



PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* GASPOTA BERBANTUAN *BOOK WIDGETS* MATERI MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA DI KELAS 2 SD

Putri Tya Auliya¹, Isna Khuni Mu'alimah², Ragil Tri Oktaviani³

Program Studi Peindidikan Sekolah Dasar, Univeirsitas Nahdlatul Ulama Blitar^{1,2,3}

e-mail: ptyaauliya@gmail.com, uriezna@gmail.com, ragil.trioktaviani91@gmail.com

Diterima: 20/7/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 8/9/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di kelas 2 UPT SD Negeri Sumberjo 01 Sanankulon, Kabupaten Blitar. Proses pembelajaran menunjukkan rendahnya kemampuan siswa sekolah dasar kelas dua dalam menyusun kalimat sederhana sesuai dengan struktur Subjek-Predikat-Objek (SPO) serta penggunaan media pembelajaran interaktif yang terbatas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media teka-teki GASPOTA (Gambar Subjek-Predikat-Objek Kata) yang dibantu oleh *Book Widgets*, menentukan tingkat validitas media, dan menguji efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas dua UPT SD Negeri Sumberjo 01 Sanankulon, Kabupaten Blitar dalam menyusun kalimat sederhana. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas dua. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon, serta tes hasil belajar dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif, sedangkan uji efektivitas menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan IBM SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* GASPOTA berbantuan *Book Widgets* memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi. Validasi ahli media memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat layak. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sederhana, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor total dari 1.795 pada *pretest* (rata-rata 59,83) menjadi 2.490 pada *posttest* (rata-rata 83,00) dengan selisih 695. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, media *puzzle* GASPOTA berbantuan *Book Widgets* terbukti valid, layak, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas dua sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Puzzle GASPOTA, Book Widgets, Kalimat Sederhana, ADDIE.

ABSTRACT

This research is derived from the results of observations in class 2 of UPT SD Negeri Sumberjo 01 Sanankulon, Blitar Regency. The learning process found low ability of second-grade elementary school students in constructing simple sentences according to the Subject-Predicate-Object (SPO) structure and limited use of interactive learning media in Indonesian language learning. The purpose of this study is to develop the GASPOTA Puzzle media (Subject-Predicate-Object Word Picture) assisted by Book Widgets, determine the level of media validity, and test the effectiveness of its use in improving the ability to construct simple



sentences of second-grade students of UPT SD Negeri Sumberjo 01 Sanankulon, Blitar Regency. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages. The research subjects were 30 second-grade students. The research instruments consisted of validation sheets from media experts and material experts, response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pre-tests and post-tests. Data were analyzed descriptively quantitatively and qualitatively, while the effectiveness test used the Paired Sample t-Test assisted by IBM SPSS. The results of the study showed that the GASPOTA Puzzle media assisted by Book Widgets obtained a very high level of validity. The validation of media experts obtained a percentage of 100% with a very feasible category, while the validation of material experts obtained a percentage of 90% with a very feasible category. The results of the implementation showed an increase in students' ability to construct simple sentences, indicated by an increase in the total score from 1,795 in the pre-test (mean 59.83) to 2,490 in the post-test (mean 83.00) with a difference of 695. The results of the Paired Sample t-Test showed a significance value of Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, which means there is a significant difference between the pre-test and post-test results. Thus, the GASPOTA Puzzle media assisted by Book Widgets is proven to be valid, feasible, and effective for improving the ability to construct simple sentences of second-grade elementary school students.

Keywords: *Learning Media, GASPOTA Puzzle, Book Widgets, Simple Sentences, ADDIE.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memiliki empat kategori keterampilan utama yang saling terhubung, diantaranya menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan bahasa tersebut, keterampilan menulis dianggap mendasar dan wajib dikuasai siswa sejak usia dini (Hidayat & Patras, 2023). Kemampuan menulis Bahasa Indonesia, yang dimulai dengan menyusun kalimat sederhana, merupakan fondasi penting untuk mendukung kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa sekolah dasar (Martha, 2018). Menurut Mu'alimah (2025), menulis merupakan salah satu keterampilan penting yang mendukung penguasaan berbagai aspek dalam berbagai bidang pembelajaran. Upaya pembaruan kurikulum menghendaki proses pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. Hal tersebut mendorong perlunya inovasi media yang mampu mengubah cara belajar agar lebih menarik bagi siswa, salah satunya dengan menerapkan digitalisasi media pembelajaran (Utomo, 2023).

Kemampuan menulis pada siswa sekolah dasar diawali dengan kemampuan menyusun kalimat sederhana yang tersusun atas unsur subjek, predikat, dan objek (SPO). Akan tetapi, pembelajaran yang masih berpusat pada buku teks dan penyampaian materi secara verbal sering menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami struktur kalimat secara tepat (Heinilia, 2020). Kondisi tersebut kurang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2 SD yang berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, manipulatif, dan interaktif (Rusman, 2020).

Hasil observasi di UPT SD Negeri Sumberjo 01 Sanankulon Kabupaten Blitar menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana, terutama dalam menentukan urutan unsur SPO. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.



Pemanfaatan platform digital seperti *Book Widgets* terbukti mampu menghadirkan pembelajaran interaktif dengan umpan balik otomatis yang mendukung proses belajar siswa (Rahman & Mulyati, 2023). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan permainan edukatif dan teknologi digital. Oleh sebab itu, penelitian ini mengembangkan media *Puzzle GASPOTA* berbantuan *Book Widgets* untuk membantu siswa memahami dan menyusun kalimat sederhana secara lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* (Branch, 2009). Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Puzzle GASPOTA* berbantuan *Book Widgets* sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Sugiyono (2016), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut sebelum diterapkan secara luas.

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Sumberjo 01 Sanankulon, Kabupaten Blitar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Februari hingga Maret 2026. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan hasil studi pendahuluan yang menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas II, khususnya dalam memahami struktur Subjek–Predikat–Objek (SPO). Kegiatan penelitian dilaksanakan mulai tahap analisis kebutuhan, perancangan media, validasi produk, implementasi, hingga evaluasi sesuai tahapan model ADDIE.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II UPT SD Negeri Sumberjo 01 Sanankulon Kabupaten Blitar. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan tujuan dan kebutuhan penelitian pengembangan, sehingga diperoleh kelas II dengan jumlah 30 siswa. Siswa kelas II dipilih karena sesuai dengan target pengguna media serta berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana berpola SPO.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa. Instrumen validasi ahli media mencakup aspek tampilan visual, kejelasan media, desain fungsional, dan kualitas media. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kemampuan menyusun kalimat sederhana yang meliputi identifikasi unsur subjek, predikat, objek, pemahaman struktur SPO, serta kemampuan menyusun kata menjadi kalimat sederhana yang benar. Seluruh instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan penggunaannya dalam penelitian.

Berikut adalah kriteria validasi yang digunakan dalam penelitian untuk menilai kelayakan produk.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
80 – 100	Sangat Valid	Tanpa Revisi
60 – 80	Valid	Revisi Minor
40 – 60	Kurang Valid	Revisi Mayor
20 – 40	Tidak Valid	Revisi Total



0 – 20	Sangat Tidak Valid	Tidak Digunakan
--------	--------------------	-----------------

Rumus yang digunakan untuk menghitung kevalidan sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Adapun efektivitas media dianalisis menggunakan pengujian hipotesis *paired sample t-test*. Statistik uji-*t* sampel berpasangan dihitung dengan rumus baku:

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{s_d}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

$\bar{d}$ = Rata-rata selisih skor pasca-intervensi dan pra-intervensi

s_d = Standar deviasi dari selisih skor

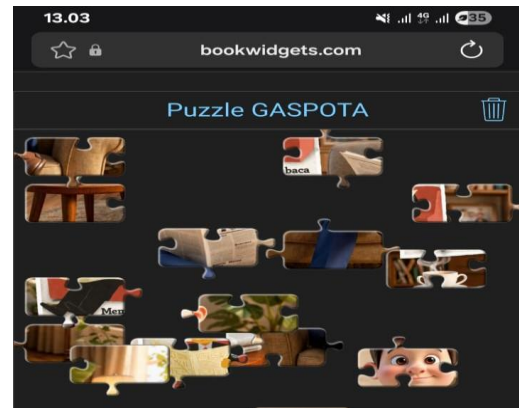
n = Jumlah subjek penelitian ($n = 30$)

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa saran, kritik, dan masukan dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar penyempurnaan produk. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan angket respon dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan media. Kriteria penilaian mengacu pada kategori validitas yang dikemukakan oleh Sudjana (2009). Sementara itu, keefektifan media dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Analisis statistik dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS untuk mengetahui signifikansi peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana setelah penggunaan media *Puzzle GASPOTA* berbantuan *Book Widgets*. Media dinyatakan efektif apabila nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05 (Djarwanto & Subagyo, 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Puzzle GASPOTA* (Gambar Subjek–Predikat–Objek Kata) berbantuan *Book Widgets* untuk materi menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas II UPT SD Negeri Sumberjo 01 Sanankulon Kabupaten Blitar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur kalimat sederhana berpola Subjek–Predikat–Objek (SPO), sering menempatkan urutan kata secara tidak tepat, serta belum tersedia media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah.



Gambar 1. Media Puzzle GASPOTA

Validitas Media Puzzle GASPOTA

Kelayakan media ditentukan melalui validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Puzzle GASPOTA

Validator	Skor Total	Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Ahli Media	50	5,0	100%	Sangat Layak
Ahli Materi	45	4,5	90%	Sangat Layak

Tabel 2 hasil validasi ahli media menunjukkan skor total 50 dengan rata-rata 5,0 dan persentase 100%, sehingga media dinyatakan sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, kejelasan gambar, desain fungsional, dan kualitas media telah memenuhi kriteria yang diharapkan. Sementara itu, validasi ahli materi memperoleh skor total 45 dengan rata-rata 4,5 dan persentase 90%, yang juga termasuk kategori sangat valid.

Keefektifan Media Puzzle GASPOTA

Keefektifan media dianalisis melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 30 siswa kelas II. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sederhana setelah menggunakan media *Puzzle GASPOTA* berbantuan *Book Widgets*.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

Komponen	Pretest	Posttest	Selisih Peningkatan
Skor Total	1.795	2.490	695
Nilai Rata-rata (<i>Mean</i>)	59,83	83,00	23,17

Tabel 3 data menunjukkan bahwa skor total siswa meningkat dari 1.795 pada *pretest* (rerata 59,83) menjadi 2.490 pada *posttest* (rerata 83,00). Peningkatan skor tersebut mengindikasikan adanya perbaikan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur subjek, predikat, objek, serta menyusun kalimat sederhana sesuai struktur SPO setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan tersebut, dilakukan analisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Variabel	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-23,167	-8,067	29	0,000

Tabel 4 hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 (< 0,05). Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.



Nilai *mean difference* sebesar -23,167 menunjukkan bahwa nilai setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan, sehingga media *Puzzle* GASPOTA berbantuan *Book Widgets* terbukti efektif meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas II sekolah dasar.

Pembahasan

Tingkat validitas yang tinggi menunjukkan bahwa media *Puzzle* GASPOTA berbantuan *Book Widgets* telah memenuhi aspek isi, tampilan, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menyajikan informasi secara jelas, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tingginya skor validasi ahli media dan ahli materi mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa kelas II yang berada pada tahap operasional konkret. Selain itu, keterpaduan antara elemen visual yang interaktif dan kejelasan konten terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran (Amalia et al., 2025; Fatimah et al., 2023; Herawati et al., 2023; Ruliyani et al., 2026; Runniarsiti et al., 2025; Zakiyah et al., 2022).

Pengembangan media *Puzzle* GASPOTA juga mendukung teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Melalui aktivitas menyusun potongan gambar dan kata menjadi kalimat yang utuh, siswa memperoleh pengalaman belajar langsung yang membantu mereka memahami hubungan antara unsur subjek, predikat, dan objek dalam kalimat. Temuan ini didukung oleh penelitian Muthmainnah et al. (2023) yang menemukan bahwa media *puzzle* efektif meningkatkan hasil belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Lebih lanjut, penggunaan media *puzzle* ini terbukti mampu mengoptimalkan motivasi serta prestasi belajar siswa melalui integrasi komponen visual yang menarik dan desain yang interaktif (Husna & Safran, 2025; Kurniawan et al., 2024; Safitri et al., 2025; Sumardiyanto et al., 2025; Utaminingtyas et al., 2023).

Peningkatan skor rata-rata dari 59,83 pada *pretest* menjadi 83,00 pada *posttest* menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* GASPOTA berbantuan *Book Widgets* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa. Hasil ini diperkuat oleh uji *Paired Sample t-Test* yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan, melainkan karena adanya perlakuan berupa penggunaan media yang dikembangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Muspika et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Efektivitas ini selaras dengan temuan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan peserta didik secara signifikan dalam berbagai mata pelajaran (Aufa et al., 2024; Qur'ani et al., 2025).

Keunggulan utama media yang dikembangkan terletak pada integrasi permainan edukatif dengan teknologi digital melalui platform *Book Widgets*. Fitur *drag-and-drop*, visualisasi gambar, dan umpan balik langsung memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Rahman dan Mulyati (2023) bahwa penggunaan *Book Widgets* dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Integrasi media berbasis permainan ini juga terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, di mana siswa



merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas dengan tingkat akurasi yang lebih baik (Az-Zahra et al., 2025; Fadliyani et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Puzzle* GASPOTA berbantuan *Book Widgets* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dan terbukti efektif meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas II sekolah dasar. Temuan ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis permainan digital, khususnya untuk materi menyusun kalimat sederhana berpola Subjek–Predikat–Objek (SPO).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* GASPOTA (Gambar Subjek-Predikat-Objek Kata) berbantuan *Book Widgets* berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini terbukti sangat valid dengan hasil validasi ahli media sebesar 100% dan ahli materi sebesar 90%. Penilaian tersebut mengindikasikan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan materi, tampilan visual, serta kegunaan interaktif untuk siswa kelas II SD.

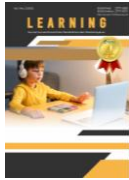
Implementasi media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menyusun kalimat sederhana berpola SPO. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 59,83 pada *pretest* menjadi 83,00 pada *posttest*, serta diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 (< 0,05). Dengan demikian, media *Puzzle* GASPOTA berbantuan *Book Widgets* terbukti valid, layak, dan efektif serta dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. N., Sofwan, M., & Risdalina, R. (2025). Pengembangan media flashcard berbasis augmented reality pada materi sistem tata surya kelas VI sekolah dasar. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4), 1048–1058. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.8317>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). RajaGrafindo Persada.
- Aufa, F. N., Wulandari, M. D., & H, M. A. (2024). Upaya peningkatan hasil belajar dan keaktifan berbantu media puzzle pada materi bangun datar kelas II SD. *FONDATIA*, 8(2), 248–261. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4716>
- Az-Zahra, S. N., Effendi, D., & Noviati. (2025). Pengaruh penggunaan media edu game word search puzzle terhadap kemampuan susun kata pelajaran bahasa Indonesia siswa SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2454–2461. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.951>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Djarwanto, & Subagyo, P. (2011). *Statistik induktif* (Edisi 5). BPFE Yogyakarta.
- Fadliyani, N. M., Roshayanti, F., & Suprihatini, G. (2024). Pengaruh penggunaan game puzzle terhadap hasil belajar bahasa Jawa siswa kelas 1. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 106–112. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.407>



- Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 6(4), 945–958. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728>
- Heinilia. (2020). Pembelajaran struktur kalimat sederhana pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 55–63. <https://doi.org/10.1234/jpbsi.v9i1.2020>
- Herawati, A., Nugroho, A. A., & Estiyani, E. (2023). Penerapan vidio pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas II. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 1(2), 115–128. <https://doi.org/10.26877/jpgp.v1i2.234>
- Hidayat, R., & Patras, Y. E. (2023). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Husna, M., & Safran, S. (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), 1146–1155. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i2.21736>
- Kurniawan, D. S., Mahmudah, E. A., & Riyadi, R. (2024). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pada materi panca indera pendengaran. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 7(4), 190–198. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97091>
- Martha, A. (2018). Meningkatkan kemampuan menulis siswa melalui teknik guiding questions. *Journal of Education Action Research (JEAR)*, 2(2), 140–147. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i2.12190>
- Mu'alimah, I. K. (2025). Meningkatkan keterampilan menulis siswa SD: Analisis pendekatan dan kendala. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2), 400–403. <https://doi.org/10.1234/irje.v5i2.2025>
- Muspika, R., Suryani, E., & Lestari, P. (2025). Efektivitas media puzzle interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jipd.v9i1.2025>
- Muthmainnah, N., Rahayu, S., & Hartati, T. (2023). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan pemahaman konsep bahasa pada siswa kelas rendah. *Jurnal Edukasi Dasar*, 7(2), 112–121. <https://doi.org/10.1234/jed.v7i2.2023>
- Oktaviani, R. T., Mu'alimah, I. K., & Auliya, P. T. (2024). Pengembangan E-LKPD berbasis Crossword Puzzle pada materi kenampakan alam di permukaan bumi untuk meningkatkan self confidence siswa kelas V SD Negeri 1 Wajak Kabupaten Malang. *PENAS: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 115–124. <https://doi.org/10.1234/penas.v9i3.2024>
- Qur'ani, F. C., Rosnaningsih, A., & Amaliyah, A. (2025). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia siswa kelas IV SDN Karang Mulya 1. *FONDATIA*, 9(3), 724–735. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i3.5906>
- Rahman, A., & Mulyati, S. (2023). Pemanfaatan Book Widgets dan platform sejenis (Live Worksheets) dalam menyediakan latihan interaktif dengan penilaian instan pada pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 30–45. <https://doi.org/10.1234/jtp.v15i1.2023>
- Ruliyani, R., Sunaryo, H., & Asrini, H. W. (2026). Pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbasis Assemblr Edu bermuatan kearifan budaya lokal Kalimantan



- Tengah pada siswa kelas XII. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1187–1206. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9694>
- Runniarsiti, R., Arismunandar, A., & Febriati, F. (2025). Development of web-based learning multimedia to improve students understanding of mathematical concepts in elementary schools. *Journal of Research in Instructional*, 5(2), 698–713. <https://doi.org/10.30862/jri.v5i2.820>
- Rusman. (2020). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (Edisi Revisi). Rajawali Pers.
- Safitri, V., Putri, R., & Yenira, F. (2025). Upaya meningkatkan motivasi belajar menggunakan media puzzle. *TSAQOFAH*, 5(3), 2862–2868. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i3.6023>
- Sudjana. (2009). *Metoda statistik*. Tarsito.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumardiyanto, Dassucik, D., & Rahman, F. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan puzzle media siswa SDN 1 Mimbaan Situbondo. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 5(3), 444–450. <https://doi.org/10.58432/algebra.v5i3.1458>
- Utaminingsyas, S., Utami, W. T. P., & Mahardika, A. (2023). Peningkatan hasil belajar pada kemampuan menulis permulaan melalui media puzzle peserta didik kelas II SD Negeri Trukan. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 15(1), 71–82. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i1.9079>
- Utomo, S. (2023). Digitalisasi media pembelajaran sebagai inovasi pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 25–34. <https://doi.org/10.1234/jtp.v15i1.2023b>
- Zakiah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan buku teks bahasa Indonesia berbasis media komik digital bermuatan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>