

## Peningkatan Hasil Belajar Pada Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media Puzzle Peserta Didik Kelas II SD Negeri Trukan

Siwi Utamingtyas<sup>1\*</sup>, Wulan Tri Puji Utami<sup>2</sup>, Agitta Mahardika<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Wates, Indonesia

<sup>3</sup>SD Negeri Trukan, Indonesia

Email: siwiutami66@gmail.com

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada kemampuan menulis permulaan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar dengan media *puzzle*. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan pelaksanaan 2 siklus. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Trukan Kelas II dengan jumlah peserta didik 18 yang terdiri atas 5 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan tes dan nontes. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu soal pilihan ganda dan lembar pengamatan. Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes peserta didik dan teknik kualitatif diperoleh dari lembar pengamatan dari aktivitas guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar kemampuan menulis peserta didik pada siklus I dengan ketuntasan sebesar 52,9% dan pada siklus II mencapai ketuntasan sebesar 82,3%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada kelas II Sekolah Dasar.

**Kata Kunci: hasil belajar; kemampuan menulis permulaan; media puzzle**

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine the increase in learning outcomes in students' initial writing skills in Indonesian language learning class II elementary school with puzzle media. The research method uses Classroom Action Research with the implementation of 2 cycles. The research was conducted in SD Negeri Trukan Class II with a total of 18 students consisting of 5 boys and 13 girls. This study uses test and non-test collection techniques. The research instruments used were multiple choice questions and observation sheets. The data analysis technique used was in the form of*

*quantitative techniques obtained from student test results and qualitative techniques obtained from observation sheets of teacher and student activities. The results showed that there was an increase in the learning outcomes of students' writing abilities in the first cycle with a completeness of 52.9% and in the second cycle it reached 82.3% completeness. It can be concluded that the use of puzzle media in learning Indonesian can improve initial writing skills in grade II elementary school.*

**Keywords:** *learning outcomes; initial writing skills; media puzzles*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar memberikan pengetahuan tentang kebahasaan kepada peserta didik, agar dapat menguasai dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan benar. Pembelajaran bahasa Indonesia di dalamnya terdapat 4 keterampilan yang perlu dipelajari oleh peserta didik, yaitu menyimak (*listening*), membaca (*reading*), berbicara (*speaking*), dan menulis (*writing*) (Karim 2014).

Menurut Paba et al., (2021) menyatakan bahwa di bangku Sekolah Dasar, keterampilan menulis merupakan salah satu dari beberapa kompetensi berbahasa yang wajib dimiliki oleh peserta didik. Hal ini sependapat dengan Putri et al., (2021) keterampilan yang wajib dipelajari sedini mungkin adalah keterampilan menulis. Menurut Pahlavi (2021) dan Putri et al., (2021) menyatakan bahwa menulis permulaan merupakan dasar pengajaran pertama kali yang diajarkan oleh guru kepada peserta didik kelas satu dan dua atau peserta didik yang duduk di kelas rendah. Hal ini disebabkan karena menulis permulaan merupakan keterampilan dasar dan penting bagi peserta didik yang tidak hanya bermanfaat pada pembelajaran bahasa Indonesia saja, tetapi juga pembelajaran lainnya, bahkan dengan penguasaan menulis permulaan yang bagus dapat membuka pengetahuan yang lebih yang bermanfaat dalam penerapan kehidupan sehari-hari. Kemampuan menulis tidak hanya dipelajari di pembelajaran Bahasa Indonesia saja, namun terintegrasi dalam pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, menulis berhubungan erat dengan berbagai pembelajaran. Untuk itulah diperlukan sekali menulis permulaan bagi peserta didik, karena sebagai dasar dalam menguasai keterampilan menulis.

Keterampilan menulis permulaan adalah kecakapan seseorang untuk menyampaikan suatu ide, buah pikiran kepada pihak lain melalui bahasa tulis

(Mustikowati, Wijayanti, and Darmanto 2016). Namun mengajar materi ini bukan hal yang mudah, berdasarkan hasil pengamatan banyak peserta didik kelas 2 SD Negeri Trukan yang kemampuan menulis permulaannya masih rendah. Kemampuan menulis permulaan peserta didik masih merangkai kata ataupun kalimat, namun ketercapaian kompetensi yang harus dikuasai peserta didik lebih tinggi, misalnya menyampaikan ide, dan menceritakan kembali secara tertulis. Ditambah lagi peserta didik masih mengalami kesulitan untuk menulis permulaan yang disajikan oleh guru secara abstrak. Kesulitan peserta didik menguasai apa yang disampaikan guru ini tidak mengherankan, karena tahapan berpikir peserta didik Sekolah Dasar masih berada di tahap operasional konkret, peserta didik belum bisa berpikir secara abstrak. Untuk itu peserta didik membutuhkan media yang tepat guna membantu peserta didiknya.

Menurut Selamet (2020) memaparkan bahwa sebagai seorang guru alangkah baiknya memiliki pengetahuan dan kebermanfaatan yang matang terkait penggunaan media pembelajaran di kelas, media menjadi sarana mempermudah penyampaian informasi pembelajaran sehingga dapat mengefektifkan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berperan penting dalam proses keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Menurut Adlin (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas suatu materi pembelajaran, mengkonkretkan materi pembelajaran terlihat lebih nyata dan menghapus keabstrakan. Hal ini tentunya mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran dari guru daripada tanpa peranan media pembelajaran di dalam kelas, karena dalam pembelajaran ada kerumitan pemahaman materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi yang disampaikan dapat menyebabkan peserta didik tidak dapat menerima pembelajaran secara maksimal. Sebaliknya, pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan minat belajar sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Namun, pada penerapannya banyak guru yang kurang tepat dalam memilih media pembelajaran. Media yang kurang sesuai menjadikan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga proses pembelajaran kurang berjalan secara maksimal. Keadaan tersebut terjadi dalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Trukan Kelas 2. Situasi tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 pada hari Rabu 12 Januari 2022 menyatakan bahwa peserta didik kelas 2 kurang menguasai keterampilan menulis, peserta didik merasa jenuh dalam belajar yang disebabkan karena

peserta didik kurang memiliki keinginan untuk mengikuti proses pembelajaran. Saat pembelajaran guru hanya menuliskan kata atau kalimat di papan tulis kemudian diminta menirukan di buku masing-masing, sekali-kali peserta didik maju ke depan kelas untuk menuliskan kata atau kalimat seperti permintaan guru. Hal ini menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media yang bervariasi. Pembelajaran dengan media seperti itu menjadikan pembelajaran terkesan monoton dan tidak ada tantangan tersendiri bagi peserta didik, sehingga keinginan untuk belajar peserta didik rendah. Untuk itulah dibutuhkan sebuah media yang membantu peserta didik dalam menulis permulaan. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media *puzzle*.

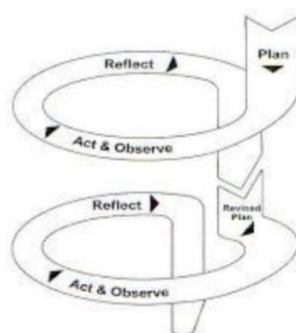
Menurut Ashadi (2022) *puzzle* adalah permainan memasang sebuah kotak, atau bangunan sehingga membentuk pola pola tertentu. Menurut Elfawati (2016) menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan media visual dua dimensi yang dapat menyampaikan informasi untuk mengembangkan kemampuan belajar peserta didik. Dengan adanya media *puzzle* ini harapannya peserta didik dapat termotivasi belajarnya tanpa adanya suatu paksaan karena pembelajaran menulis permulaan ini alangkah baiknya diterapkan dengan media yang mengasyikkan (Rahman and Haryanto 2014). Hal ini dapat membuat peserta didik merasa menyukai dan menikmati belajar mengingat kegiatan menulis permulaan ini dilaksanakan di kelas rendah. Peneliti memilih menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan menulis permulaan ini berangkat dari keberhasilan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pahlavi (2021) dan Lusiana (2018) bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis permulaan. Media *puzzle* dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar peserta didik. Namun ada perbedaan dengan penelitian sebelumnya pada penelitian ini, guru tidak semata-mata memberikan media *puzzle* diberikan ke peserta didik, namun guru berperan sangat penting dalam penggunaan media ini. Penjelasan guru sebelum menggunakan media *puzzle* ini sangat diperlukan karena tidak semua peserta didik paham akan media tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diketahui bahwa tingkat kemampuan menulis permulaan siswa kelas II di SD Negeri Trukan belum optimal. Berdasarkan pembahasan masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar pada kemampuan menulis siswa kelas II dapat meningkat. Sehingga penelitian ini

berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Pada Kemampuan Menulis Permulaan Melalui Media *Puzzle* Peserta Didik Kelas II SD Negeri Trukan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK menurut Suroso (2009) didefinisikan sebagai penelitian dengan adanya suatu tindakan tertentu yang bersifat reflektif guna membenahi dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran lebih kompeten. PTK diawali dari kegiatan perencanaan (*planning*), pelaksanaan/ tindakan (*action*), pengumpulan data/pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Peneliti menggunakan metode PTK karena jenis penelitian ini mengangkat masalah-masalah nyata yang dijumpai oleh guru sebagai salah satu usaha guru untuk melakukan pengkajian, mengobservasi, memperbaiki, meningkatkan proses dan kualitas pembelajaran. Adapun model penelitian ini menggunakan model spiral seperti gambar 1.



**Gambar 1.** Model Spiral Kemmis dan Taggart

Langkah pertama pada yaitu perencanaan, menurut Wiriaatmadja (2007) pada perencanaan tindakan meliputi beberapa kegiatan antara lain: 1) peneliti melaksanakan observasi awal, 2) peneliti melaksanakan wawancara awal dengan objek penelitian, dan 3) peneliti merancang strategi guna memecahkan permasalahan. Berikutnya langkah yang kedua yaitu tindakan (*act*). Pada langkah yang kedua ini peneliti mengawali kegiatan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui apa yang mereka ketahui, mereka butuhkan, dan apa yang mereka minati. Selanjutnya langkah yang ketiga yaitu observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan dan hasil dari tindakan yang dilakukan. Langkah yang terakhir yaitu refleksi, refleksi merupakan kegiatan menganalisis, mensintesis, menginterpretasikan penelitian.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Trukan Kulon Progo Yogyakarta Tahun Ajaran 2021/ 2022 dengan jumlah 18 peserta didik, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan nontes. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu soal pilihan ganda dan lembar pengamatan. Observasi yang dilakukan oleh peneliti ada dua yaitu observasi untuk guru mencakup pelaksanaan pembelajaran, dan observasi peserta didik untuk mengamati partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Teknik analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan teknik kualitatif. Teknik kuantitatif yang digunakan adalah perhitungan yang menghasilkan nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata dan persentase. Data yang diperoleh dalam pengolahan teknik kuantitatif diperoleh dari tes. Hasil tes peserta didik dari setiap tes kemudian dipadankan antara siklus I dan siklus II. Pemadanan ini memperlihatkan seberapa persentase peningkatan kemampuan menulis permulaan setelah menggunakan media *puzzle*. Sedangkan teknik kualitatif diperoleh dari data pengamatan (observasi), dan dokumentasi berupa foto.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan hasil belajar pada kemampuan menulis permulaan menggunakan media *puzzle* pada peserta didik kelas II SD Negeri Trukan tahun ajaran 2021/2022. Siklus pertama terdiri dari 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada hari Kamis 5 Mei 2022, untuk pertemuan kedua pada hari Senin 9 Mei 2022. Sedangkan untuk siklus ke II pertemuan pertama pada hari Senin 23 Mei 2022 dan pertemuan kedua pada hari Jumat 27 Mei 2022. Pelaksanaan pembelajaran menulis permulaan telah berjalan dengan baik, terlihat dari hasil observasi guru pada tabel 1.

**Tabel 1.** Data Hasil Observasi Guru pada Siklus I dan Siklus II

<b>Siklus</b>	<b>Pertemuan</b>	<b>Persentase</b>	<b>Rata-rata Skor</b>
Siklus I	Pertemuan 1	82,5 %	33
	Pertemuan 2	85 %	34
Siklus II	Pertemuan 1	90 %	36
	Pertemuan 2	95 %	38

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat untuk hasil observasi peneliti dalam kualitas pembelajaran menulis permulaan mengalami peningkatan yaitu dilihat bahwa siklus I pertemuan pertama dengan persentase 82,5% dengan rata-rata skor 33. Siklus I

pertemuan kedua mengalami peningkatan yaitu menjadi 85% dengan rata-rata skor 34. Penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan hasil persentase pada siklus II pertemuan pertama yaitu 90% dengan rata-rata skor 36. Persentase terus meningkat pada siklus II pertemuan kedua dengan hasil persentase 95% dengan rata-rata skor 38. Berdasarkan observasi yang dilakukan mengalami peningkatan, hal tersebut karena observer dan peneliti melakukan refleksi untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan disetiap pertemuan.

Peserta didik telah mengikuti KBM dengan baik, peserta didik lebih bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media *puzzle*. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan tes sebelum tindakan untuk mengetahui nilai awal peserta didik, dengan nilai rata-ratanya adalah 57,35. Adapun nilai ketuntasan ada 6 siswa (35,29%) dan yang tidak tuntas ada 11 siswa (64,71%). Hasil pra siklus ini menunjukkan bahwa hasilnya belum memenuhi kriteria keberhasilan. Ketidak memenuhinya kriteria inilah peneliti melaksanakan tindakan dengan menggunakan media *puzzle*.

Pada siklus I pembelajaran berjalan baik dan lancar. Peserta didik terlihat antusias mengikuti KBM, hal ini terlihat dari keinginan peserta didik ditunjuk guru untuk maju menulis permulaan dengan media *puzzle*. Pada siklus I terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM, yaitu 9 siswa atau 52,94%. Sedangkan untuk rata-rata nilai hasil belajar siklus I adalah 62,64. Penelitian dilanjutkan ke siklus ke II karena siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan. Pada siklus ke II rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 76,76. Sebanyak 14 siswa atau 82,35% dan yang tidak tuntas ada 3 siswa atau 17,65% telah mencapai KKM. Pada siklus II ini, pembelajaran menggunakan media *puzzle* sudah dilaksanakan secara optimal oleh peneliti. Semua tahapan dalam pembelajaran dengan media *puzzle* sudah dilaksanakan oleh guru dengan baik. Untuk lebih jelasnya disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Perkembangan Hasil Belajar Peserta Didik

	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Nilai Terendah	30	30	35
Nilai Tertinggi	70	80	85
Rata-rata Nilai	57,3	62,6	76,7
Siswa Belajar Tuntas	35,2 % (6 siswa)	52,9 % (9 siswa)	82,3 % (14 siswa)

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I naik 5,3 dan dari siklus I ke siklus II naik 14,1. Nilai rata-rata siswa pada pra siklus adalah 57,3 kemudian pada siklus I menjadi 62,6 dan 76,7 pada siklus II. Jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan 17,7 % dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 29,4%. Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa hasil menulis permulaan Bahasa Indonesia mengalami peningkatan secara signifikan dengan media *puzzle*. Media *puzzle* dapat membantu peserta didik dalam mencapai ketuntasan belajarnya dalam menulis permulaan, dimana media *puzzle* ini adalah salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Utaminingtyas & Cahyaningsih (2022) suasana pengajaran, model penyajian materi, media pembelajaran, kompetensi guru merupakan faktor luar yang mempengaruhi hasil belajar.

**Tabel 3.** Perkembangan Keterampilan Menulis Peserta Didik

	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Nilai Terendah	37,5	37,5	66,6
Nilai Tertinggi	83,3	87,5	91,6
Rata-rata Nilai	59,5	63,5	77,8
Siswa Belajar Tuntas	35,2 % (6 siswa)	52,9 % (9 siswa)	82,3 % (14 siswa)

Berdasarkan tabel 3 perkembangan keterampilan menulis peserta didik, dapat disimpulkan bahwa rata-rata keterampilan menulis siswa dari pra siklus ke siklus I naik 4 dan dari siklus I ke siklus II naik 14,3. Nilai rata-rata siswa pada pra siklus adalah 59,5 kemudian pada siklus I menjadi 63,5 dan 77,8 pada siklus II. Jumlah siswa yang sudah mencapai KKM dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan 17,7% dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 29,41%. Nilai tertinggi pada prasiklus adalah 83,33 nilai terendah adalah 29,4. Pada siklus I, nilai tertinggi adalah 87,5 dan nilai terendah adalah 37,5. Pada siklus ke II nilai tertinggi adalah 91,6 dan nilai terendah adalah 66,6.

Rahmanto dan Haryanto (2014) mengungkapkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam menulis permulaan alangkah baiknya dilaksanakan dengan media yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dan merasa bahwa materi pembelajarannya susah diterima. Sebagai seorang



guru mengajarkan menulis permulaan bukanlah hal yang mudah, membutuhkan bantuan media yang menarik yaitu salah satunya menggunakan media *puzzle*. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Pahlavi (2021), Nevyanti et al., (2017), dan Jasmanto (2014) bahwa media *puzzle* memberikan dampak yang positif terhadap menulis permulaan peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar. Media *puzzle* menjadikan tantangan tersendiri bagi peserta didik, peserta didik merasa penasaran dan tertantang untuk menyelesaikan susunan *puzzle* sehingga menjadi kata atau kalimat yang utuh. Dari sinilah media *puzzle* menumbuhkan antusias belajar, keaktifan, dan kreatifitas peserta didik muncul dan membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan bagi peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Kualitas pembelajaran peserta didik pada materi menulis permulaan meningkat dengan menggunakan media *puzzle*. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan persentase dan rata-rata pada setiap siklus dan pertemuan. Dilihat dari tabel rekapitulasi hasil observasi peneliti kualitas pembelajaran mengalami peningkatan yaitu dilihat bahwa siklus I pertemuan pertama dengan persentase 82,5% dengan rata-rata skor 33. Siklus I pertemuan kedua mengalami peningkatan dengan persentase yang didapatkan yaitu menjadi 85% dengan rata-rata skor 34. Penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan hasil persentase pada siklus II pertemuan pertama yaitu 90% dengan rata-rata skor 36. Persentase terus meningkat pada siklus II pertemuan kedua dengan hasil persentase 95% dengan rata-rata skor 38.

Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada setiap siklusnya. Rata-rata nilai hasil belajar siswa pra siklus ke siklus I naik 5,3 dan dari siklus I ke siklus II naik 14,1. Nilai rata-rata siswa pada pra siklus adalah 57,3 kemudian pada siklus I menjadi 62,6 dan 76,7 pada siklus II. Jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan 17,7% dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 29,4%.

Berdasarkan hasil penelitian ini terbukti bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada peserta didik di kelas II SD Negeri Trukan. Adanya penggunaan media *puzzle* di dalam kelas membuat peserta didik lebih mudah mempelajari materi menulis permulaan, peserta didik lebih terampil dalam menulis huruf, suku kata, kata, ataupun kalimat. Antusias peserta didik lebih terlihat dan fokus terhadap penjelasan dari guru. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, hal ini terlihat dari peserta didik selalu berlomba ingin maju ke depan kelas, peserta didik merasa tertantang bisa memainkan *puzzle* tersebut.

### **Saran**

Pada penelitian selanjutnya disarankan dapat memberikan inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya dengan media *puzzle*. Bagi guru disarankan menjadikan media *puzzle* sebagai salah satu referensi yang dapat diterapkan untuk pembelajaran menulis permulaan. Pada sekolah disarankan selalu mendukung para bapak ibu guru untuk menggunakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran menulis permulaan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adlin, Adlin. 2019. "Analisis Kemampuan Guru Dalam Memanfaatkan Media Bebas Komputer Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Imajinasi* 3(2):30. doi: 10.26858/i.v3i2.12961.
- Ashadi, Firman. 2022. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi." *Education Journal : Journal Educational Research and Development* 6(1):113–23. doi: 10.31537/ej.v6i1.649.
- Jasmanto, Jasmanto. 2014. "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Baturan Tahun Ajaran 2013/2014." Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Karim, Kodrat Hi. 2014. "Problematika Pembelajaran Menulis Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar." *Pedagogik* 4(1):1–6.
- Lusiana, Lusiana. 2018. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Tematik." *Jurnal Basicedu* 2(2):32–39. doi: 10.31004/basicedu.v2i2.45.
- Mustikowati, Dewi, Eka Wijayanti, and Julung Darmanto. 2016. "Meningkatkan Semangat Membaca Dan Menulis Siswa Sekolah Dasar Dengan Permainan Kata Bersambut." *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 1(1):39. doi: 10.28926/briliant.v1i1.5.
- Nevyanti, Retno Ulya, Hodidjah, and Resa Respati. 2017. "Media Puzzle Suku Kata Dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan (MMP) Di Kelas I Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(2):189–98.
- Paba, Elisabeth, Maria Desidaria Noge, and Maria Patrisia Wau. 2021. "Analisis Faktor-

- Faktor Kesulitan Membaca Menulis Dan Berhitung Siswa Kelas 1 SDI Bobawa Kecamatan Golewa Selatan Kabupaten Ngada Tahun 2020.” *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)* 1(2):265–76.
- Pahlavi, Iva Kurnia Anisabani. 2021. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Media Puzzle Huruf Untuk Siswa Kelas I.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun Ke-9* 2(9):161–75.
- Putri, Novia Dwi, Elvia Sukma, and Tri Susilawati. 2021. “Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Siswa Kelas I SD N 05 Padang Pasir Kota Padang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(2):3210–18. doi: 10.31004/jptam.v5i2.1375.
- Rahman, Budi, and Haryanto Haryanto. 2014. “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2.” *Jurnal Prima Edukasia* 2(2):127. doi: 10.21831/jpe.v2i2.2650.
- Selamet, I. Ketut. 2020. “Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I.” *Jurnal Paedagogy* 7(2):121–25.
- Suroso, Suroso. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Classroom Action Research*. Yogyakarta: Pararaton.
- Utamingtyas, Siwi, and Ujiati Cahyaningsih. 2022. “Penggunaan Media Audio Visual Dengan Pelaksanaan Tatap Muka Terbatas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 5(1):48–55. doi: 10.31949/jee.v5i1.3787.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

