



Pengaruh Media *Puzzle* Suku Kata terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 24 Ampenan

Lilis Setiyani^{1*}, Darmiany¹, Muhammad Sobri¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2075>

Article Info:

Received : 17 Mei 2026
Revised : 22 Mei 2026
Accepted : 08 Juni 2026
Published : 13 Juni 2026

Correspondence:

Lilis Setiyani

Phone: +6283147644467

Abstract: This study aims to determine the influence of syllable *Puzzle* media on the beginning reading skills of first-grade students at SDN 24 Ampenan. This research is important to conduct because the initial reading skills of students are still low, as indicated by the fact that most students are not yet fluent in recognizing letters, reading syllables, and forming simple words. The research method used is a quantitative approach with a quasi-experimental type using a nonequivalent control group design. The data collection technique used was testing, while data analysis was conducted thru prerequisite tests and hypothesis tests (t-test). The research results showed that there was an improvement in initial reading skills in the experimental class with an average score increase from 48 to 78.46, while the control class only increased from 52.88 to 62.85. The hypothesis test results indicated a significant effect of using syllable *Puzzle* media on students' initial reading skills. The conclusion of this study is that syllable *Puzzle* media has a positive and significant effect on improving the beginning reading skills of first-grade students at SDN 24 Ampenan, making it a viable alternative for effective and enjoyable learning media.

Keywords: Beginning Reading; Media; Puzzle; Skills; Syllable.

Citation: Setiyani, L., Darmiany, & Sobri, M. (2026). Pengaruh Media *Puzzle* Suku Kata terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 24 Ampenan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 2411-2416. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2075>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang penting dalam kelangsungan hidup manusia. Bagi suatu negara, pendidikan menjadi modal utama untuk mencapai kemajuan karena melalui pendidikan diharapkan lahir generasi yang berkualitas dalam mengembangkan kehidupan bangsa (Dito & Pujiastuti, 2021). Pembangunan pendidikan yang berkualitas harus dimulai sejak jenjang pendidikan dasar sebagai fondasi pembelajaran pada jenjang berikutnya.

Pada pembelajaran jenjang SD/MI terdapat enam keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan berbicara, membaca, menyimak, menulis, menirukan, dan mempresentasikan. Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang krusial karena menjadi fondasi bagi keberhasilan siswa dalam memahami berbagai bidang studi lainnya (Putri, 2023). Keterampilan membaca permulaan, khususnya, adalah

tahapan awal yang berfokus pada pengenalan huruf, pelafalan bunyi, membaca suku kata, dan kata sederhana (Ain & Siti, 2024).

Selain berperan sebagai pendidik dan pengajar, guru juga berperan penting dalam proses pembelajaran sebagai mediator dan fasilitator (sumber belajar). Dalam situasi ini, pengajar perlu menguasai berbagai mata pelajaran, kreatif, dan senantiasa inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, salah satunya adalah memilih materi pembelajaran yang dapat diterima dan sesuai dengan sumber daya terbuka Panjaitan & Febi (2025). Sehingga selama kegiatan pembelajaran tidak terlalu membosankan dan siswa harus dituntut aktif supaya menjadi individu yang produktif, kreatif dan membuat hasil belajar dapat meningkat. Media pembelajaran merupakan alat bantu efektif dalam proses belajar mengajar yang digunakan sebagai perantara informasi atau pesan dari guru yang

disampaikan ke siswa. Hal tersebut guna mempermudah proses belajar mengajar dan menyerap informasi terkait proses pembelajaran serta membangkitkan motivasi belajar siswa (Mayasari, 2021).

Rendahnya keterampilan membaca pada siswa kelas awal merupakan permasalahan mendasar yang perlu diidentifikasi secara langsung agar dapat ditangani secara tepat. Oleh karena itu, dilakukan observasi awal di SDN 24 Ampenan menemukan bahwa 50% siswa kelas 1A belum lancar membaca. Rinciannya, sebagian besar belum mampu menyusun suku kata menjadi kata, 26,92% masih terbata-bata, dan hanya 23,08% yang sudah lancar. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal seperti motivasi dan daya ingat yang rendah, serta faktor eksternal seperti minimnya bimbingan orang tua dan ketidaktepatan pemilihan media pembelajaran (Dwi dkk., 2021; Havisa dkk., 2021).

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca, salah satunya faktor dari orang tua yang masih kurang dalam membimbing anaknya, misalnya mengenalkan huruf-huruf abjad, membimbing belajar membaca dengan mengeja huruf, dan membiasakan anak dalam membaca kalimat sederhana, hal ini dikarenakan keterbatasan latar belakang pendidikannya dan kesibukan orang tua yang membuat anak merasa kurang diperhatikan dalam belajar sehingga motivasi dan minat belajar membaca anak juga menjadi kurang atau rendah (Aysah, 2023).

Permasalahan membaca tersebut dipengaruhi pula oleh perbedaan gaya belajar siswa. Siswa memiliki gaya belajar visual Situmeang (2024). Gaya belajar menentukan cara siswa menerima dan mengolah informasi (Yulianci, 2020). Kondisi ini menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang mampu mengakomodasi berbagai gaya. Kondisi ini menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar melalui pemilihan metode dan media yang tepat Waruwu (2021). Guru perlu berinovasi agar pembelajaran menjadi menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia 6-7 tahun yang memiliki rentang konsentrasi pendek, lebih menyukai aktivitas bermain, dan lebih mudah belajar melalui pengalaman langsung (Rachmah et al., 2025).

Salah satu solusi yang dipandang sesuai adalah penggunaan media *puzzle* suku kata. Media ini berupa potongan huruf atau suku kata yang dapat disusun menjadi kata bermakna, tergolong sebagai media visual yang membantu siswa belajar secara konkret (Wedham dkk., 2022). Media ini mendukung perkembangan psikomotorik, meningkatkan motivasi belajar, dan bersifat inklusif karena mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (Ernawati & Raharjo, 2021).

Penelitian sebelumnya oleh Safiah & Hasniyati (2025) menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata *posttest* 92,50 dan N-Gain 0,83 pada kategori tinggi, sehingga media ini terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi* eksperimen tipe *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2025). Desain ini melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen (kelas 1A) yang mendapat perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *puzzle* suku kata, dan kelas kontrol (kelas 1B) yang tidak mendapat perlakuan tersebut. Kedua kelompok mengikuti *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan (Abraham & Supriyati, 2022).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 1 SDN 24 Ampenan yang berjumlah 50 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel: 26 siswa di kelas 1A (eksperimen) dan 24 siswa di kelas 1B (kontrol). Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret hingga April 2026.

Instrumen pengumpulan data berupa tes keterampilan membaca permulaan yang meliputi empat indikator: (1) keterampilan mengucapkan huruf vokal, (2) keterampilan mengucapkan huruf konsonan, (3) keterampilan membaca suku kata, dan (4) keterampilan membaca kata dan kalimat sederhana. Instrumen telah divalidasi oleh dosen ahli dan diuji validitasnya secara empiris. Data dianalisis menggunakan uji prasyarat (uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene) serta uji hipotesis dengan *independent sample t-test*.

Hasil dan Diskusi

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Keterampilan Membaca Permulaan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Skor	Persentase	Kriteria
		Perolehan	Maksimal		
1	Kesesuaian materi/ isi tes	37	56	80%	Valid
2	Konstruksi tes	45	48		
3	Aspek bahasa	11	12		
Jumlah		93	116		

Sebelum data diinterpretasikan, penting untuk menegaskan bahwa instrumen tes dan media yang digunakan telah memenuhi standar kelayakan yang disyaratkan dalam penelitian eksperimen. Hasil uji validitas oleh ahli terhadap instrumen tes keterampilan membaca permulaan ditampilkan pada Tabel 1. Instrumen tes memperoleh skor 93 dari 116 (80%),

masuk kategori *layak*. Sementara itu, media *puzzle* suku kata mendapatkan skor validasi yang lebih tinggi, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Media *Puzzle* Suku Kata

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Aspek teknik media	14	15		
2	Aspek desain visual	9	10	93%	Sangat layak
3	Aspek kepraktisan	10	10		
4	Aspek fleksibilitas	9	10		
Jumlah		42	45		

Media *puzzle* suku kata meraih skor 42 dari 45 (93%), masuk kategori *sangat layak*. Angka ini bukan sekadar formalitas prosedural, melainkan mencerminkan kualitas desain media yang mempertimbangkan aspek teknik, visual, kepraktisan, dan fleksibilitas secara menyeluruh. media pembelajaran yang efektif untuk kelas rendah harus konkret, visual, interaktif, serta fleksibel dan keempat kriteria tersebut telah terpenuhi dalam media ini. Tingginya validitas instrumen dan media memperkuat *internal validity* penelitian, sehingga perubahan skor yang terjadi pada siswa dapat diatribusikan secara meyakinkan kepada perlakuan, bukan faktor luar.

Perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* kedua kelas, sebagaimana tersaji dalam Tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	N	Nilai Min	Nilai Maks	Rata-rata
Pre-test eksperimen	26	35	75	48
Post-test eksperimen	26	67	100	78,46
Pre-test kontrol	24	30	72	52,88
Post-test kontrol	24	40	80	62,85

Data pada Tabel 3 mengungkapkan kesenjangan yang sangat signifikan dalam besaran peningkatan. Kelas eksperimen mencatat lonjakan rata-rata sebesar **30,46 poin** (dari 48,00 menjadi 78,46), sementara kelas kontrol hanya meningkat **9,97 poin** (dari 52,88 menjadi 62,85). Rasio peningkatan keduanya mencapai hampir **3:1**, yang berarti penggunaan media *puzzle* suku kata menghasilkan efek peningkatan tiga kali lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional. Yang perlu digarisbawahi pula adalah bahwa kondisi awal kelas eksperimen justru lebih rendah 4,88 poin dibanding kelas kontrol, sehingga keunggulan akhir yang diraih kelas eksperimen tidak dapat dijelaskan oleh faktor keterampilan awal yang lebih tinggi. Ini memperkuat

argumen bahwa variabel perlakuan media *puzzle* suku kata merupakan faktor penentu peningkatan tersebut.

Pengujian hipotesis mensyaratkan dipenuhinya asumsi distribusi normal dan homogenitas varian. Hasil uji normalitas dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest_Eksperimen	,115	24	,200	,944	24	,203
Posttest_Eksperimen	,095	24	,200 [*]	,971	24	,701
Pretest_Kontrol	,148	24	,187	,864	24	,004
Posttest_Kontrol	,067	24	,200 [*]	,987	24	,982

Seluruh nilai Sig. pada uji *Kolmogorov-Smirnov* berada di atas 0,05 (*pre-test* eksperimen = 0,200; *post-test* eksperimen = 0,200; *pre-test* kontrol = 0,187; *post-test* kontrol = 0,200), sehingga seluruh data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas (*Levene's Test*)

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai i	Based on Mean	,149	1	48	,701
	Based on Median	,139	1	48	,711
	Based on Median and with adjusted df	,139	1	47,803	,711
	Based on trimmed mean	,155	1	48	,695

Nilai Sig. pada *Levene's Test Based on Mean* sebesar 0,701 (> 0,05) mengonfirmasi bahwa varian data *post-test* kedua kelas adalah homogen. Terpenuhinya dua asumsi ini melegitimasi penggunaan *independent sample t-test* sebagai alat uji hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5%. Hasil analisis lengkap tersaji pada Tabel 6.

Berdasarkan Tabel 6, nilai *t* hitung yang diperoleh sebesar **6,619** jauh melampaui *t* table pada df 48 ($\alpha = 5\%$) sebesar 2,011. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) sebesar **0,001 < 0,05**, dengan *mean difference* sebesar 15,606 dan interval kepercayaan 95% antara 10,865 hingga 20,346. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima: terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* suku kata terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN 24 Ampenan.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Sample T-Test*)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai asumsi	Equal variances assumed	,149	,701	6,619	48	,001	15,606	2,358	10,865	20,346
	Equal variances not assumed			6,627	47,857	,001	15,606	2,355	10,870	20,341

Besarnya nilai *t* hitung (6,619) yang lebih dari tiga kali lipat nilai *t* tabel menunjukkan bahwa pengaruh yang ditemukan bukan sekedar signifikan secara statistik, melainkan juga bermakna secara praktis (*practically significant*). Hal ini relevan untuk ditekankan karena dalam penelitian pendidikan, signifikansi statistik tidak selalu berbanding lurus dengan besarnya dampak nyata di lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* suku kata memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *pre-test* sebesar 48 meningkat menjadi 78,46 pada *post-test*, dengan selisih peningkatan sebesar 30,46 poin. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 9,97 poin, yakni dari rata-rata 52,88 menjadi 62,85. Perbedaan yang cukup besar ini mengindikasikan bahwa media *puzzle* suku kata jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wedham, Ermiana, dan Setiawan (2022) yang menyatakan bahwa media *puzzle* suku kata tergolong sebagai media visual yang membantu siswa menyusun suku kata menjadi kata secara konkret, sehingga sangat sesuai digunakan pada pembelajaran membaca permulaan di kelas awal sekolah dasar.

Capaian siswa pada setiap indikator membaca permulaan turut mencerminkan efektivitas media ini secara lebih rinci. Dari total 26 siswa di kelas eksperimen, sebanyak 22 siswa (85%) berhasil mencapai indikator pengenalan huruf dan termasuk dalam kategori tinggi. Pada indikator merangkai suku kata menjadi kata, sebanyak 18 siswa (69%) berhasil mencapainya dan masuk dalam kategori sedang. Adapun pada indikator merangkai kata menjadi kalimat sederhana, hanya 14 siswa (54%) yang berhasil mencapainya sehingga masuk dalam kategori rendah. Perbedaan capaian pada ketiga indikator tersebut mencerminkan tingkat kesulitan yang berjenjang dalam proses membaca permulaan, sekaligus menunjukkan bahwa siswa memerlukan pendampingan yang lebih

intensif khususnya pada tahap merangkai kata menjadi kalimat. Proses pembelajaran yang dilaksanakan secara bertahap dari pengenalan huruf vokal dan konsonan, penyusunan suku kata menjadi kata, hingga merangkai kata menjadi kalimat sederhana menjadikan siswa tidak merasa terbebani dan mampu mengikuti setiap tahapan dengan lebih percaya diri.

Efektivitas media *puzzle* suku kata dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan kognitif dan gaya belajar siswa kelas I. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 6–7 tahun berada pada masa transisi dari tahap praoperasional menuju tahap operasional konkret, di mana anak belajar paling efektif melalui objek nyata yang dapat dimanipulasi secara langsung (Sari & Hasnawati, 2024). Ketika siswa memegang potongan *puzzle*, menyusun huruf menjadi suku kata, dan merangkai suku kata menjadi kata, terjadi proses belajar aktif berbasis pengalaman langsung yang mempercepat proses *decoding* dan *encoding* sebagai dua proses kognitif kunci dalam membaca permulaan. Selain itu, Situmeang (2024) menyatakan bahwa siswa kelas rendah memiliki kecenderungan gaya belajar visual yang tinggi, dan media *puzzle* suku kata secara tepat mengakomodasi gaya belajar ini karena menyajikan huruf dan suku kata dalam bentuk visual yang berwarna dan menarik sekaligus melibatkan aktivitas fisik. Pengalaman belajar multisensori ini terbukti lebih efektif dalam memperkuat ingatan dan pemahaman siswa terhadap konsep membaca permulaan (Yulianci, 2020).

Dinamika pembelajaran selama penelitian berlangsung juga menunjukkan perkembangan yang sangat positif. Pada pertemuan pertama, siswa langsung menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika diperkenalkan dengan media *puzzle* suku kata, di mana potongan-potongan *puzzle* berwarna yang memuat gambar dan suku kata secara langsung memancing rasa ingin tahu siswa. Kondisi ini sejalan dengan teori perhatian dalam belajar yang menyatakan bahwa stimulus yang menarik, baru, dan relevan akan membangkitkan perhatian secara otomatis, sebagaimana ditegaskan oleh Zahira dan Suriani (2025) bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa SD. Lebih lanjut, beberapa siswa yang sebelumnya pasif dan enggan membaca mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba menyusun *puzzle* dan melafalkan kata-kata yang terbentuk. Hal ini juga didukung oleh teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana siswa yang lebih mampu turut membantu teman sebayanya dalam menyusun *puzzle* dan merangkai kata, menciptakan interaksi sosial yang mendukung perkembangan keterampilan membaca secara kolektif (Faudillah, 2023).

Secara keseluruhan, penggunaan media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca permulaan memberikan kontribusi ganda bagi siswa kelas I. Secara langsung, media ini meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada indikator pengenalan huruf, merangkai suku kata menjadi kata, serta merangkai kata menjadi kalimat sederhana. Secara tidak langsung, media ini membangun fondasi literasi yang lebih kuat bagi perkembangan keterampilan berbahasa Indonesia siswa secara keseluruhan, sesuai dengan tujuan membaca permulaan yang dikemukakan oleh Ahmadin (2023), yaitu agar siswa dapat mengenal tulisan sebagai lambang bahasa dan dapat menyuarakan tulisan tersebut.

Hamila (2021) menegaskan bahwa media *puzzle* suku kata mendukung perkembangan psikomotorik, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah siswa memahami konsep penggabungan suku kata. Dengan demikian, media *puzzle* suku kata memenuhi kriteria media pembelajaran yang efektif untuk kelas rendah, yakni konkret, visual, interaktif, kontekstual, dan fleksibel untuk berbagai strategi pembelajaran, sekaligus sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menempatkan keterampilan membaca permulaan sebagai kompetensi fundamental yang menjadi fondasi bagi seluruh aktivitas belajar pada jenjang selanjutnya (Putri, 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Puzzle* Suku Kata terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN 24 Ampenan. Hal ini dibuktikan dari perbandingan nilai rerata kelas eksperimen yang meningkat dari 48,00 pada *pre-test* menjadi 78,46 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 30,46 poin. Sementara itu, kelas kontrol hanya meningkat dari 52,88 menjadi 62,85, dengan peningkatan sebesar 9,97 poin. Selisih peningkatan antara kedua kelas mencapai 20,49 poin, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *Puzzle* suku kata jauh lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Hal ini diperkuat dari hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan *SPSS 27.0 for Windows*, yang menunjukkan nilai thitung sebesar 6,619 lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 2,011, serta nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Media *Puzzle* suku kata terbukti berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN 24 Ampenan, sehingga dapat digunakan

sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih diucapkan kepada pihak SDN 24 Ampenan, kepala sekolah, guru, dan murid yang telah memberikan dukungan dan Kerjasama selama proses penelitian berlangsung.

Referensi

- Ahmadin, A., Helndra, H., Lukman, L., Annafi, N., & Muslim, M. (2023). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui permainan edukatif *puzzle*. *Jurnal Obselsi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 8041-8048.
- Aysah, F., & Maknun, L. L. (2023). Peran orang tua dalam meningkatkan minat membaca anak usia sekolah dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 49-62.
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak revolusi industri 4.0 pada sektor pendidikan: kajian literatur mengenai digital learning pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59-65.
- Dwi, Y. T., Sekar, R. A., Suyono., & Adel, EL. A. (2021). Penerapan *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca permulaan pada siswa SD Sunan Gini Ngebruk.
- Faudillah, A. N., Munthel, A. F., Ramadhani, A. S., Lubis, H. Z., & Nasution, R. A. (2025). Analisis keterampilan anak dalam mengenal huruf hijaiyah di Desa Tanah Seribu Kecamatan Binjai Selatan. *PELMA*, 5(3), 510-525.
- Harmila, H., Fetriyah, U. H., & Nito, P. J. B. (2023). Permainan *puzzle* mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(3), 581-590.
- Havisa, S., Solehun., & Teguh. Y. P. (2021). Pengaruh *puzzle* suku kata menggunakan media kartu huruf terhadap keterampilan membaca permulaan Siswa Kelas 1 SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda*. 23-31.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.
- Putri, EL. F., Ghufroon, H. S., Susanto, R. U., & Kasiyun, S. (2023). Pengaruh *puzzle* suku kata terhadap keterampilan membaca siswa kelas 1 SD Dumas Surabaya. *Jurnal PRIMED*.

- Rachmah, L. L., Dessy. F., Raras. A. P., Devi. C. N., Maulinda. S. S. (2025). Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Loose Parts. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 57-78.
- Sari, R. K., & Hasnawati, H. (2024). Pengembangan media literasi berbasis *puzzle* edukatif untuk meningkatkan minat membaca di SDN 043 Tarakan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 10(1), 427-438.
- Situmeang, K., Masta. H. N. N. & Helena. T. (2024). Perbedaan individual kecerdasan dan kepribadian siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(1), 314-324.
- Sugiyono, (2025). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing: *jurnal pendidikan dan sastra indonesia*, 5(1), 31-34.
- Waruwu, M., & Lilis, K. N. (2021). Studi kasus penerapan prinsip akuntabilitas pada pengelolaan Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3822-3828.
- Wedham, I. W. B., Ermiana. I., & Setiawan. H. (2022). Pengembangan media *puzzle* suku kata untuk melatih keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN 1 Jagaraga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 2656-5862.
- Yulianci, S., Nurjumiati., & Asriyadin. (2020). Analisis karakteristik gaya belajar VAK (visual, auditori, kinestetik) siswa pada pembelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 40-44.
- Zahira, R., & Suriani, A. (2025). Efelktivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 15(5), 111-120.