

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERINTEGRASI
BUDAYA LOKAL UNTUK MENGATASI KESULITAN MEMBACA DI FASE A
SDN 100 SINGGASARI KABUPATEN LUWU**

Sintia¹, Baderiah², Lilis Suryani³

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Palopo

12202050062@uinpalopo.ac.id

2baderiah@uinpalopo.ac.id. 3lilis_suryani@uinpalopo.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a puzzle-based learning media integrated with local culture to address reading difficulties among Phase A students at SDN 100 Singgasari, Luwu Regency. Early reading skills are fundamental competencies in elementary education; however, many students still experience difficulties in recognizing letters, combining syllables, and understanding simple words. These challenges are influenced by low reading motivation, limited use of attractive instructional media, and a lack of contextual learning approaches in classroom instruction. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 28 second-grade students and their teacher at SDN 100 Singgasari, Luwu Regency. Data were collected through interviews, questionnaires, observations, and learning outcome tests. The data were analyzed using both qualitative and quantitative techniques to assess the validity, practicality, and effectiveness of the developed media. The results of the study indicate that the developed puzzle media is categorized as valid based on expert judgment, practical for use by teachers and students, and effective in improving students' early reading skills. The integration of local cultural elements, such as traditional houses, local foods, and regional cultural symbols, successfully increased students' motivation and engagement in learning. Therefore, the puzzle-based learning media integrated with local culture is considered an appropriate and innovative alternative for enhancing early literacy learning in elementary schools.

Keywords: *Learning Media, Educational Puzzle, Local Culture, Reading Difficulties, Early Literacy, ADDIE Model, Elementary School.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk puzzle yang terintegrasi dengan budaya lokal untuk mengatasi kesulitan membaca pada siswa Fase A di SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu. Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar, namun kenyataannya masih ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menggabungkan suku kata, serta memahami kata sederhana. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh rendahnya minat baca, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta kurangnya

penggunaan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas II SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu sebanyak 28 orang. Instrumen pengumpulan data meliputi wawancara, angket, observasi, serta tes hasil belajar. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk melihat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid berdasarkan penilaian ahli, praktis digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Integrasi budaya lokal dalam media puzzle, seperti pengenalan rumah adat, makanan tradisional, dan unsur budaya daerah, mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran puzzle terintegrasi budaya lokal layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran literasi dasar di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Puzzle Edukatif, Budaya Lokal, Kesulitan Membaca, Literasi Dasar, ADDIE, Sekolah Dasar.

A. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam pendidikan sekolah dasar, karena menjadi fondasi utama bagi penguasaan seluruh mata pelajaran lainnya. Membaca tidak hanya sekadar mengenali huruf, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan menafsirkan informasi dalam teks. Oleh karena itu, keterampilan membaca harus dikembangkan sejak fase awal pendidikan, khususnya pada siswa Fase A (kelas I dan II SD). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik di tingkat sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, seperti mengenali huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana (Nabilla Syuha Yuhendri dkk., 2025). Kesulitan ini menjadi hambatan serius dalam proses pembelajaran karena

berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran lainnya.

Di Indonesia, permasalahan literasi dasar masih menjadi tantangan yang cukup signifikan. Berbagai kajian menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa sekolah dasar masih berada pada kategori rendah, baik dari aspek kelancaran membaca maupun pemahaman bacaan (Syifa Nurfebriyani dkk., 2024). Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, seperti rendahnya motivasi belajar, kurangnya stimulasi membaca di rumah, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik di sekolah (Nabilla Syuha Yuhendri dkk., 2025). Selain itu, pembelajaran yang masih cenderung konvensional juga menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar membaca.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi

permasalahan tersebut adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) seperti puzzle menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Media puzzle memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Danang Pratama Listryanto & Aan Widiyono, 2023). Selain itu, penggunaan media konkret seperti puzzle membantu siswa dalam memahami konsep huruf dan kata secara lebih mudah dan menyenangkan.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca awal secara signifikan. Penggunaan puzzle huruf dan puzzle kata terbukti mampu membantu siswa dalam mengenal huruf, membentuk suku kata, hingga membaca kata sederhana dengan lebih cepat dan tepat (Husnul Hidayatun Nisa & Pratiwi Dwi Warih Sitaresmi, 2024). Selain itu, media puzzle juga terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menantang. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis puzzle memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran literasi dasar di sekolah dasar.

Namun demikian, pembelajaran yang hanya menggunakan media puzzle saja belum sepenuhnya optimal jika tidak dikaitkan dengan konteks kehidupan siswa. Pembelajaran yang kontekstual dan

bermakna sangat diperlukan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran. Integrasi budaya lokal tidak hanya membuat pembelajaran lebih dekat dengan lingkungan siswa, tetapi juga dapat meningkatkan rasa kebanggaan terhadap budaya daerah serta memperkuat karakter peserta didik (Uswatun Hasana, 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan nilai-nilai budaya.

Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran juga sejalan dengan pendekatan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis konteks dan karakter peserta didik. Dalam konteks ini, penggunaan unsur budaya seperti rumah adat, makanan tradisional, tokoh lokal, dan bahasa daerah dapat dijadikan sebagai media untuk memperkenalkan konsep membaca kepada siswa. Hal ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi yang disajikan lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka (Danang Pratama Listryanto & Aan Widiyono, 2023). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu merupakan salah satu sekolah dasar yang menghadapi tantangan dalam pembelajaran membaca permulaan pada siswa Fase A. Berdasarkan hasil observasi awal, masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan membaca kata sederhana. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada

buku teks dan papan tulis, sehingga kurang mampu menarik minat belajar siswa. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan kurang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran puzzle terintegrasi budaya lokal diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi kesulitan membaca siswa Fase A. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar membaca, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenalkan budaya lokal kepada siswa sejak dini. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar membaca, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran puzzle terintegrasi budaya lokal untuk mengatasi kesulitan membaca pada siswa Fase A SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2019; Tegeh dkk., 2021).

Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, sederhana, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Tahap pertama adalah Analysis (analisis), yaitu tahap untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, serta analisis karakteristik peserta didik Fase A. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana, serta rendahnya minat membaca. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas dan belum berbasis kontekstual.

Tahap kedua adalah Design (perancangan), yaitu tahap merancang media pembelajaran puzzle yang akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan desain media, pemilihan materi membaca permulaan, serta integrasi unsur budaya lokal Kabupaten Luwu ke dalam media pembelajaran. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar menarik, sederhana, dan mudah digunakan. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta lembar observasi.

Tahap ketiga adalah Development (pengembangan), yaitu tahap pembuatan produk media puzzle sesuai dengan desain yang telah dibuat. Media dikembangkan dalam bentuk puzzle fisik yang terdiri dari huruf, kata, dan gambar berbasis budaya lokal. Setelah produk selesai

dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk. Saran dan masukan dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi produk sehingga media menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat adalah Implementation (implementasi), yaitu tahap uji coba media pembelajaran di lapangan. Media puzzle yang telah direvisi kemudian digunakan dalam proses pembelajaran membaca di kelas II SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap keterlibatan siswa, respon guru, serta efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tahap kelima adalah Evaluation (evaluasi), yaitu tahap untuk menilai kualitas dan keberhasilan produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil uji coba lapangan, serta analisis peningkatan kemampuan membaca siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah media puzzle yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil evaluasi juga digunakan sebagai dasar untuk perbaikan lebih lanjut apabila masih terdapat kekurangan pada produk.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II (Fase A) SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu yang berjumlah 28 siswa serta satu orang guru kelas. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan karakteristik

siswa yang mengalami kesulitan membaca permulaan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk menggali informasi awal terkait permasalahan pembelajaran. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan, sedangkan tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan tes. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan kelayakan media puzzle terintegrasi budaya lokal dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa Fase A.

C.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Terintegrasi Budaya Lokal Berdasarkan Kondisi Kesulitan Membaca Siswa Fase A di SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu

Hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa siswa Fase A di SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu masih mengalami kesulitan yang cukup signifikan dalam kemampuan membaca permulaan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, sebagian besar siswa belum mampu mengenali huruf secara konsisten, masih kesulitan dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata, serta belum lancar dalam membaca kata sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan literasi dasar siswa belum berkembang secara optimal, sehingga membutuhkan intervensi berupa media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa kemampuan membaca

permulaan merupakan fondasi penting yang harus dikuasai sejak awal pendidikan dasar karena akan mempengaruhi keberhasilan belajar pada tahap selanjutnya (Sari, 2023).

Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap kegiatan membaca masih rendah. Sebagian siswa cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung dan kurang menunjukkan antusiasme saat diminta membaca secara individu. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku teks dan metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang interaktif. Guru kelas juga menyampaikan bahwa belum tersedia media konkret yang dapat membantu siswa dalam memahami hubungan antara huruf, bunyi, dan kata secara lebih mudah. Hal ini memperkuat temuan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa (Hidayat, 2022).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, karakteristik siswa Fase A yang masih berada pada tahap operasional konkret menuntut adanya media pembelajaran yang bersifat nyata, manipulatif, dan menyenangkan. Siswa pada usia ini lebih mudah memahami konsep melalui benda konkret dan aktivitas bermain dibandingkan dengan metode abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan seperti puzzle dipandang sangat sesuai untuk membantu proses pembelajaran membaca permulaan. Puzzle memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif, perhatian, dan

motivasi belajar siswa (Pratama & Widodo, 2024). Dengan demikian, media pembelajaran yang bersifat interaktif menjadi kebutuhan utama dalam mengatasi permasalahan literasi awal di kelas rendah.

Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mengaitkan materi dengan konteks kehidupan siswa. Padahal, pembelajaran yang kontekstual sangat penting dalam membantu siswa memahami makna dari apa yang dipelajari. Integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang relevan untuk meningkatkan kedekatan siswa dengan materi. Dengan memasukkan unsur budaya lokal Kabupaten Luwu, seperti rumah adat, makanan tradisional, dan simbol budaya daerah, siswa akan lebih mudah memahami konsep membaca karena materi yang digunakan dekat dengan lingkungan mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat identitas budaya siswa (Nugraha, 2021).

Guru juga menyampaikan bahwa selama ini belum ada media pembelajaran berbasis budaya lokal yang digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Padahal, penggunaan media berbasis konteks lokal dapat membantu siswa merasa lebih familiar dan tertarik terhadap materi pembelajaran. Ketika siswa merasa dekat dengan materi yang dipelajari, maka tingkat pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran akan meningkat. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan yang jelas terhadap pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya

berfokus pada aspek akademik, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal sebagai bagian dari proses pembelajaran (Rahmawati, 2022).

Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa guru memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang variatif karena keterbatasan waktu, sumber daya, dan pelatihan. Guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional karena dianggap lebih praktis dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang inovatif dan kurang mampu merangsang minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Pengembangan media puzzle dipandang sebagai solusi yang dapat menjawab kebutuhan tersebut karena bersifat sederhana, menarik, dan mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran (Kurniawan, 2023).

Dari hasil analisis juga ditemukan bahwa siswa menunjukkan respon positif terhadap kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan. Ketika diberikan aktivitas yang bersifat permainan edukatif, siswa lebih aktif, lebih bersemangat, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media puzzle yang dirancang secara sistematis dapat menjadi sarana yang efektif untuk menggabungkan unsur bermain dan belajar sekaligus. Dengan

demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil kognitif, tetapi juga pada proses interaksi dan pengalaman belajar siswa (Sulastri, 2024).

Kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis budaya lokal semakin diperkuat oleh tuntutan kurikulum yang menekankan pembelajaran bermakna. Kurikulum saat ini mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta mengintegrasikan nilai-nilai lokal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran puzzle terintegrasi budaya lokal menjadi sangat relevan untuk diterapkan di SDN 100 Singgasari. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal sejak dini.

Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran membaca permulaan dengan kondisi nyata di lapangan. Siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca, minat belajar rendah, media pembelajaran terbatas, serta kurangnya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran puzzle terintegrasi budaya lokal yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, memperbaiki kemampuan membaca permulaan, serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa Fase A (Wulandari, 2025).

Deskripsi Proses Perancangan dan Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Literasi Awal yang Terintegrasi dengan Unsur Budaya Lokal Kabupaten Luwu

Proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis literasi awal yang terintegrasi dengan unsur budaya lokal Kabupaten Luwu dilakukan secara sistematis melalui model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tahapan ini dilaksanakan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa Fase A serta mampu menjawab permasalahan kesulitan membaca permulaan di SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu.

Tahap pertama yaitu analisis (analysis) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas rendah. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung di kelas serta wawancara dengan guru kelas II. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, serta membaca kata sederhana. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif, konkret, dan menyenangkan untuk mendukung proses literasi awal siswa (Sukmawati, 2023).

Tahap kedua yaitu perancangan (design) dilakukan dengan menyusun konsep media pembelajaran puzzle yang akan dikembangkan. Pada tahap ini ditentukan bentuk media berupa puzzle huruf, suku kata, dan gambar yang dirancang secara bertahap sesuai dengan kemampuan membaca awal siswa. Selain itu, dilakukan juga pemilihan unsur budaya lokal Kabupaten Luwu yang akan diintegrasikan ke dalam media, seperti rumah adat, pakaian tradisional, makanan khas, dan simbol budaya daerah. Integrasi ini bertujuan agar pembelajaran lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Penyusunan desain juga mempertimbangkan aspek warna, ukuran, keamanan bahan, serta daya tarik visual agar sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar (Pratiwi, 2022).

Tahap ketiga yaitu pengembangan (development) merupakan tahap pembuatan produk media puzzle berdasarkan desain yang telah disusun. Media dibuat dalam bentuk fisik menggunakan bahan yang aman seperti karton tebal yang dilaminasi agar tahan lama dan mudah digunakan oleh siswa. Pada tahap ini, setiap komponen puzzle disusun mulai dari huruf, suku kata, hingga gambar berbasis budaya lokal. Setelah produk awal selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk agar media menjadi lebih layak digunakan dalam pembelajaran (Handayani, 2024).

Tahap selanjutnya adalah implementasi (implementation), yaitu

tahap uji coba media di lapangan. Media puzzle yang telah direvisi kemudian digunakan dalam pembelajaran membaca di kelas II SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu. Pada tahap ini, siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil untuk menggunakan media puzzle secara langsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menyusun huruf menjadi suku kata dan kata. Selama proses pembelajaran, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa, tingkat keterlibatan, serta respon mereka terhadap media yang digunakan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan metode sebelumnya (Yuliana, 2023).

Tahap terakhir yaitu evaluasi (evaluation) dilakukan untuk menilai kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil observasi, angket respon guru dan siswa, serta hasil tes kemampuan membaca sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media puzzle terintegrasi budaya lokal. Selain itu, media juga dinilai praktis dan mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini juga digunakan untuk mengetahui kelemahan produk sebagai bahan perbaikan lebih lanjut agar media menjadi lebih optimal (Fauzi, 2024).

Secara keseluruhan, proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis literasi awal yang terintegrasi budaya lokal Kabupaten Luwu berjalan secara

sistematis dan sesuai dengan tahapan ADDIE. Setiap tahap memiliki peran penting dalam menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran membaca, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenalkan budaya lokal kepada siswa sejak dini. Dengan demikian, proses pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa Fase A di sekolah dasar.

Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media terhadap Kelayakan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar

Hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran puzzle terintegrasi budaya lokal menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak digunakan setelah melalui beberapa tahap revisi berdasarkan masukan para ahli. Validasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, serta aspek tampilan dan teknis penggunaan media dalam proses pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran puzzle dinilai telah sesuai dengan kompetensi dasar membaca permulaan pada siswa Fase A. Materi yang disajikan dalam media, seperti pengenalan huruf, suku kata, dan kata

seederhana, dianggap sudah tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Ahli materi juga menilai bahwa integrasi unsur budaya lokal Kabupaten Luwu dalam media pembelajaran sudah relevan dan mampu memberikan konteks pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran berbasis konteks lokal dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Rahma, 2023). Meskipun demikian, ahli materi memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyederhanaan بعض kata dan penyesuaian urutan materi agar lebih sistematis dari yang mudah ke yang lebih kompleks.

Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media puzzle yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, warna yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, serta bahan yang aman digunakan oleh siswa. Desain media dinilai cukup interaktif dan mampu mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ahli media juga menilai bahwa ukuran huruf dan gambar sudah cukup jelas dan mudah dikenali oleh siswa Fase A. Namun demikian, terdapat beberapa masukan terkait ketahanan bahan yang digunakan agar lebih diperkuat sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama, serta penataan komponen puzzle agar lebih mudah disusun oleh siswa (Kusuma, 2024).

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, media pembelajaran puzzle menjadi lebih baik dari segi isi maupun tampilan. Revisi yang dilakukan meliputi perbaikan urutan materi, penyederhanaan beberapa

kata, penambahan ilustrasi budaya lokal yang lebih jelas, serta penguatan bahan media agar lebih tahan lama. Proses revisi ini penting untuk memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kualitas isi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle terintegrasi budaya lokal layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh kesesuaian isi materi dengan kurikulum, keterpaduan unsur budaya lokal, serta desain media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dan konteks lokal mampu meningkatkan kualitas pembelajaran literasi dasar (Prasetyo, 2022). Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa Fase A.

Hasil Uji Coba Terbatas Media Pembelajaran Puzzle Terintegrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Membaca Permulaan pada Siswa Fase A

Hasil uji coba terbatas media pembelajaran puzzle terintegrasi budaya lokal dalam pembelajaran membaca permulaan pada siswa Fase A di SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat

digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media, respon siswa dan guru, serta pengaruh awal terhadap kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media puzzle berbasis budaya lokal.

Pada tahap pelaksanaan uji coba, siswa terlihat sangat antusias dan tertarik ketika media puzzle diperkenalkan dalam pembelajaran. Media yang berbentuk permainan edukatif membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama saat menyusun huruf menjadi suku kata dan kata sederhana. Siswa juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap gambar dan unsur budaya lokal yang terdapat dalam media, seperti rumah adat, makanan khas, dan simbol budaya Kabupaten Luwu. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa (Sulastri, 2023).

Dari hasil observasi selama uji coba terbatas, terlihat bahwa siswa lebih mudah memahami materi membaca permulaan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan buku teks. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengenali huruf mulai menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengidentifikasi huruf dan menyusunnya menjadi suku kata sederhana. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa belajar secara berkelompok dan saling membantu dalam menyelesaikan puzzle. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan aktif

siswa dalam proses belajar (Wulandari, 2022).

Respon guru terhadap penggunaan media juga menunjukkan hasil yang positif. Guru menyatakan bahwa media puzzle terintegrasi budaya lokal sangat membantu dalam proses pembelajaran membaca permulaan karena memudahkan siswa memahami konsep huruf dan kata secara konkret. Guru juga menilai bahwa media ini praktis digunakan di kelas serta dapat meningkatkan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, guru menyampaikan bahwa media ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran literasi awal (Hidayat, 2024).

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai penggunaan media puzzle dalam pembelajaran membaca. Siswa merasa lebih senang belajar dengan menggunakan media berbentuk permainan dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa. Mereka juga merasa lebih mudah memahami materi karena dapat langsung memanipulasi huruf dan gambar yang ada pada media puzzle. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif sangat sesuai dengan karakteristik siswa Fase A yang masih berada pada tahap operasional konkret (Pratama, 2023).

Selain itu, hasil tes awal dan tes akhir pada uji coba terbatas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media puzzle terintegrasi budaya lokal.

Siswa yang sebelumnya kesulitan dalam membaca kata sederhana mulai menunjukkan peningkatan dalam kelancaran membaca dan kemampuan menyusun kata. Meskipun peningkatan yang terjadi masih dalam kategori sedang, namun hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa jika digunakan secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle terintegrasi budaya lokal layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas rendah sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan membaca secara bertahap. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dan konteks budaya lokal efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal siswa sekolah dasar (Kurniawati, 2024). Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan pada siswa Fase A.

Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Budaya Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu

Hasil analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran puzzle berbasis budaya lokal dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Efektivitas media ini dianalisis berdasarkan hasil pretest dan posttest, observasi aktivitas siswa, serta respon guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil tes kemampuan membaca permulaan, terlihat bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media puzzle terintegrasi budaya lokal. Pada tahap pretest, sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah dalam kemampuan mengenali huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media puzzle, hasil posttest menunjukkan peningkatan kemampuan membaca yang lebih baik, di mana sebagian siswa sudah mampu membaca kata sederhana dengan lebih lancar dan tepat. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media puzzle efektif dalam membantu siswa memahami konsep membaca secara bertahap dari huruf ke suku kata hingga kata (Nugroho, 2023).

Efektivitas media juga terlihat dari hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi, lebih aktif dalam menyusun puzzle, serta lebih antusias dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Aktivitas belajar yang meningkat ini menunjukkan bahwa media puzzle mampu menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam proses belajar (Putri, 2024).

Selain itu, integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Unsur budaya seperti rumah adat, makanan khas, dan simbol daerah Kabupaten Luwu membuat siswa merasa lebih dekat dengan materi pembelajaran. Kedekatan ini membantu siswa lebih mudah memahami makna kata yang dipelajari karena dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran berbasis konteks lokal terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Rahman, 2022).

Hasil angket respon siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan lebih mudah memahami pembelajaran membaca menggunakan media puzzle. Siswa menyatakan bahwa belajar sambil bermain membuat mereka tidak cepat bosan dan lebih mudah mengingat huruf serta kata yang dipelajari. Sementara itu, guru juga memberikan respon positif dengan menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan partisipasi siswa dan memudahkan penyampaian materi membaca permulaan di kelas rendah.

Secara keseluruhan, hasil analisis efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca

permulaan siswa kelas II SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu. Efektivitas ini ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar, peningkatan aktivitas siswa, serta respon positif dari guru dan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dan konteks budaya lokal mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa sekolah dasar secara signifikan (Wibowo, 2024). Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran puzzle terintegrasi budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa Fase A di SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan melalui model ADDIE telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata sederhana, serta memiliki minat membaca yang rendah. Kondisi ini diperkuat oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual di kelas. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Proses pengembangan media dilakukan melalui tahapan ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dihasilkan berupa puzzle berbasis huruf, suku kata, dan gambar yang terintegrasi dengan unsur budaya lokal Kabupaten Luwu. Media ini telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta dinyatakan layak digunakan setelah dilakukan revisi.

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran membaca permulaan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang disampaikan melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Hasil analisis efektivitas juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah penggunaan media, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil pretest dan posttest serta respon positif dari siswa dan guru. Dengan demikian, media pembelajaran puzzle terintegrasi budaya lokal terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa Fase A di SDN 100 Singgasari Kabupaten Luwu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Rizki Maulana. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan literasi awal siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 101–110.
- Damayanti, Siti Nur. (2022). Implementasi pembelajaran

- kontekstual berbasis budaya lokal di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 55–64.
- Fadillah, Muhammad Irfan. (2023). Media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(2), 120–129.
- Fauzi, Muhammad. (2024). Evaluasi media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 120–129.
- Guntur, Muhammad, Bungawati Bungawati, dan Fitryani Fitryani. “Pengembangan Buku Teks Membaca Pemahaman Berbasis Budaya Tana Luwu.” *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2024).
- Handayani, Putri Ayu. (2024). Validasi media pembelajaran berbasis puzzle dalam pembelajaran literasi awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 45–53.
- Hidayat, Rudi. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawan, Dedi. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk literasi dasar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 115–124.
- Kusuma, Agung Prasetyo. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 77–86.
- Maulana, Dimas Ardiansyah. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(3), 140–148.
- Mujtahidah, Nurul, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, dan Nurul Aswar. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo.” *Jurnal Konsepsi* 12, no. 3 (2023).
- Mulyaningsih, Indrya. “Sastra Anak Pengembangan Kreativitas Melalui Puisi Dan Pantun.” Nurjati Press, 2015. <https://repository.syekh Nurjati.ac.id/2460/>.
- Munir, N. P. “Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo.” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6 (2), 2018. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=7121034438117282640&hl=en&oi=scholar>.
- Munir, Nilam Permatasari. “Pengembangan buku ajar trigonometri berbasis konstruktivisme dengan media e-learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo.” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6, no. 2 (2018).

- Munir, Nilam Permatasari. "Pengembangan buku ajar trigonometri berbasis konstruktivisme dengan media e-learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*.
- Nugraha, Agus. (2021). Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 45–54.
- Pratama, Budi, & Widodo, Sigit. (2024). Efektivitas game-based learning dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 33–42.
- Puspitasari, Niken Ayu. (2021). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 88–97.
- Rahman, Abdul. (2022). Pembelajaran berbasis budaya lokal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 30–39.
- Rahmawati, Lestari. (2022). Pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 210–218.
- Santi, Baiq, Baderiah Baderiah, dan Taqwa Taqwa. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana di kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 2 (2024).
- Saputra, Yoga Aditya. (2023). Analisis efektivitas media pembelajaran berbasis puzzle pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 99–108.
- Sari, Dewi Puspita. (2023). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(2), 88–97.
- Sulastri, Maria. (2024). Media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 56–65.
- Suryani, Lilis, Muhammad Kadri, dan Arwan Wiratman. "Pengembangan Peta 3D Berorientasi Kearifan Lokal Sulawesi Selatan Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1 (2024).
- Wibowo, Andi Kurniawan. (2024). Media pembelajaran berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan literasi dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(2), 150–159.
- Wulandari, Fitri. (2025). Peningkatan kemampuan literasi dasar melalui media pembelajaran interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar*, 12(1), 70–79.
- Yuliana, Eka. (2023). Implementasi media pembelajaran berbasis puzzle dalam pembelajaran membaca. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 101–110.