

**PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
LITERASI MEMBACA SISWA KELAS II DI SD NEGERI 1 LAMBHEU ACEH  
BESAR**

Winda Asnita<sup>1</sup>, Aida Fitri<sup>2</sup>, Hasniyati<sup>3</sup>, Rahmat Iqbal<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala  
[windaasnita5@gmail.com](mailto:windaasnita5@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The lack of use of creative and interesting learning media is the cause of the low reading literacy skills of students in grade II of SD Negeri 1 Lambheu, Aceh Besar Regency. Reading literacy skills are one of the basic skills that students must have to be able to continue the next learning process. To address the problem, Puzzle media is implemented to make learning more engaging, enjoyable, and student-centered. This study aims to describe teacher activities, student activities, and to determine the improvement of students' reading literacy skills through the use of Puzzle media. The method used is classroom action research (CAR) which was carried out in two cycles, involving 29 students. Data were collected through observation and tests, and analyzed descriptively qualitatively with a percentage formula. The results of the study showed a significant increase in teacher activity, in cycle I obtained a average of 71,87% (very good) in cycle II obtained a average of 87,5%. Student activity also increased from 67,89% (good) in cycle I to 73,28% (good) in cycle II. Students' Reading literacy skills increased with a classical achievement of 75.86% in cycle I, and with a classical achievement of 82.75% in cycle II. This increase indicates that the use of Puzzle media is effective in improving students' reading literacy skills in grade II of SD Negeri 1 Lambheu, Aceh Besar Regency*

**Keywords:** *Puzzle Media, Reading Literacy Skills*

**ABSTRAK**

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik menjadi penyebab rendahnya Kemampuan literasi membaca siswa di kelas II SD Negeri 1 Lambheu Kabupaten Aceh Besar. Kemampuan literasi membaca salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa untuk dapat melanjutkan proses pembelajaran berikutnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, media *Puzzle* diterapkan agar lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca siswa melalui penggunaan media *Puzzle*. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, melibatkan 29 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes, serta dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas

guru, pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 71,87% (sangat baik) pada siklus II memperoleh rata-rata sebesar 87,5%. Aktivitas siswa juga meningkat dari 67,89% (baik) di siklus I menjadi 73,28% (baik) di siklus II. Kemampuan literasi membaca siswa meningkat dengan ketercapaian klasikal 75,86% di siklus I dan dengan ketercapaian klasikal 82,75% di siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di kelas II SD Negeri 1 Lambheu Kabupaten Aceh Besar

**Kata Kunci:** Media Puzzle, Keterampilan Membaca, Sekolah Dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan keterampilan maupun sikap dalam kehidupan (Pristiwanti, 2022). Dengan adanya pendidikan manusia bisa mengubah kualitas hidupnya menjadi lebih baik. Hal ini merujuk pada UU no. 20 tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan nasional menyatakan bahwa "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya di lingkungan umum".

Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun fondasi literasi peserta didik. Literasi dan

pendidikan saling terkait dan tidak terpisahkan. Dalam pembelajaran guru harus memiliki strategi supaya siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Data hasil penelitian dari berbagai lembaga mengenai kemampuan literasi membaca dikelas rendah sangat memprihatinkan. Berdasarkan data pada PISA pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke 68 dari 81 negara untuk kemampuan literasi membaca (Kemendikbuk 2022). Meskipun upaya sudah dilakukan untuk meningkatkan kualitas literasi membaca peserta didik, namun masih terdapat sejumlah peserta didik yang mengalami kesulitan membaca. Menurut (Shabrina, 2022) kemampuan literasi menjadi salah satu hal penting untuk dapat mengakses program pendidikan yang

lebih luas karena dengan hal tersebut sangat berguna pada aspek kehidupan kita. Oleh karena itu keterampilan literasi dasar membaca ini perlu ditanamkan sejak dini baik di sekolah, rumah, ataupun di lingkungan sekitar.

Literasi membaca adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa untuk dapat melanjutkan proses pembelajaran berikutnya. Namun, tantangan dalam literasi masih menjadi isu yang serius, terutama di jenjang pendidikan dasar. Salah satu masalah utama dalam pembelajaran adalah rendahnya kemampuan literasi membaca di Sekolah Dasar. Sebagaimana kita ketahui, kemampuan membaca sangat penting karena mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Kemampuan membaca adalah media utama untuk memahami informasi pelajaran dari berbagai sumber bacaan. Jika kemampuan literasi membaca di kelas awal tidak tuntas, maka peserta didik pasti akan mengalami hambatan pada tahapan pembelajaran berikutnya karena keterampilan membaca merupakan gerbang masuk untuk memahami pengetahuan lainnya (Akyol dkk, 2016).

Mengingat pentingnya literasi sejak dini dalam meningkatkan kemampuan berpikir yang dalam mempengaruhi hasil belajar siswa yang sangat penting diterapkan dalam dunia pendidikan karena dengan menguasai literasi dasar, siswa akan mampu memahami materi dan akan terasa lebih mudah serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya literasi membaca maka kelancaran membaca harus benar-benar dikuasai agar semua pembelajaran juga dimengerti. Pada literasi membaca kemampuan dalam mengenal huruf, memahami dan kelancaran dalam membaca sangat diperlukan. Sehingga guru harus betul-betul paham akan kebutuhan siswa sesuai kemampuan siswa tersebut. Kesulitan tersebut juga disebabkan karena siswa kurang memahami konsep membaca. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 1 Lambheu, masalah yang penulis temukan adalah rendahnya kemampuan literasi membaca siswa kelas II di SD Negeri 1 Lambheu. Namun masih ditemukan masalah bahwa dari 29 peserta didik dikelas II terdapat 5 orang yang masih kesulitan mengenal huruf contohnya huruf b

dengan d i dengan l, m dengan n siswa masing sulit membedakan huruf tersebut, dan sebagian besar siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan misalnya, siswa kesulitan dalam menjelaskan maksud dari bacaan yang dibaca. Beberapa siswa cenderung membaca secara mekanis tanpa memahami makna yang terkandung dalam teks. Hal ini dapat disebabkan oleh rendahnya minat baca siswa serta kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik usia mereka. Mengakibatkan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang memahami dan mencapai pembelajaran keterampilan lainnya.

Mengingat pentingnya literasi membaca maka kelancaran membaca harus benar-benar dikuasai agar semua pembelajaran juga dimengerti. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pemilihan media yang tepat tidak hanya dapat mempermudah

siswa dalam memahami materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah media *Puzzle*, yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus mengenali hubungan antar bagian informasi, serta mengembangkan daya ingat dan konsentrasi menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Media *Puzzle* merupakan media pembelajaran berbentuk potongan-potongan yang dapat disusun menjadi gambar atau informasi utuh. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep tertentu dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang relavan dengan penelitian ini yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2022) yang berjudul "Penggunaan Media *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SD Inpres Lemoa Kabupaten Gowa", ditemukan bahwa media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti

pembelajaran, dan hasil evaluasi menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 64 menjadi 84 setelah penerapan media *Puzzle*. penelitiannya yang ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan hasil evaluasi menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 64 menjadi 84 setelah penerapan media *Puzzle*.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. PTK dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas II SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta tes unjuk kerja untuk mengukur kemampuan literasi membaca. Instrumen penelitian berupa lembar

observasi dan rubrik penilaian kemampuan membaca.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan ketuntasan individu minimal 75% dan ketuntasan klasikal minimal 80%.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

### **Siklus I**

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 27–28 Oktober 2025 dalam dua pertemuan dengan materi mengenal perasaan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media *Puzzle*, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta instrumen observasi dan penilaian. Persiapan ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran yang sistematis dan meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan inti, guru membimbing siswa membaca teks, mengenalkan media *Puzzle*, serta membagi siswa ke dalam kelompok untuk menyusun kata menjadi kalimat.

Siswa juga diminta mempresentasikan hasil kerja kelompok, namun masih terdapat siswa yang kurang aktif dan belum percaya diri dalam menyampaikan hasilnya.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 71,87% dengan kategori baik, sedangkan aktivitas siswa mencapai 67,89% dengan kategori baik. Hasil tes belajar menunjukkan bahwa 22 siswa telah mencapai ketuntasan dan 7 siswa belum tuntas dengan rata-rata nilai 78,44%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah berjalan cukup baik, namun belum mencapai ketuntasan klasikal yang ditetapkan.

Berdasarkan refleksi, ditemukan beberapa kendala, seperti siswa masih kesulitan membaca dan menyusun *Puzzle*, rendahnya partisipasi dan kepercayaan diri, serta pengelolaan kelas yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya melalui peningkatan bimbingan, keterlibatan siswa, dan penggunaan strategi pembelajaran yang lebih menarik.

### **Siklus II**

Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan dari siklus I dengan menyempurnakan perangkat pembelajaran dan penggunaan media *Puzzle*. Perencanaan dilakukan dengan memperbaiki modul ajar, menyiapkan media yang lebih jelas, serta meningkatkan strategi pembelajaran agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II juga terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan inti, guru lebih aktif melibatkan siswa melalui kegiatan membaca, diskusi, dan permainan menyusun *Puzzle* secara berkelompok. Siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Aktivitas guru meningkat menjadi 87,5% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa meningkat menjadi 73,28% dengan kategori baik. Hasil belajar siswa juga meningkat dengan 24 siswa mencapai ketuntasan dan 5 siswa belum tuntas, serta rata-rata nilai 80,17%.

Refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa siswa sudah lebih terbiasa menggunakan media *Puzzle*, lebih aktif, serta memiliki kepercayaan diri yang lebih baik dalam pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan, sehingga tindakan dianggap berhasil.

### **Rekapitulasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus, terdapat peningkatan pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Aktivitas guru meningkat dari 71,87% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II, yang menunjukkan peningkatan dalam pengelolaan pembelajaran.

Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 67,89% menjadi 73,28%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam membaca dan bekerja sama dalam kelompok.

Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dengan ketuntasan klasikal dari 75,86% pada siklus I menjadi 82,75% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa

penggunaan media *Puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa, serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik melalui penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas II di SD Negeri 1 Lambheu Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, Penelitian tindakan kelas ini menggunakan media *Puzzle* yang terdiri dari 2 siklus, tiap siklus terdiri dua pertemuan.

Berdasarkan kegiatan penilaian yang dilakukan dengan penggunaan media *Puzzle* pada siklus I dan II, setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswa ataupun hasil observasi aktivitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II terlihat bahwa kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan setelah

penerapan penggunaan media *Puzzle*. Hal tersebut terlihat dari hasil tes siswa pada siklus I sebesar 75,86% dimana sebanyak 22 orang siswa memiliki kemampuan literasi membaca yang sudah memenuhi standar KKM, sedangkan 7 orang Siswa lainnya belum mencapai KKM. Peneliti menemukan beberapa permasalahan seperti, (1) siswa yang mengalami kesulitan ketika mencari potongan dan menyusun *Puzzle*, (2) siswa kurang berani dan percaya diri (3) siswa memiliki kemampuan membaca yang belum lancar atau masih di eja.

Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru pada saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* pada siklus I tergolong baik. Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan dan perlu adanya perbaikan seperti, merubah cara bermain, menambahkan kosakata baru. Berdasarkan hasil menanyakan siswa ketika proses pembelajaran siklus I dengan menggunakan media dan tidak menggunakan media *Puzzle*, dapat dilihat bahwa siswa lebih senang dan menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* pada proses

pembelajaran. Peneliti pun mengadakan perbaikan pada proses pembelajaran pada siklus I.

Pada siklus II dilakukan perbaikan, perbaikan tersebut dilakukan melalui penerapan teknik permainan menyusun kata selaras dengan jiwa anak dan mengandung unsur kesenangan yang dapat dipelajari siswa melalui bermain, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan minat baca siswa. Inovasi ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, membantu siswa lebih mudah memahami materi, serta mendorong mereka agar lebih aktif dan percaya diri dalam mengemukakan pendapat maupun bertanya.

Setelah melakukan perbaikan di siklus II terjadi peningkatan terhadap hasil kemampuan literasi membaca peserta didik menjadi 82,75% sebanyak siswa telah mencapai KKM dan siswa lainnya belum mencapai standar KKM. Guru melakukan pembelajaran berdasarkan perbaikan yang telah direncanakan sebelumnya. Guru juga memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan didalam

kelas saat pembelajaran berlangsung. Partisipasi siswa pun meningkat, siswa yang belum berani (pasif) untuk membacakan teks di depan kelas. Siswa terlihat lebih aktif dan semangat ikut serta dalam kelompok dalam penggunaan media *Puzzle*. Berdasarkan hasil siklus I dan II terdapat peningkatan pada jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus I sejumlah 22 orang siswa sedangkan pada siklus II sejumlah 24 orang siswa. Maka dari uraian di atas dapat dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi membaca menggunakan media *Puzzle* meningkat.

Sesuai dengan hasil tersebut dapat diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya Siti Nur Aftika (2020) dengan judul penelitian “ penerapan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa pada pembelajaran tematik kelas I SDN Ragunan 012”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan rata-rata siswa pada siklus I dengan rata-rata 72,13 Pada siklus II dengan rata-rata 80,13. Hal ini dapat di artikan bahwa kemampuan literasi membaca menggunakan media *Puzzle*, selain berpengaruh

terhadap rencana dan pelaksanaan pembelajaran, juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti serta penguatan penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan media *Puzzle* terhadap kemampuan literasi membaca pada siswa kelas II sangat berpengaruh besar terhadap kemampuan literasi membaca, pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata 78,44% dengan ketercapaian klasikal 75,86% dan siklus II memperoleh nilai rata-rata 80,17% dengan ketercapaian klasikal 82,75% setelah menggunakan media *Puzzle*. Peningkatan ini telah mencapai indikator keberhasilan (tercapai) secara klasikal

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut: Aktivitas guru dengan menggunakan media *Puzzle* menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan siklus I yang memperoleh nilai rata-

rata aktivitas guru sebesar 71,87% dan pada siklus II aktivitas guru meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5% dengan kriteria baik sekali. Untuk lebih jelasnya berikut gambaran aktivitas guru pada siklus I dan siklus II.

Aktivitas siswa dengan menggunakan media *Puzzle* dengan menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,89% dengan kriteria baik, sedangkan pada siklus II dengan nilai rata-rata 73,28% dengan kriteria baik. Pembelajaran dengan menggunakan *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di kelas II SDN 1 Lambheu, Kabupaten Aceh Besar. Peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dapat dilihat berdasarkan meningkatnya hasil belajar siswa. Peningkatan kemampuan literasi membaca pada siklus I dengan menggunakan *Puzzle* memperoleh nilai rata-rata 78,44% dengan ketercapaian klasikal 75,86 % dan siklus II memperoleh nilai rata-rata 80,17 dengan ketercapaian klasikal 82,75% setelah menggunakan media *Puzzle*. Peningkatan ini telah

mencapai indikator keberhasilan (tercapai) secara klasikal

## DAFTAR PUSTAKA

- Akyol, H. Cakiroglu, A., & Gul, K. H. 2016. A Study on the Development of Reading Skills of the Students Having Difficulty in Reading: Enrichment Reading Program. *International Electronic Journal of Elementary Education*. 6 (2), 199-212.
- Amaliyah, S., Nurjaman, A. R. (2023). Analisis Penyebab Kesulitan Membaca pada Siswa Kelas 2 di SD Negeri Panggilingan 02. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14234–14241.
- Amin, A. S, Pirahayu, M. (2021). Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 di SDIT Al Uswah Pamekasan. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 2(2), 217–224. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v2i2.89>
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S., Suhardjono., Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Bumi Aksara.
- Aswita, D., Saputra, S., & Yoestara, M. (2022). *Pendidikan Literasi Memenuhi Kecakapan Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal

- Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. Incrementapedia: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Cleoputri Yusainy (2017) Feeling Full or Empty Inside? Peran Perbedaan Individual dalam Struktur Pengalaman Afektif: *Jurnal Psikologi Volume 44, Nomor 1, 2017: 1 –17 DOI: 10.22146/jpsi.18377*
- Dewi, R. N. (2020). Media *Puzzle* Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(3), 803–818.  
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i3.113>
- Erfan, M., Maulyda, A. M., Affandi, L.H., Rosyidah, A. N. K., Oktaviyanti, I., & Hamdani, I. (2021). Identifikasi Wawasan Literasi Dasar Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Level Kemampuan Siswa. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7 (1).
- Fadhlina, S. (2019). "Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik". *Genderang Asa Journal of Primary Education*, 3(1).
- Fania, A., Chairunnisa, A., & Chandra, Wijanarko, T. (2024). *Kemampuan Peserta Didik dalam Membaca Lancar Level Dua Anak Kelas 2 Sekolah Dasar*. TSAQOFAH: *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(4), 3215.
- Frahmadia, F., Djuanda, D., & Sudin, A. (2017). Penerapan Metode TaRL (Tim Arsitek Lanskap) Menggunakan Media Bks (Buku Kerja Siswa) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Petunjuk Denah. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 1601-1610
- Hamid., Mustofa, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Hasma. Barasandji, & S. Muhsin. (2014). Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Bermain pada Siswa Kelas I SDN Nambo Kec. Bungku Timur. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1) 147-160
- Januar, A. M. (2021) Pemberdayaan Siswa SD dalam Literasi Membaca melalui Media Bergambar di Magetan. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 11- 22
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*.
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan, H. (2021). Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Lusiana, L. (2020). Penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 141–150.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.141>
- Hasan, M. (2018). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdb.wv12i2.1217>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Pristiwanti D, Bai B, Sholeh H, Ratna SD. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* hlm. 2685-9351
- Rahayu, L. N. (2022). *Penggunaan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SD Inpres Lemoa Kabupaten Gowa*. *Jurnal Didaktik*, 6(2), 123–135. <https://journal.stkipsubang.ac.id>
- Rosyidah, A. (2021). Tipologi Manusia Dalam Evaluasi Pendidikan: Perspektif Al-Qur'an Surat Fatir Ayat 32. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 1-17.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shabrina, L. M. (2022). Kegiatan Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 916–924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2041>
- Shofa, M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya