



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUKOTA (PUZZLE KOSAKATA) PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KOSAKATA KELAS II SDN PUNCU 2

Roesmawati Windi<sup>1</sup>, Rian Damariswara<sup>2</sup>, Agus Budianto<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>123</sup>

roesmawatiw@gmail.com<sup>1</sup>, riandamar08@unpkediri.ac.id<sup>2</sup>,  
budianto@unpkediri.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This research is based on observations, interviews, and the distribution of questionnaires conducted at SDN Puncu 2. From the research results, it is known that in learning activities, teachers present material only using textbook packages or worksheets provided by the school as learning resources with a lecture method. The aim of this research is to develop a learning media to test the validity, practicality, and effectiveness of vocabulary puzzle media. The development model used is ADDIE. The research took place at SDN Puncu 2 with a total of 22 second-grade students. The results of this development research are: 1) The validity from media and material experts achieved a percentage of 79%, so the media is categorized as valid, 2) The practicality response from the teacher received a percentage of 92%, and the student response in the limited trial received a percentage of 86% and in the extensive trial achieved 95%, thus the media is categorized as very practical. 3) The effectiveness in limited trials resulted in a classical percentage of 83.3%, and in large trials, a classical percentage of 93.75%, making the media very effective. It can be concluded that the vocabulary puzzle learning media is declared valid, very effective, and very practical to use.

**Keywords:** Development, Media, Vocabulary Puzzle

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket yang dilakukan di SDN Puncu 2. Dari hasil penelitian diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru menyajikan materi hanya menggunakan buku paket atau lks yang disediakan oleh sekolah sebagai sumber belajar dengan metode ceramah. Tujuan pengembangan media pembelajaran penelitian ini adalah untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media puzzle kosakata. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Tempat penelitian ini berada di SDN Puncu 2 dengan jumlah siswa kelas II sebanyak 22 siswa. Hasil penelitian pengembangan ini adalah : 1) Kevalidan dari ahli media dan ahli materi diperoleh persentase 79% sehingga media dikategorikan valid, 2) Kepraktisan respon guru memperoleh persentase 92% dan respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase 86% dan uji coba luas memperoleh 95% sehingga media dikategorikan sangat praktis, 3) Keefektifan pada uji coba terbatas diperoleh persentase klasikal sebesar 83,3% dan pada uji coba luas diperoleh persentase klasikal 93,75% sehingga media sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle kosakata dinyatakan valid, sangat efektif dan sangat praktis untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media, Puzzle Kosakata



## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membekali peserta didik dengan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki dalam (Ali, 2020), di sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa tujuan diantara lain adalah agar peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik lisan maupun tulisan, sesuai dengan etika yang berlaku, serta dapat menghargai dan bangga terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan nasional.

Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas peserta didik. Bahasa adalah alat komunikasi, belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran lainnya yaitu: memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Bahasa Indonesia mempunyai peranan penting dalam perkembangan sosial, intelektual, dan emosional peserta didik.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan karakter berbahasa dan budaya santun, mengemukakan pendapat dengan baik, serta meningkatkan kemampuan analisis dan imajinatif. Menurut (Putri Ningrat et al., 2018), Bahasa Indonesia mencakup empat komponen keterampilan yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Menurut (Udin Prasetya, 2022) pengembangan media pembelajaran dilakukan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, dengan tujuan mengubah perilaku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, berkembanglah suatu konsep pengembangan media pembelajaran seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini.

Media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik untuk memperoleh konsep, keterampilan, dan kemampuan baru. Media pembelajaran bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan dan seluruh kegiatan pembelajaran peserta didik. Menurut (Hasan et al., 2021), Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab, mengontrol pembelajarannya sendiri, dan mengambil perspektif pembelajaran jangka panjang.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas II SDN Puncu 2, terlihat bahwa pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Pendidik juga cenderung meninggalkan peserta didik setelah menyampaikan materi dilanjutkan dengan memberikan tugas, dan kembali ke kelas apabila sudah mendekati jam istirahat. Tidak hanya itu berdasarkan observasi yang telah dilakukan ditemui bahwa banyak peserta didik yang belum memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik baik materi kosakata maupun materi lain yang diberikan Hal ini sangat terlihat saat peserta didik beberapa kali menanyakan materi yang telah disampaikan. Banyak peserta didik yang kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan penulis mengenai materi kosakata.

Selain melakukan observasi penulis juga melakukan wawancara dengan guru kelas. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku paket dan Iks dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pendidik belum mengembangkan media pembelajaran sesuai



dengan kebutuhan peserta didik. Melalui hasil angket juga terlihat media pembelajaran yang pernah dibuat oleh pendidik belum dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik belum maksimal mengembangkan media pembelajaran sehingga belum dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil angket pertanyaan yang telah dijawab oleh peserta didik, diketahui bahwa peserta didik merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terlalu monoton sehingga mempengaruhi minat dan antusias belajar peserta didik. Menurut peserta didik, mereka pernah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran namun hanya beberapa kali dan pada pembelajaran bahasa indonesia belum pernah menggunakan media pembelajaran. Melalui angket ini juga dapat diketahui bahwasannya peserta didik merasa kesulitan ketika pendidik menjelaskan materi kosakata karena tidak ada media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Peserta didik menginginkan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Media *Puzzle* adalah permainan yang dilakukan secara sederhana dan peserta didik dapat memainkannya dengan membongkar di atas nampang atau menyusun potongan-potongan *puzzle*. Menurut (Ayu & Sobri, 2024) melalui permainan *puzzle* ini peserta didik melakukan aktivitas bermain sambil belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang memadukan potongan gambar, huruf, kata, dan kalimat menjadi gambar utuh, serta memerlukan kemampuan psikomotorik dan berpikir peserta didik pada saat menyusun *puzzle*. Sedangkan untuk pengembangan media pembelajaran, dari sudut pandang sekolah, *puzzle* kosakata yang digunakan dalam penelitian ini berbasis manual. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* kosakata diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemahaman membaca awal peserta didik (Tastin et al., 2021).

Pemilihan media *puzzle* sesuai dengan karakteristik peserta didik yang suka mencoba hal baru yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya, sehingga sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas II SDN Puncu 2. Peserta didik senang bermain, senang bergerak, peserta didik senang bekerja dalam kelompok dan peserta didik senang melakukan kegiatan secara langsung.

Tujuan dari penelitian ini adalah mencari solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi kosakata. Sementara itu, manfaat dari penelitian ini adalah eksplorasi pengembangan media yang tepat untuk materi kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Melalui penelitian yang dilakukan masalah pendidikan yang ada dapat dicari solusi sehingga dapat mengembangkan dan menerapkan pendidikan yang lebih inovatif. Metode (R&D) dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk menurut (Anafi et al., 2021).

Pada penelitian pengembangan media *puzzle* menggunakan desain model ADDIE. terdiri dari, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Penelitian ini dilakukan di kelas II SDN Puncu 2, Kediri. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian terdiri dari 22 siswa kelas II SDN Puncu 2.

Model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan cocok digunakan dalam penelitian pengembangan. Istilah ini hampir identik dengan



perkembangan sistem pendidikan. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini bersifat berurutan dan interaktif, dengan hasil evaluasi pada setiap tahap memungkinkan membawa perkembangan pembelajaran ke tahap berikutnya (Anafi et al., 2021).

Teknik analisis data merupakan langkah data prosedur yang digunakan untuk mengolah, menganalisis, dan menginterpretasi data yang telah diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kevalidan media yang diperoleh dari penilaian oleh validator ahli materi dan ahli media, kepraktisan media yang diperoleh dari angket siswa dan guru, dan keefektifan media yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest siswa.

Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas II SDN Puncu 2 yang berjumlah 22 siswa. Penelitian dilakukan pada uji terbatas yaitu 6 siswa dan uji luas 16 siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis data awal dilakukan kegiatan observasi pembelajaran di kelas II dan juga dilakukan wawancara terhadap guru kelas dan siswa kelas II SDN Puncu 2. Pada tahap analisis merupakan tahap dalam mengumpulkan informasi atau masalah yang ada dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan instrumen penelitian ini, peneliti dapat membuat kesimpulan yang kuat berdasarkan analisis data yang terkumpul. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket.

Dari hasil observasi, kendala yang dialami oleh guru di SDN Puncu 2 adalah guru kelas belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Guru kelas sering meninggalkan kelas dan terbiasa menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan sulitnya siswa memahami materi pembelajaran dan siswa cenderung bosan mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa terbiasa menggunakan dan menyimak media interaktif yang ditampilkan diproyektor yang ditampilkan guru kelas untuk menyimak video pembelajaran melalui youtube. Akhirnya dengan kendala yang ada, guru tidak menggunakan media pembelajaran di kelas.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh data hasil evaluasi siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru sangat kurang. Berikut rekap hasil evaluasi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Tabel 1. Rekap Nilai Evaluasi Siswa

| No | Nama | Evaluasi |
|----|------|----------|
| 1  | DKJ  | 80       |
| 2  | NA   | 50       |
| 3  | KTS  | 60       |
| 4  | AR   | 80       |
| 5  | OLE  | 60       |
| 6  | RHZ  | 70       |
| 7  | ANM  | 80       |
| 8  | APR  | 60       |
| 9  | MRA  | 50       |
| 10 | EW   | 50       |
| 11 | DA   | 40       |
| 12 | MFF  | 80       |
| 13 | VAA  | 60       |
| 14 | MH   | 40       |



|           |     |    |
|-----------|-----|----|
| 15        | JN  | 60 |
| 16        | EA  | 30 |
| 17        | EN  | 80 |
| 18        | E   | 70 |
| 19        | SDP | 60 |
| 20        | RA  | 70 |
| 21        | ALH | 60 |
| 22        | A   | 40 |
| Rata-rata |     | 60 |

Dari hasil rekap nilai diatas diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa kelas II hanya mencapai 40% dengan rata-rata nilai 60, sedangkan nilai KKM nya adalah 75. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru tergolong rendah.

Dari hasil angket respon siswa, siswa lebih senang jika kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, namun guru jarang menggunakan media pembelajaran di kelas. Dengan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sebab mereka tidak memiliki gambaran yang baik mengenai materi kosakata. Dengan demikian media konkret sangat disarankan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di SDN Puncu 2.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data selanjutnya. Setelah melakukan observasi terhadapa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas, selanjutnya dilakukan wawancara terhadap guru kelas.

Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa siswa kurang fokus dengan kegiatan pembelajaran karena guru menggunakan metode ceramah, sehingga kurang menarik perhatian siswa. Siswa cenderung mengobrol dan bermain dengan temannya dibanding mendengarkan penjelasan guru. Namun jika guru menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar siswa akan fokus dengan pembelajaran.

Hasil angket need assessment guru dan siswa sebagai bentuk ketersediaan pendukung media dan pengembangan dapat diperoleh melalui angket respon. Dari hasil need assessment oleh siswa tersebut diperoleh bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran..

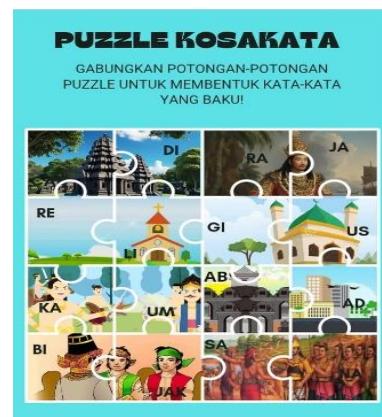
Dari angket respon guru dapat disimpulkan bahwa di SDN Puncu 2 sangat terbatas penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut karena kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain angket respon guru, juga diperoleh angket respon siswa terhadap keperluan penggunaan media pada kegiatan belajar di kelas

Tabel 1.2 Jenis, Instrumen dan Responden Penelitian

| Jenis          | Instrumen            | Responden             |
|----------------|----------------------|-----------------------|
| Need Assesment | Pedoman Observasi    | Siswa dan Guru        |
| Kevalidan      | Angket Kevalidan     | Ahli Materi dan Media |
| Keefektifan    | Pretest dan Posttest | Siswa                 |
| Kepraktisan    | Angket Kepraktisan   | Siswa dan Guru        |



Solusi yang tepat untuk permasalahan pada kelas II SDN Puncu 2 adalah pengembangan media puzzle kosakata dalam bentuk media konkret yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media konkret sangat disarankan sebagai solusi dari terbatasnya fasilitas di sekolah dan inovasi guru dalam kegiatan pembelajaran. Berikut desain akhir produk puzzle kosakata.



Gambar 1.1 Puzzle Kosakata

Gambar diatas merupakan desain puzzle kosakata. Dalam puzzle ini berisi gambar-gambar dan potongan kosakata baru. Pada puzzle ini gambar yang disusun sesuai dengan potongan kosakata dalam potongan puzzle.



Gambar 1.2 Halaman pertama leaflett

Gambar ini merupakan desain leaflett pada halaman pertama yang berisi panduan penggunaan puzzle. Terdapat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dan terdapat langkah-langkah penggunaan puzzle kosakata.





### Gambar 1.3 Leaflett halaman kedua

Pada leaflett halaman kedua terdapat cerita kearifan lokal yang berisi kosakata baru. Dan makna kosakata baru yang ditemukan dalam cerita.

Setelah pengembangan produk selesai, selanjutnya produk diujikan kevalidannya melalui validasi materi dan validasi media. Validasi ahli memiliki tujuan guna mengetahui tingkat validasi serta saran terhadap media oleh ahli.

Dari hasil validasi media mendapatkan skor perolehan 80% dengan kriteria valid. Sedangkan hasil perolehan skor dari validasi ahli materi adalah 78% dengan kriteria valid. Berdasar hasil rekapitulasi dari validasi ahli materi dan validasi ahli media didapatkan nilai rata-rata 79% yang masuk dalam kategori valid. Dengan perolehan kategori valid, media puzzle kosakata valid untuk diterapkan pada kelas II SDN Puncu 2 sebagai solusi dari permasalahan materi kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran yang sudah di validasi dan telah di nyatakan valid oleh ahli materi serta ahli media yang akan digunakan pada proses pembelajaran di sekolah, selanjutnya di lakukan uji coba penerapan media puzzle kosakata di SDN Puncu II. Tujuan dari implementasi media pembelajaran yang dikembangkan yaitu saat menuntun peserta didik dalam menggapai tujuan pembelajaran, menjadi solusi dari masalah yang terjadi pada peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan dari peserta didik.

Tahap implementasi dalam model ADDIE yaitu saat suatu produk pembelajaran yang telah dibuat diterapkan kepada peserta didik. Ini adalah tahap di mana semua hasil dari tahap sebelumnya (analisis, desain, dan pengembangan) diujicobakan kepada peserta didik. Pada tahap implementasi ini dilakukan melalui tahap uji terbatas dan juga uji luas.

Hasil kepraktisan media puzzle kosakata didapatkan dari angket respon guru dan siswa pada uji skala luas dan uji skala terbatas. Perolehan nilai kepraktisan oleh guru didapatkan skor 92% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil perolehan nilai kepraktisan oleh siswa dilakukan pada uji skala terbatas dan uji skala luas. Pada uji skala terbatas didapatkan skor perolehan 86% dengan kategori sangat praktis, sementara pada uji skala luas didapat perolehan skor 95% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil kepraktisan oleh siswa pada uji terbatas dan uji luas, dapat diambil rata-rata nilai keduanya yaitu 90,5%. Dari perolehan skor oleh guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa media puzzle kosakata sangat praktis diterapkan di sekolah untuk mengatasi masalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kosakata Kelas II SDN Puncu 2



Dan yang selanjutnya pada penelitian dan pengembangan ini adalah data keefektifan produk puzzle kosakata yang diperoleh dari hasil skor perolehan test yang dilakukan oleh siswa pada uji skala terbatas dan uji skala luas setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle kosakata. Hasil uji keefektifan media puzzle kosakata yang telah diujikan pada siswa kelas II SDN Puncu 2 menunjukkan bahwa media puzzle kosakata masuk dalam kategori sangat efektif untuk diterapkan pada pembelajaran. Pada uji skala terbatas didapatkan nilai ketuntasan klasikal 83,3%, sedangkan pada uji skala luas didapatkan nilai ketuntasan klasikal 93,75%. Nilai ketuntasan klasikal rata-rata dari uji coba terbatas dan uji coba luas adalah 88,52% dengan kategori sangat efektif.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang telah dilakukan di SDN Puncu 2 didapatkan hasil bahwa terjadi permasalahan dalam proses pembelajaran siswa kelas II pada materi kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan yang terjadi diakibatkan oleh tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media yang sesuai dengan kondisi sekolah, dan keterbatasan guru. Media yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah penggunaan media konkret seperti puzzle kosakata. Dengan puzzle kosakata, siswa memiliki gambaran yang baik mengenai materi kosakata.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Produk yang dikembangkan telah melalui tahapan pengembangan sesuai dengan model R&D. Validasi ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada dalam kategori layak, baik dari aspek materi maupun media. Hasil uji coba terhadap pengguna menunjukkan bahwa produk ini efektif dan dapat meningkatkan pemahaman/keterampilan/hasil belajar.

Angket respon guru dan siswa juga menunjukkan bahwa media puzzle kosakata praktis diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, produk ini layak digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan awal pengembangan. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan lanjutan, baik dengan cakupan pengguna yang lebih luas maupun peningkatan produk.

## DAFTAR RUJUKAN

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah

**2206**



- Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.  
<https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ambo Dalle, dan. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar *18 Eralingua : Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Volume. 1(1)*.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175.  
<https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA*. 3(1), 201–210.  
<https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME>
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., Patty, N. S., Pgpaud, P. S., Loura, K., Sumba, K., Daya, B., & Timur, N. T. (2024). *PEMBELAJARAN INTERAKTIF : MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA PENDAHULUAN* Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan metode kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar m. 5(2), 193–198.
- Ermawati, E., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pai Untuk Meningkatkan Minat Siswa Sd Kelas Iv. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v2i2.3914>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan Kosakata Dan Kecerdasan Interpersonal Dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Membaca (Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 3(2), 157. <https://doi.org/10.30870/jmbsi.v3i2.5237>
- Ikhfa Soraya Al-Imamah. (2021). Kontribusi Layanan Sistem Open Library Terhadap Perilaku Penelusuran Informasi Mahasiswa. *BAB III Metodologi Penelitian, Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*, 33–46.
- Made Intan Asri Devi, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle



- Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428.  
<http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8.  
[http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Narutama, Y. A. (2022). Pengembangan Media Scrapbook "Petualangan Luar Angkasa" Materi Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Basic of Education (AJBE)*, 7(1), 11–23.
- Novie Rahmawati. (2023). Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(2), 13–19. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i2.149>
- Putri Ningrat, S., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>
- Rahim, A. R. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Piaud Stai Darul Ulum Kandangan Dalam Keterampilan Berbicara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 414–425. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.521>
- Safitri, Q. (2023). *Pengembangan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 Sd Negeri Blang Kucak*.
- Simamora, R. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *FITK UIN-SU Medan*, VII(1), 88–100.
- Tastin, T., Sholikhah, H. A., & Sulastri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 157–168.  
<https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1586>
- Zahro, U. A., & Dkk. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 187–198. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/13675>
- Suharsimi Arikunto. 2015. Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik / Suharsimi Arikunto.