



Pengaruh Media *Puzzle* Suku Kata Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Membaca Permulaan dan *Minat* Membaca di Kelas III *MIN* 3 Kota Mataram pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Lia Handayani^{1*}, Muammar¹, Hamzan¹

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.2003>

Article Info:

Received : 30 April 2026
Revised : 18 Mei 2026
Accepted : 23 Mei 2026
Published : 29 Mei 2026

Correspondence:

Lia Handayani

Phone: +6281353976422

Abstract: This study aimed to determine the effect of local wisdom-based syllable *puzzle* media on students' beginning reading ability and reading interest in grade III at *MIN* 3 Kota Mataram. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. The sample consisted of 37 students in the experimental class and 36 students in the control class. Data were collected through tests, questionnaires, observation, interviews, and documentation. Data analysis included descriptive statistics, normality testing using the *Shapiro-Wilk* test, and hypothesis testing using the Mann-Whitney U test with the assistance of JASP version 0.19.3.0. The results showed that the experimental class experienced a higher increase in beginning reading ability compared to the control class. The *Mean* score of the experimental class increased from 57.568 to 82.568, while the control class increased from 57.500 to 67.500. In addition, students' reading interest in the experimental class was higher, with a *Mean* score of 87.46 compared to 62.97 in the control class. Hypothesis testing showed a significance value of $p < 0.001$, indicating that local wisdom-based syllable *puzzle* media had a significant effect on students' beginning reading ability and reading interest.

Keywords: Beginning Reading; Local Wisdom; Reading Interest; Syllable *Puzzle* Media; Elementary Students.

Citation: Handayani, L., Muammar, & Hamzan. (2026). Pengaruh Media *Puzzle* Suku Kata Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Membaca Permulaan dan *Minat* Membaca di Kelas III *MIN* 3 Kota Mataram pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 1970–1974. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.2003>

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, khususnya keterampilan membaca. Membaca merupakan kegiatan memahami makna yang terkandung dalam suatu bacaan melalui proses pengenalan simbol bahasa tulis. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat memperoleh berbagai pengetahuan, memahami informasi, serta memperluas wawasan yang berkaitan dengan materi pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah hingga kelas III, pembelajaran membaca berada pada tahap membaca

permulaan yang menekankan kemampuan mengenali huruf, menggabungkan suku kata, serta membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar.

Menurut Krismanto dan Khalik (dalam Yulisiani, 2025) kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh setiap individu karena kemampuan ini menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan membaca pada tahap berikutnya. Selain kemampuan membaca, peserta didik juga perlu memiliki *Minat* membaca. *Minat* membaca merupakan dorongan dari dalam diri individu yang menimbulkan rasa tertarik untuk melakukan kegiatan membaca secara sukarela. Peserta didik yang memiliki *Minat* membaca cenderung lebih aktif dalam

memanfaatkan berbagai sumber bacaan untuk memperoleh informasi. Sebaliknya, rendahnya *Minat* membaca dapat berkaitan dengan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas membaca selama proses pembelajaran berlangsung (Shenda, 2024).

Menurut Syahputra (2020), Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar masih belum optimal. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya *Minat* membaca siswa, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Kondisi serupa ditemukan di *MIN 3* Kota Mataram bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas III masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 20 September 2025, diketahui bahwa masih terdapat siswa yang belum mampu membaca dengan lancar serta belum mampu memahami isi bacaan secara baik.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas III *MIN 3* Kota Mataram, bahwa yang menjadi pokok permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar yaitu rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa dan kurangnya *Minat* membaca siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data dokumentasi nilai kemampuan membaca permulaan siswa kelas III diketahui bahwa, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan *Minimal* (KKM) yang ditetapkan yaitu 70, data tersebut menunjukkan bahwa dari total 107 siswa, sekitar 35% siswa memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan sekitar 65% siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas III *MIN 3* Kota Mataram masih memerlukan perhatian dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa *Minat* membaca siswa masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari kurangnya antusias siswa ketika kegiatan membaca berlangsung, sebagian siswa belum terbiasa memanfaatkan waktu luang untuk membaca, serta masih terdapat siswa yang membaca hanya ketika diperintah oleh guru. Data mengenai *Minat* membaca menunjukkan bahwa 46% siswa berada pada kategori *Minat* membaca rendah, 28% pada kategori sedang, dan 26% pada kategori tinggi.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III, guru umumnya masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru dengan memanfaatkan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Kegiatan membaca sering dilakukan dengan cara siswa di *Minta* membaca teks yang terdapat dalam buku pelajaran tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Kondisi tersebut

menyebabkan sebagian siswa kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan membaca.

Menurut Anitah (2020), Media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal dapat menjadi media yang tepat diterapkan dalam pembelajaran membaca permulaan. Media *puzzle* suku kata merupakan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang digunakan untuk membantu peserta didik menyusun dan menggabungkan suku kata menjadi kata secara bertahap.

Media *puzzle* suku kata dalam penelitian ini dirancang dengan memanfaatkan unsur kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan nilai, budaya, tradisi, serta kebiasaan yang berkembang dalam masyarakat setempat. Dalam konteks Kota Mataram dan wilayah Nusa Tenggara Barat, kearifan lokal dapat berupa cerita rakyat daerah, makanan khas, kesenian tradisional, bahasa daerah, maupun nilai-nilai sosial yang berkembang dalam kehidupan masyarakat.

Adapun wujud kearifan lokal dalam media *puzzle* suku kata dapat ditampilkan melalui penggunaan kata, gambar, dan bacaan sederhana yang bersumber dari budaya sekitar siswa. Misalnya, penggunaan nama makanan khas seperti ayam taliwang dan pecing kangkung, pengenalan tempat atau lingkungan sekitar, cerita rakyat daerah seperti Putri Mandalika, penggunaan istilah dalam bahasa daerah, maupun pengenalan kesenian tradisional. Selain itu nilai-nilai kearifan lokal juga dapat diwujudkan melalui isi bacaan yang mengajarkan sikap kerja sama, tanggung jawab, peduli lingkungan, dan cinta terhadap budaya daerah.

Media tersebut dirancang untuk membantu siswa mengenal dan menyusun suku kata menjadi kata secara bertahap, sehingga dapat melatih kelancaran dan ketepatan membaca melalui aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, media ini juga dapat menarik perhatian siswa, mudah dibuat, dan bahan-bahannya mudah diperoleh, sehingga mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas. Media ini juga mengangkat unsur budaya dan lingkungan sekitar siswa, sehingga materi bacaan menjadi lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Kedekatan materi dengan kehidupan siswa diharapkan dapat meningkatkan *Minat* membaca serta mempermudah siswa dalam memahami isi bacaan.

Media *puzzle* suku kata memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya sesuai digunakan dalam pembelajaran membaca di kelas III sekolah dasar. Media ini membantu siswa belajar membaca melalui kegiatan menyusun dan menggabungkan suku kata menjadi kata, sehingga proses membaca menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media ini dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran karena siswa tidak hanya membaca, tetapi juga melakukan aktivitas bermain sambil belajar.

Kondisi ini dapat menumbuhkan ketertarikan serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca. Kelebihan lain dari media *puzzle* suku kata adalah kemampuannya dalam melatih ketepatan lafal, kelancaran membaca, serta pemahaman kosakata secara bertahap. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *puzzle* dan media berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Namun, penelitian tersebut umumnya hanya berfokus pada penggunaan media *puzzle* sebagai alat bantu membaca tanpa mengintegrasikan unsur kearifan lokal dalam pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian ini media *puzzle* suku kata dipadukan dengan unsur kearifan lokal baik di Kota Mataram maupun di Nusa Tenggara Barat sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan Minat membaca siswa Sekolah Dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *Non Equivalent Control group pretest-posttest design* yang pada umumnya menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, melalui penelitian ini *pretest* diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* sesudah perlakuan kepada kelas kontrol dan eksperimen. Adapun pola desain penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>pretest</i>	perlakuan	<i>posttest</i>
eksperimen	O_1	X	O_2
kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

- O_1 : Tes awal (*pretest*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol
- O_2 : tes akhir (*posttest*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- X_1 : Memberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Membaca Permulaan

	<i>Median</i>	<i>Mean</i>	<i>Modus</i>	<i>St. Detiasi</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>
<i>Pretest</i> Ekperimen	60.000	57.568	60.000	5.605	50.000	65.000
<i>Posstest</i> Eksperimen	85.000	82.568	85.000	5.605	75.000	90.000
<i>Pretest</i> kontrol	57.500	57.500	50.000	5.669	50.000	65.000
<i>Posstest</i> kontrol	67.500	67.500	60.000	5.669	60.000	75.000

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Kota Mataram. Terletak di Karang Kemong, lebih lengkapnya berada di Jl. Tgh. Arsad No. 13 Karang Kemong Mataram, Kec. Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III (A, B, dan C) di MIN 3 Kota Mataram. Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas IIIA (37) sebagai kelas eksperimen dan kelas IIIB (34) sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *cluster random sampling* (penarikan sampel berkelompok) sehingga sampel penelitian ini adalah kelas IIIA dan Kelas IIIB. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas menggunakan *Shapiro wuil* dengan bantuan JASP, uji hipotesis menggunakan *mann-Whitney U test* dengan bantuan JASP.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pretest-posttest control group design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan membaca permulaan dan Minat membaca siswa kelas III MIN 3 Kota Mataram pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Analisis Deskriptif Kemampuan Membaca Permulaan

Adapun analisis deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan hasil kemampuan membaca permulaan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol baik sebelum perlakuan (*pretest*) maupun setelah perlakuan (*posttest*). Data yang dianalisis meliputi jumlah sampel (N), Nilai rata-rata (*Mean*), *Median* (nilai tengah), standar deviasi, nilai *Minimum* dan nilai maksimum. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 57.568 meningkat menjadi 82.568 pada *posttest* dengan nilai maksimum mencapai 90.000. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata meningkat dari 57.500 menjadi 67.500 dengan nilai maksimum 75.000. Standar deviasi pada kedua kelas menunjukkan bahwa sebaran data relatif homogen. Dengan demikian, peningkatan kemampuan membaca pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Analisis Deskriptif Minat Membaca

Analisis deskriptif *Minat* membaca siswa digunakan untuk mengetahui gambaran tingkat *Minat* membaca siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Data yang dianalisis meliputi jumlah sampel (N), nilai rata-rata (*Mean*), *Median*, *Modus*, standar deviasi, nilai *Minimum*, dan nilai maksimum. Hasil analisis deskriptif *Minat* membaca siswa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Analisis Deskriptif *Minat* Membaca

	Kontrol	Eksperimen
Valid	37	37
<i>Mean</i>	62.97	87.46
<i>Median</i>	63.00	87.00
<i>Modus</i>	62.93	86.70
<i>Std deviation</i>	5.113	1.994
<i>Minimum</i>	57.00	84.00
<i>Maxsimum</i>	87.00	92.00

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa *Minat* membaca siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 62.97 dengan standar deviasi 5.113, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 87.46 dengan standar deviasi 1.994. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan *Minat* membaca siswa dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Uji Normalitas

Penentuan normalitas data didasarkan pada nilai signifikansi hasil *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi

sebesar 0,05. Data residual dinyatakan distribusi normal apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0.05 ($p > 0,05$).

Fit Assessment

Fit Statistics		
Test	Statistic	p
<i>Shapiro-Wilk</i>	0.861	< .001

Fit Assessment		
Fit Statistics		
Test	Statistic	p
<i>Shapiro-Wilk</i>	0.861	< .001

Berdasarkan tabel uji normalitas, seluruh data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi (p) < 0.001. Pada kelas eksperimen, nilai statistik *pretest* dan *posttest* sebesar 0.861, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0.858. Karena seluruh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis data selanjutnya dilakukan menggunakan uji statistik nonparametrik yaitu *Mann-Whitney U test*.

Uji hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis **man whitney test** dengan bantuan aplikasi JASP versi 0.19.3.0.

Independent Samples T-Test			
	U	df	p
HASIL			
KEMAMPUAN	1291.500		< .001
MEMBACA			

Note. *Mann-Whitney U test.*

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U Test* pada tabel di atas, diperoleh nilai U sebesar 1291.500 dengan nilai signifikansi (p) < 0.001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan membaca siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh yang signifikan

terhadap kemampuan membaca permulaan siswa dibandingkan dengan pembelajaran pada kelas kontrol. Hasil ini juga diperkuat oleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan dan *Minat* membaca siswa kelas III. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif kemampuan membaca permulaan pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 57.568 meningkat menjadi 82.568 pada *posttest*, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 57.500 menjadi 67.500. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal mampu membantu siswa lebih mudah mengenal huruf, menyusun suku kata, membaca kata, hingga memahami bacaan sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan *Minat* membaca melalui pembelajaran yang aktif, menarik, dan kontekstual. Hal ini terjadi karena materi pembelajaran yang berkaitan dengan budaya dan lingkungan sekitar siswa lebih mudah dipahami serta lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Pembelajaran yang kontekstual dapat membantu siswa menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Selain itu, penggunaan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih berpusat pada siswa (*student centered learning*). Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan menyusun, membaca, dan memahami suku kata menjadi kata yang bermakna. Aktivitas tersebut membantu siswa lebih aktif dalam belajar, melatih konsentrasi, serta meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika membaca di depan kelas. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain juga membuat siswa lebih mudah memahami materi dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Secara pedagogis, integrasi unsur budaya lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi yang dipelajari terasa lebih dekat dengan kehidupan mereka. Penggunaan nama makanan khas, cerita rakyat, bahasa daerah, dan lingkungan sekitar membuat siswa lebih mudah mengenali kosakata dan memahami isi bacaan. Kedekatan antara materi pembelajaran dengan

pengalaman sehari-hari siswa dapat menumbuhkan rasa tertarik, rasa memiliki, dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar. Kondisi tersebut mendorong siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan membaca.

Media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena materi yang digunakan berkaitan dengan budaya dan lingkungan sekitar siswa. Penggunaan gambar, kosakata, dan unsur budaya lokal dalam media pembelajaran membantu siswa lebih mudah menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta dapat menanamkan rasa cinta terhadap budaya lokal sejak dini. Dengan demikian, media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal tidak hanya berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan dan *Minat* membaca siswa, tetapi juga mendukung pembentukan karakter dan pengenalan budaya daerah pada siswa sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan dan *Minat* membaca siswa kelas III. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kemampuan membaca permulaan pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu dari 57.568 menjadi 82.568, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 57.500 menjadi 67.500. Selain itu, *Minat* membaca siswa pada kelas eksperimen juga lebih tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 87.46 dibandingkan kelas kontrol sebesar 62.97.

Hasil uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test menunjukkan nilai signifikansi (p) < 0.001, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, media *puzzle* suku kata berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan *Minat* membaca siswa. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, menyenangkan, dan kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran membaca.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini. secara khusus untuk kepala madrasah, guru, dan siswa kelas III *MIN* 3 Kota Mataram yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada bapak dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan

masukannya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Ermiana I, Wedhanti, N. K & Setiawan H, "Penggunaan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 4, Nomor 2, Tahun 2021, hlm. 85-92.
- Erwin Harianto, "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa", *Jurnal Didaktika*, Vol. 9, Nomor 1, Tahun 2020, hlm. 2.
- Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, hlm. 52-60.
- Irgi Lisa Andryani, "Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Suu Kata terhadap Kemampuan Membaca Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SDN Pekanbaru", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 8, Nomor 4, Tahun 2024, hlm. 369.
- Imtihan Syarifatul Ula, Rukayah, dan Septi Yulisiani, "Implementasi Model Pembelajaran Circ Berbantuan Media *puzzle* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar", *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, Vol. 13, Nomor 1, Tahun 2025, hlm. 81.
- Magdalena, "Upaya Meningkatkan *Minat Baca* Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 2, Nomor 1, Tahun 2020, hlm. 4
- Muammar, *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*, Mataram: Sanabil, 2020, hlm. 1.
- Selma Shenda, "Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Membaca Siswa di Kelas III SD Negeri 4 Koba", *Jurnal Basic Education Skills*, Vol. 2, Nomor 2, Tahun 2024, hlm. 188.
- Sri Anitah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 17, Nomor 3, Tahun 2011, hlm. 234-245.
- Sri Hayati dan Lalu Andre Saputra, "Pengaruh Motivasi Kerja terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan," *Business Management*, Vol. 2, Nomor 1, Tahun 2023, hlm. 49-53.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019, hlm.126.