

Pengembangan Media *Puzzle* Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II di MIN 1 Sibolga

Ihdatul Wardah Caniago¹, Rina Devianty², Ramadan Lubis³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: ihdatul0306222058@uinsu.ac.id.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle suku kata yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II MIN 1 Sibolga. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang dimodifikasi hingga tahap *Develop*, meliputi tahap *Define*, *Design*, dan *Develop*. Subjek penelitian terdiri atas 9 siswa pada uji coba terbatas dan 21 siswa pada uji coba lapangan. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket respons guru dan siswa, serta tes kemampuan membaca berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* suku kata memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli dengan rata-rata persentase ahli media sebesar 92,2%, ahli materi 92,9%, dan ahli bahasa 95,8%. Media juga dinilai sangat praktis berdasarkan respons guru sebesar 96,4% dan respons siswa sebesar 93,5%. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 44,1 menjadi 77,8 pada *posttest* dengan nilai N-Gain sebesar 0,60 (kategori sedang), serta ketuntasan belajar meningkat dari 0% menjadi 100%. Dengan demikian, media *puzzle* suku kata layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II MIN 1 Sibolga.

Kata kunci: *Media Puzzle Suku Kata, Membaca Permulaan, Penelitian Pengembangan, Siswa Kelas II.*

ABSTRACT

This study aims to develop a syllable puzzle learning media that is valid, practical, and effective in improving the beginning reading skills of second-grade students at MIN 1 Sibolga. The study employed a Research and Development (R&D) method using a modified 4D model, which was conducted through the Define, Design, and Develop stages. The subjects consisted of 9 students in the limited trial and 21 students in the field trial. Data were collected using validation sheets from media experts, material experts, and language experts, as well as teacher and student response questionnaires and reading ability tests in the form of pretests and posttests. The results showed that the syllable puzzle media was

categorized as highly feasible based on expert validation, with an average percentage of 92.2% from media experts, 92.9% from material experts, and 95.8% from language experts. The media was also considered highly practical based on teacher responses of 96.4% and student responses of 93.5%. The effectiveness of the media was demonstrated by an increase in the mean pretest score from 44.1 to 77.8 in the posttest, with an N-Gain score of 0.60, categorized as moderate. Learning mastery also increased from 0% to 100%. Therefore, the syllable puzzle media is feasible to be used as an alternative learning medium to improve the beginning reading skills of second-grade students at MIN 1 Sibolga.

Keywords: Syllable Puzzle Media, Beginning Reading, Research and Development, Second-Grade Students.

PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dikuasai oleh setiap individu, terutama pada masa pendidikan dasar. Kemampuan membaca menjadi fondasi utama bagi peserta didik untuk mengakses berbagai ilmu pengetahuan, informasi, dan pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pendidikan. Melalui kemampuan membaca yang baik, siswa dapat memahami berbagai materi pembelajaran, mengikuti instruksi guru, serta memperoleh informasi secara mandiri dari berbagai sumber. Sebaliknya, apabila kemampuan membaca belum berkembang secara optimal, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mengikuti proses pembelajaran pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan membaca sejak pendidikan dasar perlu mendapatkan perhatian yang serius agar siswa memiliki dasar akademik yang kuat untuk menunjang perkembangan kemampuan belajar mereka. (Ardana, 2025:15).

Kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Pada tahap ini, siswa tidak hanya dituntut untuk mengenali bentuk dan bunyi huruf, tetapi juga mampu menggabungkan huruf menjadi suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, serta membaca kalimat sederhana dengan lancar. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi siswa untuk memahami informasi yang terdapat dalam buku maupun berbagai sumber pembelajaran lainnya. Siswa yang belum menguasai membaca permulaan akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran lainnya karena hampir seluruh aktivitas pembelajaran membutuhkan kemampuan membaca. Pada jenjang kelas rendah, khususnya kelas II, siswa seharusnya telah mampu membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana dengan lancar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Namun, dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah, kemampuan membaca permulaan siswa sering kali belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran,

serta terbatasnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Siswa pada usia tersebut cenderung aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai aktivitas bermain, dan lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman langsung. Pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru dan penggunaan buku atau papan tulis dapat membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Apabila kondisi tersebut berlangsung secara terus-menerus, siswa dapat mengalami kebosanan, kehilangan motivasi, dan kurang tertarik untuk berlatih membaca.

Permasalahan kemampuan membaca permulaan perlu mendapatkan perhatian karena dapat memberikan dampak terhadap perkembangan akademik siswa secara keseluruhan. Kesulitan membaca pada tahap awal dapat menyebabkan siswa mengalami hambatan ketika harus memahami materi pada mata pelajaran lain yang menggunakan teks sebagai sumber informasi. Selain berdampak terhadap hasil belajar, kesulitan membaca juga dapat memengaruhi rasa percaya diri siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa yang merasa kesulitan membaca dapat menjadi pasif, enggan menjawab pertanyaan guru, dan kurang berani mengikuti kegiatan membaca bersama teman-temannya. Oleh karena itu, permasalahan membaca permulaan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan akademik, tetapi juga berkaitan dengan motivasi, kepercayaan diri, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Urgensi peningkatan kemampuan membaca permulaan semakin kuat apabila dikaitkan dengan tuntutan peningkatan kualitas literasi dasar di Indonesia. Kemampuan membaca tidak hanya berpengaruh terhadap keberhasilan akademik siswa pada jenjang sekolah dasar, tetapi juga menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan penguasaan berbagai pengetahuan. Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik akan lebih mudah memahami informasi, menghubungkan berbagai konsep, serta menggunakan informasi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya kemampuan membaca pada usia sekolah dasar dapat menjadi hambatan dalam mengikuti perkembangan pembelajaran pada jenjang berikutnya. Dengan demikian, upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan sejak kelas rendah merupakan langkah penting dalam mendukung perkembangan kemampuan literasi siswa.

Selain itu, hasil berbagai asesmen pendidikan menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia masih perlu ditingkatkan secara signifikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa intervensi untuk meningkatkan kemampuan membaca perlu dilakukan sejak tahap awal perkembangan literasi siswa. Peningkatan kemampuan membaca permulaan tidak cukup hanya dilakukan melalui latihan membaca secara berulang, tetapi juga membutuhkan strategi dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media yang sesuai dengan

karakteristik perkembangan siswa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. Dengan demikian, proses pembelajaran membaca diharapkan tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang monoton, tetapi sebagai aktivitas yang menarik dan mendorong siswa untuk terus berlatih.

Di sisi lain, perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat juga menuntut peserta didik memiliki kemampuan literasi yang baik agar mampu memahami, memilih, dan menyaring berbagai informasi yang diterima. Kemampuan membaca menjadi salah satu keterampilan yang diperlukan agar siswa dapat beradaptasi dengan perubahan lingkungan belajar dan perkembangan zaman. Tanpa kemampuan membaca yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami informasi tertulis yang semakin banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran membaca pada tingkat sekolah dasar perlu dikembangkan dengan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyediakan media pembelajaran yang konkret, menarik, interaktif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media pembelajaran yang inovatif seperti *puzzle* suku kata menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi permasalahan membaca permulaan. Media *puzzle* suku kata dirancang agar siswa dapat belajar melalui aktivitas menyusun potongan-potongan suku kata hingga membentuk kata yang utuh dan bermakna. Aktivitas tersebut dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam proses menemukan dan menyusun kata. Dengan adanya aktivitas bermain sambil belajar, media ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca. Selain itu, media *puzzle* juga dapat memberikan variasi pembelajaran sehingga kegiatan membaca menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MIN 1 Sibolga pada 15 Desember 2025 menunjukkan bahwa masih terdapat permasalahan dalam kemampuan membaca permulaan siswa kelas II. Dari 21 siswa, sekitar 60% atau sebanyak 13 siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Kesulitan tersebut meliputi ketidakmampuan siswa dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata, kesulitan merangkai suku kata menjadi kata, kemampuan membaca yang masih terbata-bata, serta rendahnya ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan adanya upaya pengembangan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Kondisi nyata tersebut sekaligus menjadi dasar penting bagi peneliti untuk mengembangkan media *puzzle* suku kata sebagai salah satu

alternatif dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II MIN 1 Sibolga.

Permasalahan tersebut juga diperkuat oleh keterangan guru kelas II MIN 1 Sibolga, Ibu Masrawiyah Silitonga, S.Ag., yang menyampaikan bahwa selama ini pembelajaran membaca permulaan masih menggunakan papan tulis dan buku paket. Guru menuliskan suku kata di papan tulis, kemudian siswa menirukan cara membacanya secara klasikal. Media pembelajaran yang bervariasi dan menarik masih jarang digunakan karena adanya keterbatasan waktu dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran membaca. Padahal, karakteristik siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada rentang usia 7–8 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, anak membutuhkan benda-benda konkret atau media nyata untuk membantu memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, termasuk konsep membaca (Nafiah et al., 2023:48).

Salah satu media yang dapat digunakan sesuai dengan karakteristik tersebut adalah media *puzzle* suku kata. *Puzzle* suku kata merupakan media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang di dalamnya terdapat suku kata yang harus disusun oleh siswa menjadi kata yang utuh dan bermakna (Agustin et al., 2022:45). Penggunaan media tersebut memungkinkan siswa belajar melalui kegiatan yang bersifat konkret, karena siswa secara langsung memegang, memilih, mencocokkan, dan menyusun bagian-bagian *puzzle*. Media ini juga menggabungkan unsur bermain sambil belajar (*edutainment*) sehingga pembelajaran dapat berlangsung dalam suasana yang lebih menyenangkan. Selain membantu kemampuan membaca, aktivitas menyusun *puzzle* juga dapat melatih keterampilan motorik halus, konsentrasi, koordinasi, ketelitian, serta kerja sama siswa. Dengan demikian, media *puzzle* suku kata tidak hanya diarahkan untuk membantu siswa mengenali dan membaca suku kata, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 5 Metro Pusat, dengan peningkatan kemampuan membaca permulaan dari siklus I ke siklus II sebesar 25%. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Wulandari (2023) juga menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas rendah. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum secara khusus mengembangkan media *puzzle* berdasarkan analisis kebutuhan serta karakteristik siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak

menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) untuk menghasilkan produk media yang melalui proses validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas.

Penelitian ini memiliki beberapa unsur kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini berbasis penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*), sehingga tidak hanya menguji penggunaan media, tetapi juga mengembangkan produk media *puzzle* suku kata secara sistematis melalui tahapan penelitian pengembangan hingga menghasilkan produk yang tervalidasi dan teruji. Kedua, media yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan nyata siswa kelas II di MIN 1 Sibolga sehingga produk yang dihasilkan lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di madrasah. Ketiga, penelitian ini secara khusus mengembangkan *puzzle* berbasis suku kata sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, bukan sekadar menggunakan *puzzle* secara umum. Keempat, media mengintegrasikan unsur *edutainment* dengan aktivitas motorik halus, konsentrasi, dan kerja sama siswa. Kelima, penelitian ini menghasilkan produk media yang dapat digunakan secara langsung oleh guru dan dilengkapi dengan panduan penggunaan sehingga memiliki nilai praktis dan aplikatif. Berdasarkan seluruh uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Suku Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II di MIN 1 Sibolga.” Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif serta dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II MIN 1 Sibolga.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk mengkaji dan mendeskripsikan dampak praktik *ihtikār* atau penimbunan barang terhadap masyarakat dan mekanisme pasar berdasarkan berbagai sumber ilmiah yang relevan. Data penelitian diperoleh dari artikel jurnal ilmiah, buku, prosiding, serta sumber akademik lainnya yang membahas *ihtikār*, ekonomi Islam, kelangkaan barang, kenaikan harga, distribusi, inflasi, dan keadilan pasar.

Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian, terutama publikasi dalam tiga tahun terakhir, yaitu tahun 2024–2026. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan kesesuaian pembahasan dengan fokus penelitian, khususnya mengenai praktik penimbunan barang dan dampaknya terhadap harga, ketersediaan barang, konsumen, masyarakat, serta stabilitas pasar. Sumber-sumber tersebut kemudian dibaca, dibandingkan, dan dikelompokkan berdasarkan tema pembahasan agar diperoleh

informasi yang sistematis mengenai dampak *ihtikār*.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan menghubungkan informasi dari berbagai sumber pustaka yang telah dikumpulkan. Data yang diperoleh dikelompokkan ke dalam beberapa aspek, yaitu dampak *ihtikār* terhadap ketersediaan barang, perubahan harga, kondisi masyarakat, distribusi barang, serta mekanisme dan keadilan pasar. Selanjutnya, hasil kajian dari berbagai literatur disintesis untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai konsekuensi praktik *ihtikār* dalam perspektif ekonomi Islam.

Keabsahan informasi dalam penelitian ini dilakukan melalui perbandingan antarsumber (*source comparison*) dengan menggunakan beberapa literatur yang membahas tema serupa. Dengan cara tersebut, penelitian tidak hanya mendasarkan pembahasan pada satu sumber, tetapi membandingkan temuan dari berbagai penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Hasil analisis kemudian disajikan secara naratif dan sistematis sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga dapat menjelaskan hubungan antara praktik *ihtikār*, kelangkaan barang, kenaikan harga, kerugian masyarakat, dan terganggunya keseimbangan pasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Proses Pengembangan Media *Puzzle* Suku Kata

Penelitian pengembangan media *puzzle* suku kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II MIN 1 Sibolga dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang telah dimodifikasi. Model tersebut terdiri atas empat tahap, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan), yang meliputi validasi ahli, uji coba produk, dan revisi produk. Hasil penelitian pada setiap tahapan pengembangan diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *Define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan berbagai kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan media *puzzle* suku kata. Pada tahap ini dilakukan analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

a. Analisis Awal-Akhir (*Front-end Analysis*)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MIN 1 Sibolga pada bulan Januari 2026, ditemukan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas II masih rendah. Dari 21 siswa, sebanyak 13 siswa atau 61,9% masih mengalami kesulitan dalam membaca, terutama dalam menggabungkan huruf

menjadi suku kata dan merangkai suku kata menjadi kata. Dalam proses pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan papan tulis dan buku paket sebagai media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang bervariasi sehingga beberapa siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan membaca.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Oleh karena itu, dikembangkan media *puzzle* suku kata yang diharapkan dapat membantu siswa mengenal huruf, menggabungkan suku kata, menyusun kata, dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

b. Analisis Siswa (*Learner Analysis*)

Siswa kelas II MIN 1 Sibolga berada pada rentang usia 7–8 tahun. Pada usia tersebut, siswa masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa cenderung menyukai aktivitas belajar yang melibatkan permainan, warna, gambar, serta kegiatan yang memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran. Selain itu, rentang perhatian siswa yang masih terbatas menyebabkan pembelajaran perlu dirancang dengan kegiatan yang menarik dan tidak monoton.

Berdasarkan karakteristik tersebut, media yang dikembangkan dirancang dalam bentuk *puzzle* suku kata yang dapat dimainkan secara langsung oleh siswa. Media tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, menyenangkan, serta dapat digunakan secara berulang dalam pembelajaran membaca permulaan.

c. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan materi utama yang akan dimuat dalam media *puzzle* suku kata. Konsep yang dikembangkan meliputi pengenalan dan penggabungan huruf konsonan dan vokal menjadi suku kata, penggabungan suku kata menjadi kata, serta pengenalan kata-kata bermakna yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi tersebut disusun secara bertahap agar siswa dapat memahami hubungan antara huruf, suku kata, dan kata.

d. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Berdasarkan hasil analisis, tugas-tugas yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran membaca permulaan meliputi mengenal dan membaca suku kata, baik pola KV maupun VK, merangkai suku kata menjadi kata yang bermakna, membaca kata dengan lancar, serta membaca kalimat sederhana. Tugas tersebut menjadi dasar dalam menentukan aktivitas yang dimuat dalam media *puzzle* suku kata.

e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Berdasarkan hasil analisis awal-akhir, karakteristik siswa, konsep, dan tugas, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan media *puzzle* suku kata adalah siswa mampu membaca suku kata dengan benar, minimal 80% dari 60 suku kata yang diberikan; mampu merangkai suku kata menjadi kata yang bermakna; mampu membaca sekurang-kurangnya 10 kata dengan lancar; serta mampu membaca kalimat sederhana.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *Design* dilakukan untuk merancang bentuk awal media *puzzle* suku kata berdasarkan hasil analisis pada tahap *Define*. Kegiatan pada tahap ini meliputi pemilihan media dan penyusunan rancangan awal produk.

a. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah *puzzle* suku kata. Pemilihan media tersebut didasarkan pada karakteristik siswa kelas II yang membutuhkan pembelajaran konkret dan menyenangkan. Media *puzzle* memungkinkan siswa belajar melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan bagian-bagian suku kata sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Media *puzzle* suku kata juga dapat digunakan secara individu maupun kelompok, melibatkan aktivitas motorik halus, serta memiliki daya tarik visual. Dengan demikian, media tersebut diharapkan dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran membaca permulaan yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *Develop* merupakan tahap pengembangan dan pengujian media *puzzle* suku kata. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selanjutnya dilakukan pengisian angket oleh guru dan siswa serta uji coba lapangan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Hasil Validasi dan Respons terhadap Media *Puzzle* Suku Kata

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* suku kata sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh Ibu Andina Halimsyah Rambe, S.Pd.I., M.Pd., dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Aspek yang dinilai meliputi tampilan, kualitas fisik, keterbacaan, dan kepraktisan media. Instrumen validasi menggunakan skala Likert 1–5, yaitu 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat baik.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Pernyataan ke-	Persentase (%)	Valid Percent (%)
Baik (4)	6	1, 4, 5, 7, 11, 13	37,50	37,50
Sangat Baik (5)	10	2, 3, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16	62,50	62,50
Total	16	—	100	100

Berdasarkan Tabel 4.1, seluruh 16 butir pernyataan yang dinilai oleh ahli media dinyatakan valid dan tidak terdapat data yang hilang. Sebanyak 10 butir atau 62,50% memperoleh skor 5 dengan kategori sangat baik, sedangkan 6 butir atau 37,50% memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Tidak terdapat penilaian pada skor 1, 2, dan 3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* suku kata memperoleh penilaian yang sangat baik dari aspek tampilan, desain, keterbacaan, dan kualitas teknis. Ahli media juga memberikan saran berupa penambahan kata di atas gambar. Setelah saran tersebut diperhatikan dan dilakukan perbaikan, media *puzzle* suku kata dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum., dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi, kebenaran konsep, kedalaman materi, dan sistematika penyajian.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Pernyataan ke-	Persentase (%)	Valid Percent (%)
Baik (4)	13	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	100	100
Total	13	—	100	100

Berdasarkan Tabel 4.2, seluruh 13 butir pernyataan memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Tidak terdapat penilaian pada skor 1, 2, 3, maupun 5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ahli materi menilai materi yang disajikan dalam media *puzzle* suku kata telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II. Ahli materi memberikan komentar bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dan tidak memberikan saran perbaikan. Dengan demikian, dari aspek materi, media *puzzle* suku kata dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum., dosen Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Aspek yang dinilai

meliputi ketepatan struktur kalimat, kejelasan instruksi, keterbacaan, penggunaan kaidah bahasa, kesesuaian kosakata dengan tingkat perkembangan siswa, dan konsistensi penggunaan istilah.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Pernyataan ke-	Persentase (%)	Valid Percent (%)
Baik (4)	10	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	100	100
Total	10	—	100	100

Berdasarkan Tabel 4.3, seluruh 10 butir pernyataan memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Tidak terdapat penilaian pada skor lainnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah sesuai dengan karakteristik siswa, mudah dipahami, dan mendukung kegiatan membaca permulaan. Ahli bahasa memberikan komentar bahwa media dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan tidak memberikan saran perbaikan. Dengan demikian, media *puzzle* suku kata dinyatakan layak digunakan dari aspek kebahasaan.

4. Hasil Angket Guru

Angket guru diisi oleh Ibu Masrawiyah Sailitonga, S.Ag., selaku guru kelas II MIN 1 Sibolga. Angket digunakan untuk mengetahui respons guru terhadap media *puzzle* suku kata yang dikembangkan.

Tabel 4. Hasil Angket Guru

Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Pernyataan ke-	Persentase (%)	Valid Percent (%)
Setuju (4)	1	3	7,14	7,14
Sangat Setuju (5)	13	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	92,86	92,86
Total	14	—	100	100

Berdasarkan Tabel 4.4, dari 14 butir pernyataan, sebanyak 13 butir atau 92,86% memperoleh skor 5 dengan kategori sangat setuju, sedangkan 1 butir atau 7,14% memperoleh skor 4 dengan kategori setuju. Tidak terdapat penilaian pada skor 1, 2, dan 3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru memberikan respons yang sangat positif terhadap media *puzzle* suku kata. Media dinilai menarik, mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan siswa, dan dapat membantu proses pembelajaran membaca permulaan. Berdasarkan respons guru tersebut, media *puzzle* suku kata dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II.

5. Hasil Angket Siswa

Angket siswa diberikan untuk mengetahui respons siswa setelah menggunakan media *puzzle* suku kata. Angket terdiri atas 15 pernyataan yang berkaitan dengan ketertarikan, kemudahan penggunaan, manfaat, dan pengalaman siswa selama menggunakan media.

Tabel 5. Hasil Angket Siswa 1

Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Pernyataan ke-	Persentase (%)	Valid (%)	Percent
Sangat Setuju (5)	15	1–15	100	100	
Total	15	—	100	100	

Berdasarkan Tabel 5, siswa 1 memberikan respons sangat positif terhadap media *puzzle* suku kata. Seluruh 15 pernyataan memperoleh skor 5 atau sangat setuju. Hal tersebut menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa dalam kegiatan membaca permulaan.

Tabel 6. Hasil Angket Siswa 2

Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Pernyataan ke-	Persentase (%)	Valid (%)	Percent
Sangat Setuju (5)	15	1–15	100	100	
Total	15	—	100	100	

Berdasarkan Tabel 4.6, seluruh 15 pernyataan memperoleh skor 5 atau sangat setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa 2 memberikan respons sangat positif terhadap media *puzzle* suku kata dan menilai media mudah dipahami serta menarik untuk digunakan dalam pembelajaran membaca.

Tabel 7. Hasil Angket Siswa 3

Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Pernyataan ke-	Persentase (%)	Valid Percent (%)
Setuju (4)	2	8, 10	13,33	13,33
Sangat Setuju (5)	13	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15	86,67	86,67
Total	15	—	100	100

Berdasarkan Tabel 4.7, sebanyak 13 pernyataan atau 86,67% memperoleh skor 5 dengan kategori sangat setuju, sedangkan 2 pernyataan atau 13,33% memperoleh skor 4 dengan kategori setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa 3 memberikan respons positif terhadap media *puzzle* suku kata.

Tabel 8. Hasil Angket Siswa 4

Skor Penilaian	Frekuensi (F)	Pernyataan ke-	Persentase (%)	Valid Percent (%)
Setuju (4)	4	1, 3, 4, 14	26,67	26,67
Sangat Setuju (5)	11	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15	73,33	73,33
Total	15	—	100	100

Berdasarkan Tabel 4.8, sebanyak 11 pernyataan atau 73,33% memperoleh skor 5 dengan kategori sangat setuju, sedangkan 4 pernyataan atau 26,67% memperoleh skor 4 dengan kategori setuju. Pernyataan yang memperoleh skor setuju berkaitan dengan beberapa aspek kemudahan membaca suku kata, pengenalan huruf dan suku kata, penyusunan suku kata menjadi kata, serta kepercayaan diri siswa dalam membaca. Secara keseluruhan, respons siswa menunjukkan bahwa media *puzzle* suku kata dapat diterima dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang menarik. Respons tersebut juga menunjukkan bahwa media dapat membantu siswa mengikuti kegiatan membaca permulaan secara lebih aktif.

Hasil Uji Coba Lapangan dan Efektivitas Media

1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membaca Permulaan

Setelah dilakukan validasi dan perbaikan produk, media *puzzle* suku kata diujicobakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 17–31 Mei 2026 dengan subjek seluruh siswa kelas II MIN 1 Sibolga yang berjumlah 21 siswa. Desain uji coba menggunakan *one group pretest-posttest*. Tes kemampuan membaca permulaan diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* suku kata. Tes terdiri atas lima aspek dengan skor maksimal 100.

Tabel 9. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membaca Permulaan

No.	Kode Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain
1	S-01	45	78	33
2	S-02	38	72	34
3	S-03	52	82	30
4	S-04	40	75	35
5	S-05	48	80	32
6	S-06	35	70	35
7	S-07	55	85	30
8	S-08	42	76	34
9	S-09	50	80	30
10	S-10	38	74	36

11	S-11	44	78	34
12	S-12	48	81	33
13	S-13	52	83	31
14	S-14	36	71	35
15	S-15	45	79	34
16	S-16	50	82	32
17	S-17	42	76	34
18	S-18	38	73	35
19	S-19	46	79	33
20	S-20	44	78	34
21	S-21	40	75	35
Rata-rata	—	44,1	77,8	33,7

Berdasarkan Tabel 4.9, rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 44,1, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 77,8. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 33,7 poin. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah siswa menggunakan media *puzzle* suku kata. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dalam menyusun suku kata, mengenali hubungan antara huruf dan bunyi, serta merangkai suku kata menjadi kata. Penggunaan media yang bersifat konkret dan interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan membaca menjadi lebih bervariasi.

2. Distribusi Frekuensi dan Ketuntasan Belajar

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Interval Nilai	Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
85–100	Sangat Tinggi	0	2 (9,5%)
75–84	Tinggi	0	14 (66,7%)
60–74	Sedang	4 (19,0%)	5 (23,8%)
40–59	Rendah	13 (61,9%)	0
<40	Sangat Rendah	4 (19,0%)	0
Total	—	21 (100%)	21 (100%)

Berdasarkan Tabel 10, terjadi perubahan distribusi kemampuan membaca antara hasil *pretest* dan *posttest*. Pada saat *pretest*, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori tinggi maupun sangat tinggi. Sebanyak 13 siswa atau 61,9% berada pada kategori rendah, 4 siswa atau 19,0% berada pada kategori sedang, dan 4 siswa atau 19,0% berada pada kategori sangat rendah. Setelah penggunaan media *puzzle* suku kata, distribusi nilai mengalami peningkatan. Sebanyak 14 siswa atau 66,7% berada pada kategori tinggi dan 2 siswa atau 9,5% berada pada kategori sangat

tinggi. Sementara itu, 5 siswa atau 23,8% berada pada kategori sedang dan tidak terdapat siswa pada kategori rendah maupun sangat rendah.

Dengan demikian, sebanyak 16 siswa atau 76,2% berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi setelah penggunaan media. Selain itu, seluruh siswa memperoleh nilai minimal 70 sehingga seluruh siswa mencapai ketuntasan berdasarkan KKM yang digunakan dalam penelitian.

3. Analisis Efektivitas dengan N-Gain

Untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah penggunaan media *puzzle* suku kata, dilakukan analisis *Normalized Gain* (N-Gain) dengan rumus:

$$\text{N-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$$

Hasil perhitungan N-Gain setiap siswa disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Hasil Perhitungan N-Gain

No.	Kode Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1	S-01	45	78	0,60	Sedang
2	S-02	38	72	0,55	Sedang
3	S-03	52	82	0,63	Sedang
4	S-04	40	75	0,58	Sedang
5	S-05	48	80	0,62	Sedang
6	S-06	35	70	0,54	Sedang
7	S-07	55	85	0,67	Sedang
8	S-08	42	76	0,59	Sedang
9	S-09	50	80	0,60	Sedang
10	S-10	38	74	0,58	Sedang
11	S-11	44	78	0,61	Sedang
12	S-12	48	81	0,63	Sedang
13	S-13	52	83	0,65	Sedang
14	S-14	36	71	0,55	Sedang
15	S-15	45	79	0,62	Sedang
16	S-16	50	82	0,64	Sedang
17	S-17	42	76	0,59	Sedang
18	S-18	38	73	0,56	Sedang
19	S-19	46	79	0,61	Sedang
20	S-20	44	78	0,61	Sedang
21	S-21	40	75	0,58	Sedang
Rata-rata	—	44,1	77,8	0,60	Sedang

Berdasarkan Tabel 4.11, rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah 0,60 dan berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan

kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media *puzzle* suku kata. Peningkatan terlihat dari kemampuan siswa dalam mengenal huruf, membaca suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, dan membaca kata dengan lebih baik. Nilai N-Gain menunjukkan besarnya peningkatan kemampuan siswa berdasarkan perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *puzzle* suku kata. Media yang melibatkan aktivitas menyusun dan mencocokkan suku kata juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara langsung dan aktif.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli, respons guru, respons siswa, peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, distribusi ketuntasan belajar, serta hasil N-Gain menunjukkan bahwa media *puzzle* suku kata dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II MIN 1 Sibolga. Media yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan berdasarkan penilaian para ahli dan memperoleh respons positif dari guru maupun siswa. Hasil uji coba juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah penggunaan media.

Proses pengembangan media *puzzle* suku kata dalam penelitian ini mengikuti model 4D yang dimodifikasi, yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop*. Pada tahap *Define*, hasil analisis awal-akhir menunjukkan bahwa 61,9% siswa kelas II MIN 1 Sibolga masih mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, terutama dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata dan merangkai suku kata menjadi kata. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa usia 7–8 tahun yang masih membutuhkan pengalaman belajar konkret, menarik, dan menyenangkan. Pada tahap *Design*, media dirancang dalam bentuk *puzzle* suku kata dengan ukuran, warna, gambar, dan huruf yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas menyusun, mencocokkan, dan membaca suku kata.

Selanjutnya, pada tahap *Develop*, media divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa serta memperoleh respons positif dari guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian, media *puzzle* suku kata memperoleh penilaian kelayakan yang tinggi dan dinyatakan dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Kelayakan tersebut juga didukung oleh teori belajar Bruner melalui tahap enaktif, ikonik, dan simbolik, karena media memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui aktivitas memegang dan menyusun kepingan *puzzle*, menggunakan gambar sebagai representasi kata, serta menghubungkan simbol huruf dan suku kata dengan kata yang bermakna. Kepraktisan media juga terlihat dari kemudahan guru dalam menyiapkan dan menggunakan media serta kemudahan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media *puzzle* suku kata tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang konkret dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II.

Efektivitas media terlihat dari peningkatan rata-rata nilai kemampuan membaca permulaan, yaitu dari 44,1 pada *pretest* menjadi 77,8 pada *posttest*, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,60 dalam kategori sedang. Peningkatan tersebut berkaitan dengan karakteristik media yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman konkret, melakukan pengulangan (*drill*), bermain sambil belajar, menggunakan kata-kata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta mengikuti tingkat kesulitan secara bertahap. Siswa dapat memegang, menyusun, mencocokkan, dan membaca kepingan suku kata secara berulang sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki kesalahan secara langsung. Penggunaan gambar dan kata-kata yang familiar juga membantu siswa menghubungkan simbol dengan makna, sedangkan penyusunan materi dari tingkat mudah menuju tingkat yang lebih sulit dapat membantu siswa membangun kemampuan secara bertahap.

Hasil tersebut memiliki keterkaitan dengan landasan teologis dalam Islam yang menempatkan aktivitas membaca dan menuntut ilmu sebagai bagian penting dalam kehidupan manusia. QS. Al-'Alaq ayat 1–5 mengandung perintah *iqra'* atau membaca sebagai dasar memperoleh pengetahuan, sehingga pembelajaran membaca pada anak dapat dipandang sebagai bagian dari proses membangun kemampuan memperoleh ilmu. Selain itu, hadis tentang gambaran perjalanan hidup manusia yang diriwayatkan dari Ibnu Mas'ud menggambarkan adanya berbagai ujian dan hambatan dalam kehidupan, yang dalam konteks penelitian ini dapat dimaknai secara pedagogis sebagai kesulitan yang perlu dihadapi siswa dalam proses belajar membaca. Media *puzzle* suku kata berperan sebagai sarana yang membantu siswa menghadapi kesulitan tersebut melalui latihan yang bertahap, berulang, dan menyenangkan. Hadis tentang kewajiban menuntut ilmu juga memperkuat pentingnya penyediaan lingkungan dan sarana pembelajaran yang mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan. Dengan demikian, pengembangan media *puzzle* suku kata tidak hanya memiliki dasar pedagogis dan empiris, tetapi juga dapat dikaitkan dengan nilai-nilai Islam yang menekankan pentingnya membaca, belajar, dan menuntut ilmu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* suku kata berhasil dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II MIN 1 Sibolga dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi tiga tahap, yaitu *Define*, *Design*, dan *Develop*. Hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kelayakan dari aspek tampilan, materi, dan penggunaan bahasa, sedangkan hasil respons guru dan siswa menunjukkan bahwa media *puzzle* suku kata praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kemampuan membaca

siswa, yaitu dari 44,1 pada *pretest* menjadi 77,8 pada *posttest*, dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,60 yang berada pada kategori sedang. Selain itu, seluruh siswa mencapai nilai minimal ketuntasan 70 setelah menggunakan media *puzzle* suku kata. Dengan demikian, media *puzzle* suku kata dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II MIN 1 Sibolga.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan*. 4(3). <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Agustin, I., Seftia, I., & Widiyanti, R. (2022). *Analisis Penggunaan Media Spelling Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Disleksia di Sekolah Dasar Penyelenggara Pendidikan Inklusi*. 16(1).
- Ahlaro, S. R. (2020). *Kriteria Metode Pembelajaran Yang Baik Dan Efektif*. VIII(1).
- Al-Adzka: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Transforming Learning Practices and Student Participation in Contemporary Education* 16(1).
- Alfitriyani, N., Siagian, Z. I., Rangkuti, K. H., Zahratunnisa, E., & Lubis, R. (2026). *Analisis Perkembangan Peserta Didik Usia Sekolah Dasar (8-9 Tahun) Ditinjau dari Aspek Fisik, Kognitif, Emosional, Sosial, Moral, dan Spiritual*. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1).
- Amalia, F. G., Aldrian, N., & Daulay, A. F. (2024). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*. 8(6).
- Amaliya, M. F. (2026). *Membentuk Pribadi Saleh : Strategi Menanamkan Nilai Islam Untuk Anak Usia 6-12 Tahun*. 4(3).
- Ardana, W. R. (2025). *Bagi Siswa Sekolah Dasar The Importance Of Having Reading Skills For Elementary*.
- Arlina, Ulantika, B., Khoiron, F., Iswani, J. T., & Ananta, M. F. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti*. 4(1).
- Azizah, B. N. (2025). *Implementasi Permainan Kartu Huruf dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan di PAUD KB Tunas Bangsa Metro Pusat*. Skripsi. Lampung: UIN Jurai Siwo Lampung.
- Betty, M. C. (2025). *Penggunaan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III di SD IT AL ISHLAH Sudimampir Balongan Indramayu*. 3(10).
- Devianty, R. (2021). *Penggunaan Kata Baku dan Tidak Baku dalam Bahasa Indonesia*. EUNOIA (*Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*), 1(2).
- Etik Suwarni. (2022). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Metode Bermain Kata Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. 5(6).
- Fauziah, E., & Rohmah, U. S. (2024). *Pengembangan Materi dan Bahan Ajar PAI Dengan Model Dick And Carey*. 2(1). <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4740>
- Faza, A. A. M. (2024). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Suku Kata untuk*

- Pembelajaran Membaca Permulaan Kelas 1 di SDN Rampal Celaket 1*. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hari Sugiharto Setyaedhi. (2021). *Peranan media pembelajaran dalam kurikulum 2013*. 1(April).
- Hiola, A., & Harun, A. K. (2022). *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 1(1).
- Kanna, A. S. R. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*.
- Lubis, R., Putri, A., Sembiring, A. B., Damayanti, E., & Siregar, H. D. (2024). *Analisis Perkembangan Anak Usia SD Kelas 2 di Laut Dendang Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang*.
- Lubis, R., Amalia, Fathoni, A. L., Ungu, E. S., & Adha, H. (2025). *Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Peserta Didik Anak Sekolah Dasar (Kelas II SD)*.
- Muhammad Asip, Try Annisa Lestari, Maisura, Juliati, Lika Apreasta, Dwi Setyaningsih, Eka Rihan K., Rina Devianty, Juliana, Indah Mutia, & Raysyah Putri Sitanggang. (2022). *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Sd*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Nafiah, N., Nurmalasari, C., & Monica, E. (2023). *Kesesuaian Teori Perkembangan Mental Jean Piaget pada Anak Tahap Operasi Konkret dalam Memahami Hukum Kekekalan Panjang*. 6.
- Nevyanti, R. U., & Respati, R. (2017). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Media Puzzle Suku Kata dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan (MMP) di Kelas I Sekolah Dasar*. 4(2).
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. Dalam J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training*.
- Nurlaela, E., & Kuswara. (2025). *Penerapan Metode Struktur Analisis Sintetis (Sas) Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sd*. 6(1).
- Nyoman Gede. (2026). *Pkm Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Siswa Smp Swadarama Mopugad Kec . Dumoga*. 2(2020).
- Rahim, F. (2023). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmizi Putri Ani. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas Iv Sdn 41 Kota Bengkulu*.
- Rusdiana, R., Zaenab, S. N. N., & Sari, A. M. M. (2025). *Dimensi Kognitif Dan Sosial Emosional Dalam Psikologi Perkembangan Anak (Usia 0-7 Tahun) : Dimensi Kognitif Dan Sosial Emosional Dalam Psikologi Perkembangan Anak (Usia 0-7 Tahun) : Tinjauan Teoretis Dan Empiris*. 3(6).
- Sabila, I. H., Harahap, A. R., Islam, U., & Sumatera, N. (2023). *Motivasi belajar baca pada siswa kelas rendah sekolah dasar*. XIII(2).

- Salamat, N. S., Fakhruddin, A., Firmansyah, M. I., & Muflih, A. (2026). *"The Complementary Roles of Qur'an Education Center and Elementary Schools in Strengthening Islamic Religious Education"*.
- Salsabilla, F., & Damayanti, M. I. (2025). *"Pengembangan Media Big Book Berbasis Cerita Anak untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I SD"*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(5).
- Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., Pgri, S., Trunojoyo, A. J., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). *Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(April).
- Siagian, S. S. A., Mardianto, & Lubis, R. (2025). *Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Ramadan Lubis buat sendiri oleh guru , buku dengan ukuran besar ini biasanya untuk anak kelompok yang*. 3(1).
- Siti Aisyah. (2022). *Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam*. Tadiban: Journal of Islamic Education, 2(2).
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). *Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia*. 4.
- Yonenda, J., & Sopandi, A. A. (2025). *"Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Flipbook Digital bagi Anak Tunagrahita Ringan"*. Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus, 13(1).