnya pemahaman bacaan. Siswa cenderung lebih mudah memahami pembelajaran dengan media nyata sambil bermain, sementara metode konvensional seperti ceramah membuat mereka cepat bosan. Faktor penyebab keterlambatan membaca meliputi rendahnya motivasi, kurangnya dukungan orang tua, dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru selama ini lebih sering menggunakan ceramah, media gambar, atau LKPD, dan belum memanfaatkan media interaktif seperti puzzle yang berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar membaca. Kondisi ini menunjukkan adanya gap antara metode pembelajaran yang digunakan dengan kebutuhan belajar siswa kelas rendah. Penelitian mengenai efektivitas media puzzle suku kata di sekolah ini masih terbatas, sehingga penting untuk menguji sejauh mana media tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Alasan pentingnya penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran puzzle suku kata berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Sedangkan tujuan dari dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran puzzle suku kata terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SDN 88 Pekanbaru.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran puzzle suku kata terhadap kemampuan membaca siswa kelas I di SDN 88 Pekanbaru. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 28 orang dalam satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Teknik penentuan sampel dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan siswa yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia secara aktif. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa dan tes membaca yang disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca permulaan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran dan pemberian tes awal (*pretest*) serta tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan menggunakan media puzzle suku kata. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan nilai rata-rata, maksimum, minimum, dan standar deviasi, serta statistik inferensial menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah perlakuan diberikan. Seluruh proses analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk memperoleh hasil yang objektif dan akurat.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,569 untuk data pretest dan 0,622 untuk data posttest. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Kondisi ini memenuhi salah satu asumsi dasar penggunaan analisis statistik parametrik, sehingga analisis tahap selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji-uji parametrik seperti *paired sample t-test*. Uji normalitas penting dilakukan untuk memvalidasi apakah data yang telah dikumpulkan sesuai dengan asumsi distribusi normal yang diperlukan oleh berbagai metode analisis statistik. Pentingnya distribusi normal dalam statistik dapat dilihat dari beberapa teknik yang sering digunakan seperti analisis regresi linier, ANOVA (*Analysis of Variance*), uji-t, dan korelasi Pearson, yang semuanya mengasumsikan bahwa data yang dianalisis berasal dari distribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal, asumsi yang mendasari metode-metode ini akan dilanggar, yang dapat mengakibatkan kesimpulan yang salah. Oleh karena itu, pengujian normalitas data sebelum melakukan analisis yang lebih mendalam menjadi langkah awal yang esensial (Isnaini et al., 2025). Dengan demikian, data hasil tes kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle suku kata di kelas 1 SDN 88 Pekanbaru layak dianalisis menggunakan metode parametrik untuk mengukur signifikansi peningkatan kemampuan membaca..

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media puzzle suku kata terhadap kemampuan membaca siswa, dilakukan analisis uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Uji ini sesuai digunakan karena melibatkan dua data berpasangan, yaitu nilai pretest dan posttest dari 28 siswa yang sama.

Tabel 3 Hasil Uji T

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-53.286	7.702	1.456	-56.272	-50.299	-36.608	27	.000

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil uji *t* dengan menggunakan *Paired Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest kemampuan membaca siswa setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran puzzle suku kata. Nilai rata-rata posttest meningkat secara signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, normalitas, dan uji hipotesis, ditemukan bahwa penggunaan media puzzle suku kata memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 88 Pekanbaru. Rata-rata skor pretest sebesar 35,71 meningkat tajam menjadi 89,00 pada posttest setelah perlakuan, dengan rentang nilai yang lebih tinggi dan penyebaran data (standar deviasi dan variansi) yang lebih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa tidak hanya terjadi peningkatan hasil belajar secara umum, tetapi juga adanya pemerataan kemampuan membaca siswa. Secara teoritis, media puzzle suku kata efektif karena melibatkan kombinasi stimulasi visual, auditori, dan motorik yang memfasilitasi proses pengenalan huruf, penggabungan suku kata, dan pemahaman kata secara lebih bermakna.

Menurut teori belajar visual-auditori-motorik, keterlibatan multi-indra dapat memperkuat memori dan pemahaman konsep, sementara pendekatan konstruktivis menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan media. Selain itu menurut (Nurgiansah et al., 2024) teori VAK mengusulkan bahwa setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda, yaitu visual (melalui penglihatan), auditori (melalui pendengaran), dan kinestetik (melalui gerakan atau pengalaman langsung). Oleh karena itu, pembelajaran membaca awal dengan media puzzle mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mempercepat penguasaan keterampilan membaca secara menyeluruh.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Islamiyah et al. (2022) yang menunjukkan bahwa media puzzle dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara signifikan karena melibatkan aktivitas kognitif, visual, dan motorik siswa secara bersamaan. Selain itu, Amalia et al. (2024) menegaskan bahwa media puzzle huruf sangat efektif untuk meningkatkan daya ingat huruf, suku kata, hingga membentuk kata, karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Media puzzle suku kata juga terbukti mampu membantu siswa dalam memahami struktur kata secara bertahap. Menurut Apreasta et al. (2024), media puzzle suku kata memungkinkan siswa mengasosiasikan antara huruf dan bunyi, sehingga mereka dapat lebih mudah merangkai huruf menjadi kata dan memahami maknanya. Dukungan terhadap efektivitas media ini juga diperkuat oleh Azizah & Liansari (2025) yang menyatakan bahwa puzzle sangat membantu dalam pembelajaran membaca permulaan karena menstimulus proses pengenalan visual dan fonologis siswa secara terpadu.

Selain meningkatkan kemampuan membaca, media puzzle juga berperan dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Dalam literatur yang dikaji oleh Nurfebriyani et al. (2024), dinyatakan bahwa penggunaan media puzzle pada pembelajaran membaca dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif, sehingga siswa tidak merasa bosan atau tertekan saat belajar membaca. Menurut Anggun et al. (2025) dalam penelitiannya mengembangkan media Smart Puzzle dan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan membaca dan konsentrasi siswa.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Rifatussholihah (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis suku kata siswa kelas I, yang merupakan fondasi penting dalam kemampuan membaca dan menulis. Penelitian ini menguatkan bahwa pembelajaran berbasis puzzle tidak hanya meningkatkan pemahaman lisan, tetapi juga kemampuan menulis dan pengenalan struktur kata secara menyeluruh.

Selanjutnya, Febriani et al. (2025) mengembangkan media Puzka (Puzzle Kata) untuk pengenalan kata dan menemukan bahwa media tersebut dapat membantu siswa memahami kosakata secara kontekstual dan mendorong interaksi aktif selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa puzzle sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif untuk mengembangkan literasi awal siswa.

Hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal memperkuat validitas dari uji statistik parametrik yang digunakan. Uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini mendukung kesimpulan bahwa media puzzle suku kata efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Pendekatan berbasis suku kata dapat menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan membaca siswa kelas I, terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Dalam konteks implementasi di kelas, Listryanto & Widiyono (2023) menyebut bahwa media puzzle sangat sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensiasi dan pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka, karena fleksibel, kreatif, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selaras dengan temuan tersebut, Sugiharto et al. (2024) menegaskan bahwa metode suku kata terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar membaca siswa kelas I karena membantu mereka memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf secara sistematis. Dengan memecah kata ke dalam suku kata, siswa lebih mudah mengenali pola kata dan mempercepat proses membaca permulaan. Penelitian mereka menekankan bahwa strategi pembelajaran berbasis suku kata seperti media puzzle memberikan pengalaman belajar yang konkret, berurutan, dan menyenangkan, yang sangat penting dalam fase awal pengembangan literasi dasar.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran puzzle suku kata terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan dan merata. Media ini layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di kelas awal sekolah dasar, karena tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle suku kata berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1 SDN 88 Pekanbaru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik deskriptif yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest, serta uji Paired Sample t-Test yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.000 ($p < 0.05$). Media puzzle tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan, tetapi juga membantu pemerataan hasil belajar dengan menurunkan variansi dan standar deviasi skor posttest. Dengan demikian, media puzzle suku kata layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas awal sekolah dasar karena terbukti mampu meningkatkan keterampilan literasi dasar secara menyenangkan dan efektif.

Daftar Pustaka

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Ali, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan dengan Media Gambar untuk Kelas 2 pada SDN 93 Palembang. *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 43–51.
- Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 222–232.
- Amri, U., Rifma, R., & Syahril, S. (2021). Konsistensi Kebijakan Pendidikan di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2200–2205.
- Anggun, M. S., Zulaeha, I., & Purwati, P. D. (2025). Pengembangan Media Smart Puzzle Suku Kata untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri Jeketro Temanggung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 630–642.
- Apreasta, L., Anggrayn, M., & Rezeki, S. (2024). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 05 Koto Baru. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 420.

- Azizah, R. K., & Liansari, V. (2025). Penggunaan Puzzle terhadap Membaca Permulaan Peserta Didik Sekolah Dasar. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 3132–3139.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Febriani, N., Nugraha, M. F., & Pratiwi, A. S. (2025). Pengembangan Media Puzka pada Materi Pengenalan Kata untuk Pemahaman Siswa Kelas 1 SDN Malingping. *Ar Rumman: Journal of Education and Learning Evaluation*, 2(1), 266–273.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164.
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129.
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1377–1384.
- Listryanto, D. P., & Widiyono, A. (2023). Implementasi Media Puzzle Kata pada Kurikulum Merdeka untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas I di Sekolah Dasar. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 65–80.
- Nurfebriyani, S., Putri, C. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2024). Studi Literatur: Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1857–1863.
- Nurgiansah, T. H., Hariyadi, S., & Rachman, F. (2024). Media Pembelajaran dengan Pandang: Efektivitas Media Pembelajaran VAK (Visual Auditory Kinesthetic) pada Mata Pelajaran PPKn. *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 1773–1779.
- Rathomi, A., & Hasanah, M. (2025). Penggunaan Puzzle Huruf untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik di Kelas I MIS Darul Falah Sungai Nyirih Kecamatan Jawai Tahun Pelajaran 2023–2024. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 5(2), 451–463.
- Rifatussholihah, A. (2024). Pengaruh Media Puzzle terhadap Keterampilan Menulis Suku Kata pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(7), 1408–1417.
- Rohman, Y. A., Rahman, R., & Damayanti, V. S. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas Satu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5388–5396.
- Sugiharto, F. B., Chotimah, C., & Dominika, D. (2024). Penggunaan Metode Suku Kata untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN Tlogomas 2 Kota Malang. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(1), 125–142.
- Syam, A. K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *JREP: Jurnal Riset dan Evaluasi Pendidikan*, 1(4), 332–340.