

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *PLAY BASED LEARNING* DENGAN
MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PERMULAAN SD**

Neftihana¹, Iis Aprinawati², Nurhaswinda³, Rizki Ananda⁴, Molli Wahyuni⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai^{1,2,3,4,5}

neftihana@gmail.com¹,

aprinawatiis@gmail.com², nurhaswinda01@gmail.com³,

rizkiananda@universitaspahlawan.ac.id⁴, whykpr@gmail.com⁵

ABSTRACT

This study aims to improve students' early reading skills through the Play Based Learning method with the help of Puzzle media in class I students of UPT SDN 004 Sungai Jalau in the 2024/2025 Academic Year. The type of research used is Classroom Action Research. The subjects of this study were students, while the objects in this study were the Play Based Learning method with Puzzle media and students' early reading skills. This study was carried out in 2 cycles, each cycle was carried out in 2 meetings. Data collection techniques used in this study were observation, tests and documentation. Based on the increase in the number of students who achieved the learning objective achievement criteria (KKTP) and the increase in the average class and classical scores. The classical completeness presentation value in cycle 1 meeting 1 was 61.90%, in cycle I meeting II 76.19%, and cycle II meeting 1 90.47%, in cycle II meeting II 95.23%. Based on the results of the study, it can be concluded that through the Play Based Learning method with the help of Puzzle media, it can improve students' early reading skills in class I UPT SDN 004 Sungai Jalau.

Keywords: *play based learning, puzzle media, beginning reading*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa melalui metode *Play Based Learning* dengan bantuan media *Puzzle* pada siswa kelas I UPT SDN 004 Sungai Jalau Tahun Pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa, sedangkan objek dalam penelitian ini metode *Play Based Learning* dengan media *Puzzle* dan keterampilan membaca permulaan siswa. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Berdasarkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan peningkatan nilai rata-rata kelas dan klasikal. Nilai presentasi ketuntasan klasikal pada siklus 1 pertemuan 1 61,90%, pada siklus I pertemuan II 76,19%, dan siklus II pertemuan 1 90,47%,

pada siklus II pertemuan II 95,23%. Berdasarkan hasil penelitian dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa melalui metode *Play Based Learning* dengan bantuan media *Puzzle* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa pada kelas I UPT SDN 004 Sungai Jalau.

Kata Kunci: *play based learning*, media *puzzle*, membaca permulaan

A. Pendahuluan

Bahasa memiliki peranan penting dalam perkembangan pengetahuan sosial dan emosional peserta didik dalam mempelajari semua bidang studi untuk berbahasa dengan baik dan benar, diperlukan pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu aspek penting yang perlu diajarkan kepada peserta didik disekolah dasar. Oleh karena itu pemerintah membuat kurikulum bahasa Indonesia yang wajib untuk diajarkan kepada peserta didik pada setiap jenjang pendidikan yakni, dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi.

Berdasarkan Kurikulum merdeka, Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca permulaan adalah siswa Mampu membaca kata-kata yang dikenalinya sehari-hari dengan fasih, Mampu memahami informasi dari bacaan tentang diri dan lingkungan, Mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca dengan bantuan ilustrasi, dan mampu

menunjukkan sikap menjadi pembaca yang tertarik terhadap teks yang dibaca.

Keterampilan berbahasa merupakan sesuatu yang penting untuk dikuasai setiap orang dan dapat mempermudah berinteraksi satu sama lain. Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa itu saling terkait satu sama lain. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada keterampilan membaca.

Menurut Tarigan (1985: 32) membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/ bahan tulis atau memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang tertulis. Selanjutnya Soedarsono (1993:4) mengemukakan bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengarahkan sejumlah besar tindakan yang

terpisah-pisah, meliputi: orang harus menggunakan pengertian, khayalan, dan mengamati dan mengingat-ingat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan menafsirkan arti dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan.

Menurut Rasto (2018) membaca permulaan didefinisikan sebagai aktivitas visual yang merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi. Simbol tulis tersebut berupa huruf, suku, kata, kata, dan kalimat. Menurut Solchan T.W. (2009:66) membaca permulaan merupakan kemampuan membaca yang diprioritaskan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yaitu kemampuan melek huruf. Misalnya dari melek huruf yaitu siswa dapat mengubah dan melafalkan lambang bunyi tulis menjadi bunyi bermakna.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan program pembelajaran yang diorientasikan kepada keterampilan membaca permulaan dikelas awal

pada saat anak-anak mulai memasuki bangku sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan yang dilakukan pada tanggal 2 Mei 2025 di kelas I UPT SDN 004 Sungai Jalau terhadap 21 peserta didik melalui wawancara yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I masih rendah, diantaranya 7 siswa dari 21 peserta didik mampu membaca dengan baik, sedangkan 14 siswa dari 21 peserta didik masih belum mampu membaca dengan baik. Diantaranya masih ada anak yang belum mampu membaca dengan baik itu terbagi dalam beberapa kategori diantaranya, belum mengenal huruf, masih terdapat juga anak yang belum membedakan huruf kapital dengan huruf kecil, masih ada anak yang kesulitan dalam mengingat huruf, tidak bisa merangkai huruf untuk menjadi sebuah kata, dan masih banyak yang belum lancar dalam membaca sebuah kalimat.

Melihat permasalahan yang ada tersebut maka peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan model *Play Based*

Learning berbantuan dengan media. Menurut M. Amin (2023) *Play based learning* merupakan alternatif pendidikan yang menjadikan permainan sebagai sarana belajar bagi anak. Bermain selalu mengandaikan adanya perasaan senang dan bahagia bagi para pelakunya

Menurut Harpiani (2021) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Maka dari itu guru dan peneliti akan mencoba meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar dipilih agar pembelajaran yang ada lebih menarik dan melibatkan peran aktif kepada anak tanpa adanya paksaan dan tekanan. Media bermain dalam penelitian ini berbentuk kartu huruf.

Media *puzzle* adalah media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar, huruf, kata dan kalimat menjadi satu gambar yang utuh yang melibatkan psikomotorik anak dan penalarannya dalam menyusun *puzzle* tersebut. Menurut Miftah (2020) pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat

memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreativitas siswa dalam membaca permulaan, siswa akan lebih mudah untuk mengeluarkan ide-idenya menjadi bisa membaca permulaan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 004 Sungai jalau pada siswa kelas 1 Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas I dengan jumlah 21 siswa, terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus, setiap siklus terdapat 2 pertemuan yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting) bersama dengan observasi (observer), dan refleksi (reflection). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, dokumentasi, dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Lembar Observasi/Lembar Pengamatan dan

tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai rata-rata dan persentase skor hasil keterampilan membaca permulaan. Sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis lembar observasi kegiatan guru dan siswa saat proses pembelajaran. Indikator sebagai tolak ukur dalam keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan KKTP yang telah digunakan sekolah, adapun nilai KKTP untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu sebesar 75 dan secara klasikal 80% dari jumlah seluruh siswa sudah mencapai KKTP Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan yang telah dilakukan di kelas 1 UPT SDN 004 Sungai Jalau pada pelajaran Bahasa Indonesia yaitu tentang membaca permulaan, siswa masih belum lancar membaca dan masih kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan simbol

huruf yang dituliskan atau diperlihatkan guru, siswa belum bisa melafalkan huruf dan intonasinya yang belum tepat dan membacanya masih terbata-bata, nilai rata yang diperoleh hanya mencapai 69,92 dan ketuntasan klasikal baru sebesar 33,33%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sebesar 75. Sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan metode *Play Based Learning* dengan media *puzzle*.

SIKLUS I

Pada tahap ini peneliti telah merancang perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa ATP, silabus, modul ajar, media ajar, LKPD, Instrumen data yaitu lembar observasi, meminta guru kelas dan teman sejawat untuk menjadi observer, mempersiapkan soal bacaan sederhana untuk tes siklus I pertemuan II, dan menerapkan jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua siklus I dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan

aktivitas siswa dalam keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan metode Play Based Learning dengan media *puzzle* dimana siswa yang sebelumnya hanya sedikit yang aktif dan kurang antusias dalam pembelajaran bahasa indonesia, dengan menggunakan metode *Play Based Learning* bantuan media *puzzle* siswa menjadi lebih aktif walaupun belum semua siswa ikut aktif dalam pembelajaran namun lebih baik dibandingkan dengan aktivitas siswa sebelum tindakan. Adapun hasil siklus I yang sudah dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Siklus I Pertemuan I dan II

Keterangan	Siklus I	
	P.I	P. II
Nilai Rata-rata	76,36%	78,26%
Presentase	61,90%	76,19%
Klasikal		

Hasil Olahan Data Penelitian 2025

Dari tabel diatas dapat dilihat kemampuan siswa dalam membaca permulaan siswa meningkat berdasarkan hasil pada siklus I pertemuan I, nilai rata-rata siswa adalah 76,36% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 61,90%. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada pertemuan II, nilai rata-rata meningkat menjadi 78,26% dan persentase ketuntasan klasikal naik menjadi 76,19%. Kemampuan

membaca permulaan siswa terjadi peningkatan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dari sebelum tindakan siklus I, namun belum 80% dalam pencapaian indikator keberhasilan dalam hal ini peneliti akan memperbaiki kelemahan kelemahan yang terjadi pada siklus I untuk perbaiki ke siklus II. Namun pada siklus I masih terdapat kelemahan-kelemahan selama proses pembelajaran yaitu: Beberapa siswa tidak bisa ketika guru memberikan pertanyaan apersepsi. Belum semua siswa yang aktif dalam kerja kelompok. Berdasarkan kelemahan diatas artinya masih perlu diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II diharapkan guru lebih memotivasi siswa agar lebih aktif dan aktif dalam berkelompok.

Siklus II

Pada siklus II ini keterampilan membaca permulaan siswa lebih baik dari sebelumnya. Kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan rencana yang dibuat guru telah mampu menggunakan waktu pembelajaran dengan baik bimbingan dan motivasi yang diberikan guru selama proses pembelajaran juga sudah sangat baik, hal ini dapat

dilihat dari keaktifan siswa dalam melafalkan, membaca huruf. Adapun hasil siklus II yang sudah dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Siklus II Pertemuan I dan II

Keterangan	Siklus II	
	P.I	P. II
Nilai Rata-rata	81,52%	85,26%
Presentase	90,47%	95,26%
Klasikal		

Hasil Olahan Data Penelitian 2025

Dari tabel diatas dapat dilihat kemampuan siswa dalam membaca permulaan siswa meningkat berdasarkan hasil pada siklus II pertemuan I, nilai rata-rata siswa adalah 81,52% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,47%. selanjutnya pada pertemuan II, nilai rata-rata meningkat menjadi 85,26% dan persentase ketuntasan klasikal naik menjadi 95,26%. Dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua siklus II ini dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan aktivitas siswa dalam menggunakan metode *Play Based Learning* dengan bantuan media *puzzle*. Siswa yang sebelumnya hanya meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan sedikit yang aktif dan kurang antusias dalam pembelajaran bahasa indonesia, dengan menggunakan metode *Play Based Learning* dengan media *puzzle* membuat siswa belajar

lebih baik, aktif, dan antusias dalam pembelajaran bahasa indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan metode *Play Based Learning* dengan media *puzzle* pada siswa kelas I dapat disimpulkan telah memenuhi semua aspek indikator keberhasilan. Indikator yang diamati mencakup meningkatnya aktivitas guru, aktivitas siswa dan proses pembelajaran siswa.

Menurut Dewi (2018) metode *Play based learning* merupakan suatu sudut pandang yang menitikberatkan pada kertarikan, kekuatan dan kemampuan berkembang anak, Ketika anak mulai bermain, mereka semakin termotivasi untuk belajar dan mengembangkan watak-watak positif. Selanjutnya menurut Mifta M. (2020) media *puzzle* adalah media pembelajaran visual yang terdiri dari potongan-potongan gambar, huruf, kata, atau kalimat yang disusun menjadi bentuk utuh.

Berdasarkan pemaparan deskripsi hasil penelitian diatas maka ada beberapa hal yang perlu dibahas terkait penelitian ini yaitu:

Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Play

Based Learning dengan Bantuan Media Puzzle

Pada perencanaan siklus I dan siklus II didalam pembelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas I UPT SDN 004 Sungai Jalau perencanaan pembelajaran perlu dibuat. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun modul ajar secara lengkap agar pembelajaran berlangsung secara inspiratif, menyenangkan, menantang serta memberi kreativitas dan kemandirian sesuai bakat dan minat. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti dituntut membuat perencanaan, adapun perencanaan yang disusun oleh peneliti dalam penelitian ini adalah: menyusun modul ajar berdasarkan silabus, peneliti perlu menyiapkan lembar observasi, LKPD, media ajar, dan meminta guru kelas dan teman sejawat menjadi observer, dan menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan observer sesuai dengan lembar observasi.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I bahwa proses belajar siswa belum menunjukkan peningkatan signifikan, maka pada siklus II peneliti merubah, perencanaan yaitu menyusun kembali modul ajar

sebagai tindak lanjut untuk lebih meningkatkan proses pembelajaran siswa melalui metode *Play Based Learning* dengan media *puzzle* serta mempertahankan pencapaian penguasaan materi yang ditunjukkan untuk memantapkan dan memperluas pengetahuan siswa

Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode *Play based Learning* dengan Bantuan Media *Puzzle*

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I pada sub tema “Mengeksplorasi Lingkungan”, siswa yang tuntas ada 16 siswa kelebihannya adalah mereka rajin belajar dirumah tahu semua huruf walaupun masih mengeja dalam membaca teks dengan menggunakan media *puzzle*. Sedangkan siswa yang tidak tuntas pada siklus I ada 5 orang siswa kekurangannya adalah siswa tidak mau diajarkan membaca dan ada juga siswa yang kesulitan mengingat huruf. Terdapat pada siklus I pertemuan 1 ada 6 siswa yang memperoleh nilai sangat baik dengan rentang nilai 85-100, kemudian 8 siswa memperoleh nilai baik dengan rentang nilai 70-84, kemudian ada 5 siswa memperoleh nilai cukup dengan rentang nilai 60-

69, dan ada 2 siswa memperoleh nilai kurang dengan rentang nilai 50-60. Terdapat 8 orang siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan yaitu 75, sedangkan siswa yang telah mencapai batas kemampuan 75 sebanyak 13 siswa, maka penelitian dilanjutkan ke pertemuan II.

Pada pertemuan II sub tema "Kata Petunjuk Arah dan Letak" kemampuan membaca permulaan mengalami peningkatan yaitu 7 siswa memperoleh nilai sangat baik dengan rentang nilai 85-100, terdapat 9 siswa memperoleh nilai baik dengan rentang nilai 70-84, kemudian ada 4 siswa memperoleh nilai cukup dengan rentang nilai 60-69, dan 1 orang siswa memperoleh nilai kurang sekali dengan rentang nilai ≤ 50 . Terdapat 5 siswa yang belum mencapai KKTP yaitu 75, sedangkan siswa yang telah mencapai batas ketuntasan 75 sebanyak 16 siswa.

Pada siklus 2 mengalami 4 orang siswa meningkat menjadi 20 siswa, kelebihannya adalah siswa tersebut sudai mengetahui huruf, sudah mulai lancar dalam membaca kata dan kalimat yang diberikan oleh guru kepada siswa, sedangkan 1 orang siswa yang tidak tuntas kekurangnya adalah siswa tersebut

belum semua huruf yang siswa tau, siswa tersebut kurang dalam membaca dirumah. Hasil perolehan keterampilan membaca permulaan pada siklus II pertemuan 1 dengan sub tema "Mengenal Pekerjaan di Sekitar Rumah" yaitu ada 9 siswa memperoleh nilai sangat baik dengan rentang nilai 85-100, terdapat 10 siswa memperoleh nilai baik dengan rentang nilai 70-84, kemudian 1 siswa memperoleh nilai cukup dengan rentang nilai 60-69, dan 1 siswa memperoleh nilai kurang sekali dengan rentang nilai ≤ 50 . Terdapat 2 siswa yang belum mencapai KKTP yaitu 75, sedangkan yang telah mencapai KKTP 75 sebanyak 19 siswa, maka penelitian dilanjutkan ke pertemuan II.

Pada pertemuan II sub tema "Membaca dan Menulis Kalimat Sederhana" kemampuan membaca permulaan mengalami peningkatan yaitu 12 siswa memperoleh nilai sangat baik dengan rentang nilai 85-100, terdapat 8 siswa memperoleh nilai baik dengan rentang nilai 70-84, kemudian 1 siswa memperoleh nilai cukup dengan rentang nilai 60-69. Terdapat 1 siswa yang belum mencapai nilai KKTP yaitu 75, sedangkan siswa yang telah

mencapai nilai KKTP sebanyak 20 siswa. Hasil perolehan keterampilan membaca permulaan pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan keterampilan membaca permulaan siklus II secara keseluruhan dengan rata-rata sebesar 92,85%. Penelitian pada siklus II dapat dihentikan karena hasil yang diperoleh telah melebihi 80% mencapai KKTP.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan yang dapat memengaruhi generalisasi hasil yaitu media pembelajaran masih sederhana, media *puzzle* yang digunakan dalam penelitian disusun dan dibuat sendiri oleh peneliti dengan keterbatasan alat dan bahan. Media ini mungkin memiliki efektivitas yang berbeda dibandingkan media pembelajaran profesional yang dirancang secara khusus oleh ahli. Kemudian waktu pelaksanaan yang terbatas, Penerapan metode *play Based Learning* dengan bantuan media *puzzle* dilakukan dalam waktu terbatas sesuai dengan jadwal pembelajaran di sekolah. Waktu yang singkat ini belum cukup untuk mengamati pengaruh jangka panjang

terhadap perkembangan keterampilan membaca permulaan siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti maka disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Play Based Learning* dengan media *puzzle* tersebut dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I UPT SDN 004 Sungai Jalau ajaran 2024/2025. Hal ini dapat dilihat dari perencanaan pembelajaran menggunakan metode *Play Based Learning* dengan media pembelajaran *puzzle* adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian di SD yang bersangkutan yaitu UPT SDN 004 Sungai jalau. Setelah itu peneliti terlebih dahulu menyusun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian seperti modul ajar, lembar observasi, lembar tes dan lainnya. Teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan menggunakan observasi,

dokumentasi dan juga menggunakan tes.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Play Based Learning* dengan media *puzzle* dengan menggunakan dua siklus dan disetiap siklus dilakukan dengan dua kali pertemuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I UPT SDN 004 Sungai Jalau dengan metode *Play Based Learning* dengan media *puzzle*. Peningkatan metode *Play Based Learning* dengan media *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa dapat dilihat dari nilai yang di dapatkan. Adapun nilai keterampilan membaca permulaan berdasarkan hasil tes keterampilan membaca permulaan menunjukkan adanya peningkatan disetiap siklusnya. Terlihat dari ketuntasan klasikal pada siklus I pertemuan I 61,90%, siklus I pertemuan II 76,19%, siklus II pertemuan I 90,47%, dan siklus II pertemuan II 95,23%.

anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 45–53.

Dewi, S. (2018). Metode *Play-Based Learning* dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123-135.

Harpiani, H. (2021). Media pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Pustaka Edukasi.

Miftah, M. (2020). Fungsi dan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan belajar siswa. *Jurnal kwangsan*. 1(2. 3, 12–39.

Rasto. (2018). Strategi pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Soedarsono. (1993). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Solchan, T. W. (2009). *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Tarigan, H. G. (1985). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, M. (2023). Play based learning sebagai alternatif pembelajaran