



PENGEMBANGAN *SLIDING PUZZLE* PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH PANGKALAN DODEK

Miftahul Husna^{1(*)}, Safran²

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia¹²
miftahul0306203184@uinsu.ac.id¹, safranhsb@uinsu.ac.id²

Received: 30 Agustus 2025
Revised: 06 Oktober 2025
Accepted: 07 Oktober 2025

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *sliding puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Pangkalan Dodek. Media ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, serta mengatasi tantangan dalam pembelajaran membaca yang dihadapi oleh siswa. Lokasi penelitian dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Pangkalan Dodek, dengan objek penelitian adalah siswa kelas III yang mengalami kesulitan dalam membaca dan pelafalan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan (RnD) dengan pendekatan desain ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Peneliti melakukan validasi media oleh ahli materi dan media, diikuti dengan uji coba kepada siswa untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas media yang dikembangkan. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan tes untuk mengukur keterampilan membaca siswa sebelum dan setelah menggunakan media *sliding puzzle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *sliding puzzle* yang dikembangkan mendapatkan validitas yang sangat tinggi dengan skor rata-rata 92%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Hasil uji coba kepraktisan menunjukkan skor rata-rata 88%, yang dikategorikan sebagai "Efisien," menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian ini juga menunjukkan potensi *sliding puzzle* dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, meskipun hasil perhitungan N-gain yang lebih mendalam diperlukan untuk menilai peningkatan keterampilan membaca secara kuantitatif.

Keywords: *Sliding puzzle*; Keterampilan Membaca; Bahasa Indonesia

(*) Corresponding Author: Husna, miftahul0306203184@uinsu.ac.id

How to Cite: Husna, M. & Safran. (2025). PENGEMBANGAN *SLIDING PUZZLE* PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III DI MADRASAH IBTIDAIYAH PANGKALAN DODEK. *Research and Development Journal of Education*, 11(2), 1146-1154.

INTRODUCTION

Menguasai bahasa Indonesia merupakan hal yang sangat penting untuk dipelajari di tingkat sekolah dasar karena dapat membentuk keterampilan komunikasi siswa, baik secara lisan maupun tulisan (Ali, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat komponen yang saling berkaitan, yaitu kemampuan mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca (Anas, 2021). Membaca melibatkan proses pengungkapan kalimat serta pemahaman terhadap teks pada materi cetak. Proses ini mencakup evaluasi dan

pengorganisasian berbagai keterampilan, termasuk penalaran yang memerlukan pemahaman, interpretasi, dan penafsiran simbol-simbol tertulis. Membaca juga melibatkan pengalaman visual, pergerakan mata, introspeksi, dan memori (Aswinarko, 2012). Aktivitas membaca bukan sekadar melihat huruf yang membentuk kata, frasa, kalimat, paragraf, dan teks, melainkan merupakan upaya memahami serta menafsirkan pesan yang disampaikan penulis agar dapat dimengerti oleh pembaca (Ariana, 2022).

Penggunaan metode ceramah sebagai metode utama oleh guru menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa kreativitas siswa masih tergolong rendah karena mereka hanya meniru contoh yang sudah ada tanpa memahami proses pembuatan sebuah karya (Klau et al., 2022). Pola belajar yang kurang efektif di rumah juga menyebabkan siswa kesulitan mengembangkan kreativitas. Fasilitas sekolah yang terbatas menyulitkan guru dalam mendukung siswa untuk berkreasi. Masalah lainnya adalah belum tersedianya paket belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yang mengakibatkan rendahnya kemampuan kreativitas mereka (Anika & Riastini, 2022).

Penguasaan keterampilan pada siswa kelas rendah sangat penting. Untuk mencapainya, pembelajaran perlu dikemas dengan metode yang menyenangkan agar beban belajar siswa berkurang, sementara minat dan perhatian mereka terhadap materi meningkat. Metode pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa menemukan makna dan manfaat dari pembelajaran, memperdalam pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang solid, kreatif, dan dinamis. Dengan pendekatan tersebut, siswa akan lebih mudah memahami konten dan terdorong untuk belajar secara aktif (Astuti et al., 2023).

Pemahaman seseorang terhadap suatu masalah bergantung pada cara berpikir masing-masing individu. Pemahaman konsep pelajaran dapat tercapai melalui keterlibatan aktif guru dan siswa di kelas (Rahmadani & Wandini, 2023). Peran guru dalam proses pendidikan sangatlah penting. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing dan teladan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas melalui sistem pendidikan yang terintegrasi (Nasution et al., 2023).

Keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu kemampuan penting bagi guru. Penguasaan guru terhadap media dan teknologi pendidikan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran mencakup segala alat yang mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Rambe et al., 2022). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, serta membantu mereka menyesuaikan diri dengan perkembangan belajar (Ningrum & Dahlan, 2023). Fasilitas pembelajaran memiliki pengaruh signifikan dalam mengoptimalkan interaksi antara siswa dan media pembelajaran (Ghazali et al., 2021). Pada dasarnya, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam konsep pembelajaran (Yorenza et al., 2024). Mengingat pentingnya media (Yusnaldi, 2018), peneliti berencana meneliti dampak penggunaan media pembelajaran terhadap minat membaca dan keterampilan menyimak.

Pembelajaran bahasa merupakan mata pelajaran yang sangat penting dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran ini mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Ritonga & Aufa, 2023). Kesulitan membaca pada siswa kelas rendah sering kali mencakup beberapa aspek seperti kecepatan membaca, pelafalan yang tepat, intonasi yang wajar, kelancaran, kejelasan suara, kemampuan mengucapkan huruf vokal dan konsonan, pemahaman isi teks, kepatuhan terhadap kaidah EYD, serta penggunaan tanda baca yang benar (Hermin & Tukan, 2025).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Washliyah Pangkalan Dodek kelas III, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam membaca, dengan pelafalan dan intonasi yang kurang tepat pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh banyaknya pertanyaan dari siswa mengenai penulisan dan pelafalan kata yang benar, serta metode pembelajaran yang masih berfokus pada penggunaan buku panduan dan ceramah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif seperti video, permainan edukatif, dan platform pembelajaran daring dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Selain itu, pemberian latihan praktis dan umpan balik langsung juga dapat membantu siswa memperbaiki keterampilan membaca dan menulis secara efektif.

Menindaklanjuti permasalahan keterampilan membaca pada siswa kelas III sekolah dasar, diperlukan alternatif solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Diharapkan adanya media pembelajaran yang lebih inovatif dan edukatif, karena media pembelajaran memungkinkan siswa terlibat langsung dalam memperoleh konsep secara mandiri dan membangun persepsi yang utuh (Kusuma et al., 2025). Dalam mengatasi tantangan pembelajaran di kelas, media pembelajaran memiliki peran penting (Ariani & Ujianti, 2021).

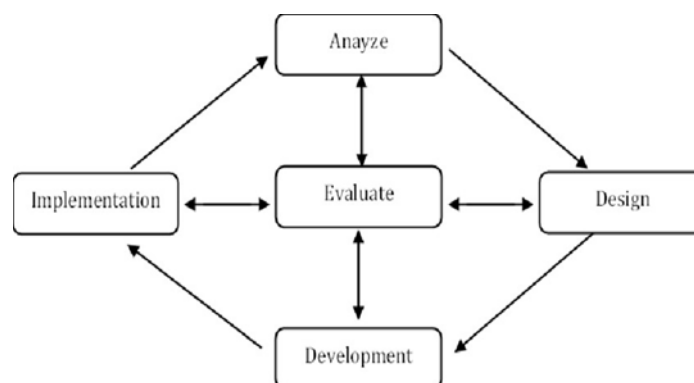
Oleh karena itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam menciptakan sarana pembelajaran yang menarik guna meningkatkan efektivitas proses mengajar (Mea et al., 2024). Dalam beberapa literatur, tidak ada pemisahan yang tegas antara alat dan media pendidikan. Banyak pendapat menyatakan bahwa keduanya tidak dapat dipisahkan. Dalam konteks pendidikan Islam, sarana pendidikan dianggap sebagai faktor yang sangat penting, terutama karena alat pendidikan tidak hanya terbatas pada perangkat keras, tetapi juga mencakup keteladanan guru (Mardianto et al., 2021).

Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar di MIS Al-Washliyah Pangkalan Dodek dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran *Sliding puzzle* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran *Sliding puzzle* merupakan permainan yang umum digunakan di sekolah dasar (Susanti, 2021). Puzzle adalah jenis permainan teka-teki di mana potongan-potongan disusun menjadi satu bagian yang utuh. Melalui permainan puzzle, siswa belajar menganalisis masalah, mengenali bentuk, warna, dan tekstur, serta menentukan posisi yang tepat dari setiap bagian.

Media balok susun juga dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya keterampilan berpikir dan meningkatkan kemampuan analitis siswa (Andriani & Siregar, 2023). Puzzle merupakan permainan yang bertujuan melatih kreativitas dan kemampuan berpikir siswa, misalnya dengan merangkai gambar atau teks yang telah disediakan. Penerapan permainan puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. *Sliding puzzle* adalah permainan yang melatih kemampuan otak untuk menyusun dan menata potongan gambar hingga membentuk satu gambar utuh. Permainan ini dilakukan dengan cara menggeser bagian-bagian gambar untuk mendapatkan susunan yang benar (Alzanah & Dewi, 2022). Oleh karena itu, penulis mengembangkan media *Sliding puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Washliyah Pangkalan Dodek.

METHODS

Pengembangan dalam penelitian ini menerapkan model RnD (Research and Development) memakai desain ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Sugiyono, 2023). ADDIE diakui secara internasional sebagai kerangka yang efektif dalam pendidikan. Model ADDIE ialah sebuah metode penelitian dalam pengembangan sebuah produk atau media pembelajaran dalam konteks pendidikan. peneliti memilih model ADDIE karena kemudahannya untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar. Riset serta perkembangan menciptakan sebuah item berbentuk perantara pembelajaran, yakni suatu media *Sliding puzzle* yang diuji kevalidan dan keperaktisannya oleh validatan. Dalam implementasi model R&D, langkah-langkah model ADDIE diuraikan dalam diagram berikut:



Gambar 1.
Langkah-langkah model ADDIE

Bagan tersebut menjelaskan tahapan-tahapan dalam model ADDIE, yang merupakan kerangka kerja internasional untuk pengembangan produk atau media pembelajaran.

Analysis (Analysis)

Tahap ini adalah fondasi utama yang berfokus pada identifikasi masalah dan kebutuhan. Peneliti mengumpulkan informasi untuk memahami situasi kerja dan lingkungan belajar saat ini. Dalam konteks jurnal, tahapan ini mungkin melibatkan analisis terhadap kesulitan siswa kelas III dalam membaca dan kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif seperti *sliding puzzle* untuk meningkatkan keterampilan tersebut.

Design (Desain)

Setelah data dianalisis, tahap ini melibatkan perancangan blueprint atau prototipe dari produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, peneliti merancang struktur, konten, dan tampilan *sliding puzzle*. Desain ini mencakup pemilihan materi bahasa Indonesia yang relevan, penyusunan soal atau teks pada puzzle, serta penentuan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan bagi siswa.

Development (Pengembangan)

Tahap ini adalah proses aktualisasi atau pembuatan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Peneliti membangun *sliding puzzle* menjadi produk nyata, yang dapat berupa aplikasi digital atau media fisik. Pada tahap ini, semua elemen

yang telah dirancang (seperti teks, gambar, dan mekanisme puzzle) diintegrasikan menjadi satu kesatuan.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan diterapkan di lingkungan belajar yang sesungguhnya. Dalam kasus jurnal ini, *sliding puzzle* digunakan oleh siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Pangkalan Dodek. Peneliti mengamati proses penggunaan media ini dan mengumpulkan data tentang bagaimana siswa berinteraksi dengannya.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir ini bertujuan untuk menilai efektivitas produk dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi dilakukan untuk memastikan apakah *sliding puzzle* berhasil meningkatkan keterampilan membaca siswa. Pengumpulan data, yang dapat berupa angket, kuesioner, atau observasi, menjadi kunci untuk mengevaluasi keberhasilan media ini dan menentukan apakah perlu ada perbaikan di masa depan.

Tahap Analisis berfokus pada analisis situasi kerja dan lingkungan untuk menentukan produk yang perlu dikembangkan. Tahap Desain melibatkan perancangan produk yang memenuhi persyaratan. Pengembangan adalah tahap pembuatan dan pengujian produk. Implementasi adalah tahap aplikasi produk, sedangkan Evaluasi adalah tahap menilai kesesuaian setiap langkah dan produk dengan spesifikasinya. Teknik pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian (Sugiyono, 2023). Pengumpulan data adalah tahap kunci dalam penelitian dan pengembangan. Dalam konteks ini, penggunaan angket atau kuesioner memungkinkan pengukuran kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di ruang kelas untuk mendapatkan data yang lebih mendalam. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung yang memakai media *sliding puzzle*. Proses analisis data melibatkan pencarian dan pengaturan data dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya. Catatan yang diperoleh dari kuesioner penilaian sarana oleh guru, pakar media, dan pakar materi. Dianalisis untuk mengevaluasi kecocokan media yang dikembangkan. Kata “layak” dalam konteks ini berarti sesuai atau memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Pengkaji memakai metode penguraian kualitatif serta kuantitatif melalui skala likert.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi kuesioner, wawancara, dan tes. Angket disebarakan kepada validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan pengguna untuk mengukur fleksibilitas draf bahan ajar yang dikembangkan. Wawancara dilakukan dengan guru wali kelas III Madrasah Ibtidaiyah Pangkalan Dodek, sedangkan lembar tes digunakan sebelum dan sesudah penelitian untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Pernyataan tanggapan dalam kuesioner disusun menggunakan empat pilihan jawaban pada skala Likert. Tanggapan terhadap kevalidan media pembelajaran diukur melalui lembar validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan skala Likert.

Untuk menghitung skor pada setiap kriteria, baik pada lembar validasi, instrumen tes, maupun angket, digunakan rumus sebagai berikut:

Perhitungan nilai:

$$P(s) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Nilai skor rata-rata kemudian ditafsirkan berdasarkan kategori tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.
Golongan Tahap Kevalidan

No	Skor Rata-Rata	Kriteria
1	76% - 100%	Valid (Sangat sesuai)
2	56% - 75%	Cukup valid (Sesuai)
3	40% - 55%	Kurang valid (Kurang sesuai)
4	0% - 39%	Tidak valid (Tidak sesuai)

Nilai skor rata-rata ditafsirkan sesuai kategori tingkat kepraktisan yang ditampilkan tabel 2, yaitu (Badariyah, 2022):

Tabel 2.
Golongan Tahap Kepraktisan

No	Skor Rata-Rata	Kriteria
1	76% - 100%	Efisien
2	56% - 75%	Cukup Efisien
3	40% - 55%	Kurang Efisien
4	0% - 39%	Tidak Efisien

Hasil instrumen tes dianalisis untuk melihat peningkatan efektivitas pembelajaran menggunakan perhitungan N-gain dengan rumus:

$$G = \frac{(\text{Skor post-test} - \text{Skor pre-test})}{(\text{Skor maksimum} - \text{Skor pre-test})}$$

Hasil rata-rata N-gain kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria berikut (Anas, 2021):

Tabel 3.
N-Gain Kriteria

G	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil Validasi Ahli

Tahap awal penelitian adalah validasi produk pengembangan media pembelajaran *Sliding puzzle* oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid” berdasarkan Tabel 1. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Sliding puzzle* yang dikembangkan memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan materi Bahasa Indonesia

untuk siswa kelas III, baik dari segi isi, tujuan pembelajaran, maupun desain visual. Validator menilai bahwa media ini sangat layak digunakan tanpa revisi yang signifikan.

Hasil Uji Kepraktisan

Setelah melalui tahap validasi, media *Sliding puzzle* diujicobakan kepada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Pangkalan Dodek untuk mengukur tingkat kepraktisan. Data diperoleh melalui respons siswa dan guru terhadap penggunaan media. Hasil uji kepraktisan menunjukkan skor rata-rata sebesar 88%, yang termasuk dalam kategori “Efisien” berdasarkan Tabel 2. Angka ini mengindikasikan bahwa media *Sliding puzzle* mudah digunakan, menarik, dan tidak menyulitkan guru maupun siswa. Guru dapat mengimplementasikan media ini dengan lancar, sementara siswa merasa antusias dan termotivasi selama proses pembelajaran.

Discussion

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran *Sliding puzzle* terbukti valid dan efisien dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III. Validitas yang tinggi menunjukkan bahwa media ini telah dirancang sesuai dengan kurikulum, kebutuhan siswa, serta karakteristik materi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek keterampilan membaca. Penggunaan media visual dan interaktif seperti puzzle terbukti efektif untuk menarik perhatian siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya Madrasah Ibtidaiyah. Efisiensi yang tinggi juga menunjukkan bahwa *Sliding puzzle* dapat menjadi solusi praktis bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media ini tidak memerlukan persiapan yang rumit dan dapat langsung diintegrasikan dalam kegiatan membaca di kelas. Walaupun penelitian ini belum menyertakan data kuantitatif N-gain, perhitungan N-gain berpotensi menunjukkan tingkat efektivitas yang lebih rinci. Berdasarkan kriteria pada Tabel 3, apabila nilai N-gain berada pada rentang $g > 0,7$, maka media *Sliding puzzle* dapat dikategorikan sebagai sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Interpretasi Hasil

Hasil uji kepraktisan menunjukkan skor rata-rata sebesar 88%. Mengacu pada kriteria pada Tabel 2, skor tersebut berada pada rentang 76% – 100%, yang dikategorikan sebagai “Efisien”. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Sliding puzzle* tidak menyulitkan guru dalam persiapan maupun penerapannya di kelas. Bagi siswa, media ini mudah dipahami dan digunakan, sehingga tidak menimbulkan hambatan teknis yang mengganggu proses belajar. Kepraktisan ini sangat penting karena media yang mudah digunakan akan lebih mungkin diimplementasikan secara konsisten oleh guru.

Relevansi Validitas dan Kepraktisan

Hasil validitas yang “Sangat Valid” dan kepraktisan yang “Efisien” menunjukkan bahwa media ini tidak hanya unggul secara teoritis, tetapi juga efektif secara praktis. Validitas menjamin kualitas isi dan desain, sedangkan kepraktisan menjamin kemudahan penerapan di lapangan. Kombinasi keduanya memperkuat kesimpulan bahwa *Sliding puzzle* adalah media pembelajaran yang layak dan fungsional. Temuan ini sejalan dengan teori pengembangan media pembelajaran yang menekankan pentingnya validasi ahli dan uji coba lapangan. Media yang baik bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dampak terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca

Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan membaca siswa. Media *Sliding puzzle* mendukung hal tersebut karena sifatnya yang interaktif. Dengan menyusun potongan gambar atau teks, siswa berlatih koordinasi visual-motorik dan kemampuan mengenali kata, yang merupakan fondasi penting dalam membaca. Meskipun data N-gain belum tersedia, berdasarkan tabel klasifikasi, jika nilai $g > 0,7$, maka media *Sliding puzzle* tergolong sangat efektif. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dari hasil pre-test ke post-test, menandakan bahwa media ini mampu memperkuat kemampuan membaca siswa secara substansial.

CONCLUSION

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *sliding puzzle* untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Pangkalan Dodek. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media ini memperoleh skor validitas sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Hasil uji kepraktisan menunjukkan skor sebesar 88% yang dikategorikan sebagai “efisien,” menandakan bahwa media ini mudah digunakan oleh guru dan siswa serta dapat diterapkan dengan lancar dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *sliding puzzle* juga berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran. Meskipun hasil perhitungan N-gain tidak disajikan dalam penelitian ini, tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak siswa dan sekolah guna menguji efektivitas media ini di berbagai konteks, serta melakukan pengukuran N-gain untuk menilai dampak jangka panjang terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa. Dengan demikian, media *sliding puzzle* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif di tingkat sekolah dasar.

REFERENCES

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ikraith-Humaniora*, 6(2), 126–135.
- Anas, N. (2021). Komunikasi antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1–8. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/article/view/997/775>
- Andriani, H., & Siregar, T. J. (2023). Pengaruh Permainan Balok Susun Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 7(2), 243–251. <https://doi.org/10.35706/sjme.v7i2.9341>
- Anika, L. D. R., & Riastini, P. N. (2022). MOKOBER: Kreativitas Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 567–575.
- Ariana, R. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitungan Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI*. Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap.

- Astuti, Wahyu, D., & Hemafitri, R. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Infokus Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Sakau. *Jurnal Pendidikan Karakter Dan Kewarganegaraan*, 3(1).
- Aswinarko. (2012). Peranan Membaca Pemahaman Sebagai Sarana. *Deiksis*, 4(1), 64.
- Ghazali, M., Nurhayati, Suripto, Sukenti, K., & Julisaniah, N. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation Dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 9(1), 63–71.
- Hermin, & Tukan, K. I. (2025). Analisis Kepuasan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas Rendah Sd Ypk Haha Kabupaten Sorong Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2625–2631.
- Klau, Y. E., Garak, S. S., & Samo, D. D. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama pada Materi Geometri. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–11.
- Kusuma, M. W., Nurmalia, T., Ain, T. Q., & Heryadi, Y. (2025). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Energi dan Perubahannya di Sekolah Dasar. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 37–64.
- Mardianto, M., Anas, N., Baniah, S., & Sadat, M. A. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Pandemi Covid-19. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 2(1), 13–24. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i1.56>
- Mea, F., Tinggi, S., Kristen, A., Bangsa, A., Guru, K., Guru, I., & Dinamis, K. (2024). Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan Kelas yang Dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275.
- Nasution, J. S., Fatonah, S., Sapri, S., & Sakdah, M. S. (2023). Analisis Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pembelajaran Di SD Islam Terpadu Al-Fityan Medan Sumatera Utara. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 654.
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–261.
- Rahmadani, A., & Wandini, R. R. (2023). Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Bangun Datar di SDN UPT 060909 Medan Denai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 29924–29929.
- Rambe, A. H., Aufa, A., Gustiani, G., Mawaddah, M., & ... (2022). Sharing Media Pembelajaran Kreatif antara Mahasiswa dan Guru untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 1607–1611.
- Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 382–387.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Susanti, R. (2021). Efektifitas Gamifikasi *Sliding puzzle* Pada Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan*
- Yusnaldi, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Minat Membaca Terhadap Kemampuan Menyimak Di Pgmi Uin Sumatera Utara. *Nizhamiyah*, VIII(2).