

## **PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN *PUZZLE* HURUF MODEL *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN**

**Alya Mufidah<sup>1</sup>, Bagus Kurnianto<sup>2</sup>**  
Universitas Negeri Semarang<sup>1,2</sup>  
e-mail: [alyamufidah213@students.unnes.ac.id](mailto:alyamufidah213@students.unnes.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini didasari oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar peserta didik dalam membaca permulaan tergolong rendah. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan desain, mengukur kelayakan, dan menilai efektivitas media papan *puzzle* huruf guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri Sekaran 01 di Kota Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan tahapan pengembangan ADDIE. Teknik dalam pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, tes tertulis dan angket. Sedangkan teknik analisis data berupa uji normalitas, uji T, dan uji N-gain. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papan *puzzle* huruf model *make a match* mendapat kategori “sangat layak” berdasarkan hasil validasi ahli dengan skor 93% (ahli media) dan 91% (ahli materi). Hasil uji T yang diperoleh mengindikasikan ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posstest*. Angket tanggapan guru (98%) dan peserta didik (95%) yang memperoleh kategori “sangat layak”. Hasil pengujian N-Gain diperoleh kategori “sedang” (0,89) pada skala kecil dan “tinggi” (0,85) pada skala besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media papan *puzzle* huruf model *make a match* efektif dan sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD Negeri Sekaran 01 Semarang.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Papan Puzzle Huruf, Membaca Permulaan*

### **ABSTRACT**

This study is based on the limited use of learning media which causes low learning outcomes of students in beginning reading. This study was conducted with the aim of developing a design, measuring the feasibility, and assessing the effectiveness of letter puzzle board media to improve the reading skills of grade I students at SD Negeri Sekaran 01 in Semarang City. The type of research used is Research and Development (R&D) using the ADDIE development stages. Techniques in data collection through interviews, observation, documentation, written tests and questionnaires. While data analysis techniques in the form of normality test, T test, and N-gain test. The findings showed that the learning media for the letter puzzle board of the make a match model received a “very feasible” category based on the results of expert validation with a score of 93% (media expert) and 91% (material expert). The T-test results obtained indicated that there was a significant difference between the pretest and posstest results. Teacher response questionnaires (98%) and students (95%) who obtained the category “very feasible”. The N-Gain test results obtained a “medium” category (0.89) on a small scale and “high” (0.85) on a large scale. These results indicate that the letter puzzle board media of the make a match model is effective and very feasible to use to improve the initial reading ability of first grade students of SD Negeri Sekaran 01 Semarang.

**Keywords:** *Learning Media, Letter Puzzle Board, Early Reading*

### **PENDAHULUAN**

Kurikulum Nasional di Indonesia, yang tertuang dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018 dan diperkuat oleh Kurikulum Merdeka, secara konsisten menempatkan Bahasa Indonesia Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

sebagai mata pelajaran inti di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Fokus utama pembelajaran ini adalah untuk mengasah empat keterampilan literasi dasar, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Saputri et al., 2024). Di antara keempatnya, kemampuan membaca mendapatkan penekanan khusus sejak tingkat dasar, sejalan dengan amanat Permendikbud. Hal ini tercermin dalam Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia untuk fase A (kelas I dan II SD), yang menargetkan agar peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenali dalam kehidupan sehari-hari secara fasih. Lebih lanjut, mereka diharapkan dapat memahami informasi dari berbagai sumber, baik bacaan maupun tayangan visual sederhana, yang mencakup tema diri dan lingkungan, narasi imajinatif, serta puisi anak. Dengan demikian, penguasaan kemampuan membaca permulaan menjadi fondasi esensial yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam menyerap pengetahuan di tahap-tahap pendidikan selanjutnya (Mahendra et al., 2025).

Pendidikan memegang peranan vital sebagai pilar utama dalam pembentukan setiap individu. Prosesnya tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan akademis, melainkan juga mencakup penanaman nilai, pembentukan sikap, dan pengasahan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman. Secara esensial, pendidikan merupakan wahana yang memfasilitasi manusia untuk menjadi pribadi yang berbudaya, beradab, serta mampu menjalankan peran dan tanggung jawabnya secara efektif di dalam masyarakat (Setyowati et al., 2025). Dalam konteks modern, pendidikan tidak hanya membekali individu dengan kompetensi untuk bersaing, tetapi juga menekankan pentingnya aplikasi praktis dari ilmu yang dipelajari. Interaksi yang berlangsung di lingkungan sekolah antara guru dan siswa adalah sebuah proses yang dinamis dan kompleks. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam berbagai kegiatan dan praktik pembelajaran, guna memastikan pemahaman yang mendalam dan bermakna terhadap materi yang diajarkan (Zulfah, 2023).

Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki posisi yang strategis. Bahasa, pada hakikatnya, adalah medium atau alat komunikasi fundamental yang memungkinkan interaksi antarmanusia. Dalam konteks ini, Bahasa Indonesia bukan sekadar mata pelajaran, melainkan sebuah ilmu yang berperan krusial dalam mengembangkan spektrum kemampuan berbahasa secara komprehensif, yang meliputi keterampilan mendengarkan, menyimak, menulis, dan membaca (Husain et al., 2025; Saputri et al., 2024). Penguasaan keterampilan-keterampilan ini secara holistik tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan untuk memahami dan mengolah informasi yang mereka temui dalam teks tertulis, tetapi juga memainkan peran kunci dalam efektivitas komunikasi sosial, pengembangan daya pikir kritis, serta pembentukan karakter dan kepribadian. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi landasan penting bagi pengembangan intelektual dan sosial setiap peserta didik sejak dini.

Dari serangkaian kemampuan berbahasa tersebut, kemampuan membaca memegang peranan yang paling fundamental dalam keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena membaca merupakan gerbang utama untuk mengakses dan memahami berbagai disiplin ilmu lainnya di masa depan. Kemampuan membaca itu sendiri merupakan sebuah keterampilan yang bersifat kompleks, yang menuntut adanya sinergi antara berbagai aspek kognitif, seperti pengenalan simbol, pemahaman kosakata, dan interpretasi makna. Kecepatan dan ketepatan dalam memahami isi bacaan menjadi dua indikator utama dari kemahiran membaca. Keberhasilan seorang peserta didik dalam mengikuti proses belajar di sekolah sangat dipengaruhi oleh tingkat kemampuan membacanya. Dengan kata lain, kemampuan membaca yang baik akan membuka jalan bagi peserta didik untuk menyerap materi dari semua mata pelajaran secara lebih efektif. Oleh karena itu, menumbuhkan minat baca dan melatih

kemampuan memahami teks adalah sebuah keharusan yang wajib dikuasai demi memperluas wawasan dan meningkatkan kualitas pengetahuan peserta didik.

Di jenjang sekolah dasar, pembelajaran membaca secara umum terbagi menjadi dua tingkatan utama, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Fokus pada tahap awal, membaca permulaan, merupakan keterampilan dasar yang membekali anak untuk mengenali dan membedakan bentuk huruf, membaca susunan kata sederhana, menguasai urutan alfabet, serta memahami hubungan antara bunyi (*fonem*) dan bentuk huruf (*grafem*). Kemampuan ini, yang mulai diajarkan secara intensif sejak kelas I SD, menjadi prasyarat mutlak untuk dapat mempelajari bidang studi lainnya. Keberhasilan dalam membaca permulaan adalah langkah krusial yang menjadi fondasi bagi seluruh perjalanan akademis peserta didik. Oleh karena itu, pelaksanaannya menuntut perhatian serius dari guru, yang harus mampu merencanakan dan mengimplementasikan proses belajar secara cermat. Sangat penting bagi guru untuk merancang aktivitas membaca yang menarik dan menyenangkan menggunakan metode yang tepat, agar peserta didik merasa antusias, termotivasi, dan tidak mudah bosan dalam proses yang fundamental ini.

Sebuah proses pembelajaran dapat mencapai tujuannya secara efektif apabila didukung oleh penggunaan media atau alat bantu yang mampu menarik minat peserta didik. Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (siswa), sehingga dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa selama proses belajar berlangsung. Sejalan dengan itu, Hasan et al. (2020) mengartikan media pembelajaran sebagai sarana yang menyajikan informasi instruksional yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Peran media menjadi sangat signifikan dalam membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, serta kompetensi yang ditargetkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi, yang pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan kemudahan dan kedalaman pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, menjadikannya komponen vital dalam pedagogi modern.

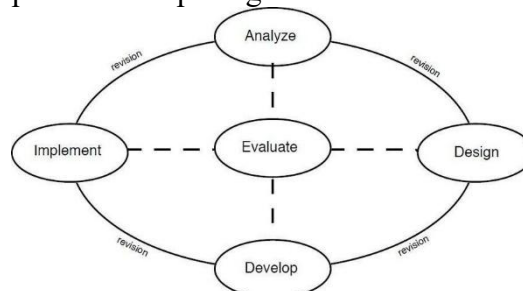
Salah satu jenis media yang sangat potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca permulaan adalah papan *puzzle* huruf. *Puzzle* merupakan sebuah permainan yang melibatkan aktivitas menyusun atau mencocokkan potongan-potongan gambar, bentuk, atau huruf tertentu menjadi sebuah kesatuan yang utuh dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran, media *puzzle* berfungsi sebagai perangkat yang mendukung proses belajar dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan akademis. Media ini umumnya terdiri dari potongan-potongan kecil yang dapat disusun untuk membentuk kata atau gambar, sehingga dapat melatih kesabaran, kerja sama tim, dan keterampilan motorik halus anak. Permainan edukatif ini tidak hanya menarik, tetapi juga terbukti mampu mengoptimalkan kemampuan kognitif dan kecerdasan anak, memungkinkan mereka untuk bereksplorasi dengan bentuk-bentuk huruf dan menyusunnya menjadi kata. Mengintegrasikan aktivitas belajar dengan bermain melalui media seperti *puzzle* huruf diharapkan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis dasar peserta didik (Mahendra et al., 2025; Ramadhan et al., 2025; Sulistyaningrum & Kastuhandani, 2025; Yogi et al., 2025).

Kesenjangan antara kondisi ideal dengan kenyataan di lapangan menjadi latar belakang utama penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I di SD Negeri Sekaran 01, ditemukan fakta bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan membaca secara signifikan. Akar masalahnya adalah ketidakmampuan mereka dalam mengenal huruf, yang menghambat proses membaca kata maupun kalimat. Selain itu, teramati pula rendahnya tingkat aktivitas dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode mengajar yang monoton dan materi ajar yang kurang

menarik. Menanggapi permasalahan ini, penelitian yang relevan oleh Siti Futihat et al. (2020) dan Nurul Mujtahidah et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf efektif mendukung penguasaan membaca permulaan. Oleh karena itu, inovasi dalam penelitian ini adalah melakukan penelitian pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan media papan *puzzle* huruf dengan model *make a match* yang dirancang khusus untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SD Negeri Sekaran 01 Kota Semarang.

## METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan dari produk yang telah dikembangkan. Tahapan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ini dipilih karena menawarkan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional. Dalam praktiknya, proses ini berlangsung secara berurutan namun tetap interaktif, di mana evaluasi dari setiap tahap dapat mempengaruhi dan membawa kembali pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Dengan kata lain, hasil akhir dari satu tahap menjadi produk awal yang menjadi dasar bagi tahap selanjutnya. Adapun tahap pengembangannya terdiri dari lima tahapan seperti terlihat pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE (Rustandi, Adi dan Rismayanti. 2021)**

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas I SD Negeri Sekaran 01 Semarang sebanyak 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik tes dan nontes. Teknik tes dilakukan dengan menerapkan *pretest* dan *posttest*, sedangkan pada teknik nontes mencakup observasi, wawancara, dokumentasi dan angket atau kuisioner. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif melalui teknik tes dan non tes. Data kualitatif dihasilkan dari observasi, wawancara, angket kebutuhan, dan angket tanggapan yang dilakukan guru dan peserta didik kelas I SD Negeri Sekaran 01 Kota Semarang. Sedangkan data kuantitatif pada penelitian ini berupa data dokumen hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan hasil *pretest* dan *posttest* pada saat melakukan uji coba produk skala kecil dan skala besar pada peserta didik kelas I SD Negeri Sekaran 01 Kota Semarang. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji statistik, yaitu uji normalitas, uji-t dan uji N-Gain. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi dengan normal.

Pengujian ini dilakukan menggunakan uji Liliefors, yang dimana data akan dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Lhitung lebih kecil dari nilai kritis tabel Liliefors pada taraf signifikan tertentu. Jika data dinyatakan berdistribusi normal maka tahap selanjutnya dilakukan uji-t Paired Sample T-Test atau uji-t berpasangan untuk mengetahui signifikan perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Perlakuan dinyatakan efektif apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga



hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, yang berarti terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Sebaliknya, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga perlakuan yang diberikan dianggap tidak memberikan dampak yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikutnya, untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik, menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain dihitung dari selisih skor *pretest* dan *posttest* yang kemudian dinormalisasikan terhadap skor maksimal yang dapat dicapai. Penggunaan ketiga jenis uji statistik ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik terkait kemampuan membaca permulaan. Teknik yang dilakukan untuk menguji kelayakan produk media dianalisis melalui penilaian validasi ahli media dan materi terhadap media peta interaktif berbasis platform digital. Angket yang digunakan peneliti pada uji kelayakan produk berupa skala likert. Instrumen penilaian mengenai kelayakan produk dianalisis menggunakan rumus tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Validasi Ahli**

Interval	Kriteria
85% - 100%	Sangat Layak
75% - 84%	Layak
65% - 74%	Kurang Layak
50% - 64%	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung ketercapaian pemahaman siswa dalam menangkap informasi yang disampaikan guru. Media papan *puzzle* huruf model *make a match* pada materi membaca permulaan kelas I adalah output penelitian yang dilakukan. Pendekatan penelitian pengembangan atau yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D), digunakan dalam penelitian ini dengan model pengembangan atau yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Model ini dipilih karena menawarkan pendekatan sistematis dalam pengembangan instruksional. Dalam praktiknya, proses ini berlangsung secara berurutan namun tetap interaktif, di mana evaluasi dari setiap tahap dapat mempengaruhi dan membawa kembali pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Pada tahapan ini peneliti merancang media pembelajaran papan *puzzle* huruf model *make a match* dalam materi membaca permulaan dengan bertujuan untuk meningkatkan daya tarik, relevansi dan efektivitas pembelajaran. Model pembelajaran ADDIE yang dipilih untuk penelitian ini terdiri dari lima tahapan: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap Analisis adalah langkah pertama dalam model ADDIE, yang sangat penting karena tahap ini akan menjadi dasar untuk langkah-langkah selanjutnya dalam proses pengembangan instruksional. Pada tahap ini, fokus utama adalah mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan yang ada serta memahami karakteristik peserta didik kelas I SD Negeri Sekaran 01 Semarang. Potensi dan permasalahan penelitian diperoleh dari kegiatan prapenelitian yang meliputi observasi, wawancara, serta analisis dokumen berupa nilai hasil belajar peserta didik kelas I SD Negeri Sekaran 01 Semarang. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan peserta didik kelas I untuk mengidentifikasi kebutuhan akan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan peserta didik, serta peneliti dapat mengetahui fokus dari media pembelajaran yang harus dikembangkan. Temuan

analisis yang menjadi dasar dalam merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket kepada guru dan peserta didik, ditemukan bahwa masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca akibat belum mengenal huruf. Hal ini menghambat mereka untuk membaca kata maupun kalimat. Permasalahan ini dapat dilihat dari hasil ulangan tengah semester dimana 25% peserta didik memperoleh hasil nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, peserta didik juga menunjukkan kurangnya aktivitas dan motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu faktor penyebabnya adalah materi ajar yang disampaikan oleh guru kurang menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka tidak termotivasi untuk aktif belajar. Metode yang digunakan, di mana guru hanya menuliskan informasi, menjelaskan, dan meminta peserta didik untuk membaca, cenderung menjadikan peserta didik cepat merasa jenuh. Maka dari itu, diperlukan perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu langkah yang dapat diambil oleh guru adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu membangkitkan minat serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar.

## 2. *Design* (Desain)

Desain dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap yang berisi proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap Desain dalam model ADDIE memiliki peran penting dalam merencanakan dan merancang setiap elemen dari pengalaman pembelajaran. Pada tahap ini peneliti merancang konsep awal media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan memperhatikan aspek tujuan pembelajaran, materi, alur penyajian dan tampilan yang sesuai untuk peserta didik kelas I. Desain dari media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik melalui angket kebutuhan yaitu dengan menggunakan tampilan yang menarik dengan berbagai gambar. Desain media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan gambar-gambar dan warna serta huruf yang mudah dipahami dan dapat memotivasi peserta didik untuk mendukung aksesibilitas peserta didik pada usia sekolah dasar. Gambar-gambar dan huruf diintegrasikan secara menyeluruh dalam media pembelajaran. Berikut ini desain prototype media pembelajaran papan *puzzle* huruf model *make a match* yang telah peneliti susun.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap Development dalam model ADDIE, fokus utama adalah pengembangan dan pembuatan materi pembelajaran yang telah dirancang pada tahap Design. Ini adalah tahap dimana rencana pembelajaran yang telah disusun mulai diterjemahkan menjadi produk nyata yang dapat digunakan oleh peserta didik. Dalam tahap ini dilakukan uji validasi produk oleh ahli baik dari segi materi maupun media. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator menjadi dasar revisi produk sebelum melanjutkan pada tahap implementasi. Tahap pengembangan media melibatkan penggunaan bahan yang kuat, kokoh, tidak mudah rusak dan aman untuk peserta didik. Kesesuaian gambar, teks dan warna menjadi hal pendukung dalam pembuatan media. Berikut adalah draft hasil pembuat media pembelajaran papan *puzzle* huruf model *make a match*.



Proses validasi ini terdiri dari dua tahap, yaitu validasi materi oleh ahli materi dan validasi media oleh ahli media. Tujuan dari langkah ini adalah untuk menilai kelayakan media pembelajaran papan *puzzle* huruf model *make a match* yang telah dibuat, serta melakukan perbaikan pada produk awal sebelum diuji coba dalam proses pembelajaran. Berikut disajikan tabel yang merangkum hasil penilaian dari para validator ahli.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli**

Aspek Penilaian	Skor perolehan	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	33	91%	Sangat Layak
Ahli Media	41	93%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2 masukan atau saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media kepada peneliti untuk meningkatkan mutu media pembelajaran agar lebih baik dan efektif saat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan perbaikan ini, akan diperoleh produk media yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah tampilan hasil perbaikan dari produk media pembelajaran papan *puzzle* huruf model *make a match* sesuai dengan rekomendasi yang diberikan oleh validator ahli. Tabel 3 merupakan hasil revisi media pembelajaran.

**Tabel 3. Revisi Media Pembelajaran**

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Kubus yang digunakan menggunakan styrofoam	Kubus yang digunakan diganti bahan kayu ringan

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap Implementasi dalam model ADDIE adalah saat di mana pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan secara nyata dilaksanakan. Pada tahap ini, materi dan metode pembelajaran diterapkan kepada peserta didik. Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran melalui validasi dan revisi. Implementasi dilakukan di kelas I menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* huruf model *make a match* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Implementasi dilaksanakan secara bertahap, yaitu dengan melakukan uji coba dalam dua skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil adalah fase pertama dalam proses penerapan media pembelajaran. Pada tahap ini, sejumlah siswa kelas I diikutsertakan, yang diambil melalui metode purposive sampling, terdiri dari 2 peserta didik dengan peringkat terbaik, 2 peserta didik dengan peringkat sedang, dan 2 peserta didik dengan peringkat terendah. Di bawah ini terdapat tabel 4 yang menunjukkan hasil pretest dan posttest siswa dari uji coba produk skala kecil.

**Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Kecil**

Jenis Tes	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
<i>Pretest</i>	40	70	61
<i>Posttest</i>	95	100	96

Angket tanggapan juga diberikan setelah percobaan dalam skala kecil. Angket ini bertujuan untuk mengukur reaksi awal setelah penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* huruf model

*make a match* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut ini adalah tabel 5 rekapitulasi hasil nilai angket respon dari para guru peserta didik pada percobaan produk skala kecil.

**Tabel 5. Hasil Angket Tanggapan Guru dan Peserta Didik pada Uji Skala Kecil**

Responden	Persentase Tanggapan	Kategori
Guru	95%	Sangat Layak
Peserta Didik	98%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6 uji coba skala besar dilaksanakan setelah media pembelajaran dinyatakan layak pada uji coba skala kecil. Uji cob aini melibatkan seluruh peserta didik kelas I SD Negeri Sekaran 01 Semarang yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media dalam kondisi pembelajaran yang lebih representative. Pada pelaksanaan uji coba skala besar ini, peserta didik mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan media, yang diawali dengan *pretest*, penggunaan media saat pembelajaran, dan diakhiri dengan pelaksanaan *posttest*. Berikut adalah tabel hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada uji coba skala besar.

**Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Besar**

Jenis Tes	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
<i>Pretest</i>	45	75	59
<i>Posttest</i>	80	100	93

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE adalah langkah kelima yang sangat krusial, yang bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran atau pelatihan yang telah dilaksanakan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan relevansi dari seluruh proses pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu, evaluasi juga memberikan umpan balik berharga yang dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan di masa mendatang. Pada tahap ini anget tanggapan guru dan peserta didik diberikan untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media, serta menguji keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pengalaman langsung mereka dalam menggunakan media tersebut. Evaluasi dilakukan secara formatif selama proses pembelajaran untuk melakukan perbaikan, serta secara sumatif setelah pembelajaran untuk menilai hasil akhirnya. Proses evaluasi memberikan umpan balik yang sangat berharga guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu perancang serta pengajar dalam merancang program-program yang lebih baik di masa yang akan datang. Berikut adalah tabel 7 hasil angket tanggapan guru dan peserta didik pada uji skala besar.

**Tabel 7. Hasil Angket Tanggapan Guru dan Peserta Didik pada Uji Skala Besar**

Responden	Persentase Tanggapan	Kategori
Guru	95%	Sangat Layak
Peserta Didik	98%	Sangat Layak

Evaluasi juga dilakukan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran papan *puzzle* huruf model *make a match* yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data awal yang dilakukan yaitu menguji uji normalitas yang digunakan untuk menentukan data berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan pada analisis akhir dilakukan uji T berpasangan dan uji N-Gain. Uji T berpasangan bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, sedangkan pada uji N-Gain digunakan untuk bahan evaluasi dari efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Berikut adalah tabel 8 uji normalitas pada uji skala kecil dan uji skala besar.



**Tabel 8. Hasil Uji Normalitas**

Uji Coba	Data	Ltabel	Lhitung	Keterangan
Skala Kecil	<i>Pretest</i>	0,319	0,205	Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i>	0,319	0,254	Berdistribusi Normal
Skala Besar	<i>Pretest</i>	0,190	0,139	Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i>	0,190	0,174	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa data memiliki sebaran yang normal, sehingga dapat melanjutkan analisis menggunakan uji T berpasangan untuk menguji perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil uji T berpasangan pada uji skala kecil dan uji skala besar.

**Tabel 9. Hasil Uji T Berpasangan**

Uji Coba	ttabel	thitung	Keterangan
Skala Kecil	2,571	7,519	Terdapat perbedaan signifikan
Skala Besar	2,07961	32,566	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan tabel 9 hasil uji T berpasangan, diketahui nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada kedua skala uji coba tersebut, maka  $H_0$  ditolak. Adanya hasil tersebut dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan memahami puisi peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga media tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran. Pengujian selanjutnya yaitu uji N-Gain yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Uji ini menghitung selisih skor *pretest* dan *posttest* yang kemudian dinormalisasi terhadap skor maksimal ideal. Berikut adalah hasil uji N-Gain.

**Tabel 10. Hasil Uji N-Gain**

Uji Coba	N-Gain	Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
Skala Kecil	0,89	89%	Tinggi	Cukup efektif
Skala Besar	0,85	85%	Tinggi	Cukup efektif

Berdasarkan tabel 10 hasil uji N-Gain terdapat peningkatan kemampuan membaca pada peserta didik. Pada uji skala kecil terjadi peningkatan sebesar 89% yang masuk pada kategori tinggi. Sedangkan pada skala besar terjadi peningkatan sebesar 85% yang termasuk kategori tinggi. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD Negeri Sekaran 01 Semarang.

### **Pembahasan**

Penelitian dan pengembangan ini secara konklusif menunjukkan keberhasilan dalam menciptakan, menguji, dan memvalidasi media pembelajaran *papan puzzle huruf* model *make a match* sebagai solusi efektif untuk masalah membaca permulaan di kelas I. Melalui penerapan model ADDIE yang sistematis, penelitian ini berhasil mentransformasi sebuah masalah rendahnya kemampuan mengenal huruf dan motivasi belajar siswa menjadi sebuah produk inovatif yang terbukti valid, praktis, dan sangat efektif. Temuan utama mengungkapkan bahwa intervensi menggunakan media berbasis permainan ini tidak hanya diterima dengan sangat baik oleh guru dan siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif mereka. Peningkatan dramatis dari skor *pretest* ke *posttest*, yang dikonfirmasi oleh analisis statistik, memberikan bukti kuat bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan

merupakan kunci untuk mengatasi tantangan fundamental dalam literasi awal (Ardiwanata & Lestari, 2025; Kusumasari et al., 2025).

Fondasi keberhasilan produk ini diletakkan pada tahap analisis dan desain yang cermat, yang dilanjutkan dengan proses pengembangan iteratif. Identifikasi awal masalah, di mana 25% siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) akibat metode pengajaran yang monoton, secara langsung menginformasikan desain media yang berfokus pada interaktivitas dan daya tarik visual. Proses validasi yang melibatkan ahli materi dan media memberikan skor kelayakan yang sangat tinggi (91% dan 93%), yang menegaskan bahwa desain tersebut solid secara pedagogis. Lebih penting lagi, proses pengembangan menunjukkan responsivitas terhadap umpan balik ahli, seperti yang terlihat pada keputusan untuk mengganti bahan kubus *puzzle* dari *styrofoam* menjadi kayu yang lebih aman dan tahan lama. Langkah ini menggarisbawahi pentingnya siklus pengembangan yang tidak hanya fokus pada konsep, tetapi juga pada kualitas, keamanan, dan keberlanjutan produk akhir di lingkungan kelas (Dinata & Suningsih, 2025; Firdaus & Martitik, 2025).

Dampak paling langsung dari media *papan puzzle huruf* ini adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa secara luar biasa. Tingkat penerimaan yang hampir sempurna, dengan persentase tanggapan positif sebesar 95% dari guru dan 98% dari siswa, menunjukkan bahwa media ini berhasil mengubah suasana belajar. Pendekatan *make a match* yang diusung mengubah tugas kognitif yang berpotensi membuat frustrasi, yaitu menghafal huruf, menjadi sebuah permainan yang menantang dan menyenangkan. Dengan memanipulasi potongan *puzzle* secara fisik, siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar (*hands-on learning*), yang secara intrinsik lebih memotivasi bagi anak usia dini. Tingginya tingkat keterlibatan ini menjadi mesin penggerak psikologis yang memfasilitasi pencapaian hasil belajar kognitif yang mengesankan, membuktikan bahwa bermain adalah cara belajar yang serius dan efektif (Anjarini, 2025; Desanjaya et al., 2025; Rizkiaadni et al., 2025).

Peningkatan kemampuan kognitif siswa yang dihasilkan dari intervensi ini sangat signifikan dan terukur secara statistik. Pada uji coba skala besar, skor rata-rata siswa melonjak dari 59 pada *pretest* menjadi 93 pada *posttest*. Data yang lebih menonjol adalah kenaikan drastis pada skor terendah, dari 45 menjadi 80, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat efektif dalam membantu siswa yang paling kesulitan. Hasil uji T berpasangan yang menunjukkan perbedaan signifikan ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) memberikan kepastian statistik bahwa peningkatan ini bukanlah kebetulan, melainkan hasil langsung dari penggunaan media *papan puzzle huruf*. Temuan ini secara kuat membantah anggapan bahwa pembelajaran yang menyenangkan tidak bisa menghasilkan perolehan akademis yang serius, justru sebaliknya, ia menjadi katalisatornya (Nasrullah et al., 2021; Rahmawati & Wijayanti, 2022).

Efektivitas intervensi ini dikuantifikasi lebih lanjut melalui analisis *N-Gain*, yang memberikan gambaran tentang besarnya peningkatan yang dicapai relatif terhadap potensi peningkatan. Dengan perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,85 atau 85% pada uji skala besar, efektivitas media ini masuk dalam kategori "Tinggi". Skor ini mengartikan bahwa siswa berhasil menguasai 85% dari materi yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Ini adalah sebuah pencapaian yang luar biasa dan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya menarik, tetapi juga sangat efisien dalam memfasilitasi penguasaan konsep. Tingginya skor *N-Gain* ini menjadi bukti pamungkas yang menyatukan semua temuan lain—desain yang valid, penerimaan yang positif, dan peningkatan skor—ke dalam satu kesimpulan: media ini adalah alat instruksional yang sangat efektif (Aviani et al., 2025; Mustafidah & Isdaryanti, 2025).

Implikasi dari penelitian ini sangat relevan bagi para pendidik di tingkat sekolah dasar, khususnya yang mengajar di kelas awal. Studi ini menyajikan sebuah model konkret dan teruji

Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

tentang bagaimana mengatasi tantangan literasi dini melalui inovasi pedagogis yang tidak harus berteknologi tinggi. Keberhasilan media fisik seperti *papan puzzle huruf* ini menjadi pengingat penting bahwa inti dari pembelajaran yang efektif adalah interaksi yang bermakna, bukan kecanggihan alat. Bagi sekolah dan pembuat kebijakan, penelitian ini mendorong adanya dukungan yang lebih besar bagi guru untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran mereka sendiri yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan spesifik siswa, membuktikan bahwa investasi pada alat peraga yang sederhana namun dirancang dengan baik dapat memberikan hasil yang luar biasa (Aldawiah et al., 2025; Anshari et al., 2024; Fahirah et al., 2025).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, studi ini dilakukan di satu sekolah, sehingga generalisasi hasilnya ke populasi siswa di sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda harus dilakukan dengan hati-hati. Kedua, fokus penelitian adalah pada kemampuan membaca permulaan (mengenal huruf) dan belum mengukur dampak jangka panjangnya terhadap kelancaran membaca atau pemahaman bacaan yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menguji efektivitas media ini di berbagai konteks sekolah untuk memperkuat validitas eksternalnya. Selain itu, sebuah studi longitudinal yang melacak kemajuan membaca siswa selama satu tahun ajaran penuh dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang retensi dan transfer keterampilan yang telah dipelajari.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan *puzzle huruf* model *make a match* mendapat kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian dari validasi ahli materi sebesar 91% dan ahli media 93%. Media ini juga terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik yang dibuktikan melalui uji-T berpasangan yang menunjukkan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* serta hasil angket tanggapan dari guru (98%) dan peserta didik (95%) pada kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil uji N-Gain mengindikasikan peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan kategori “tinggi” (89%) pada skala kecil dan “tinggi” (85%) pada skala besar, yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran papan *puzzle huruf* model *make a match* cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam membaca. Oleh karena itu, media pembelajaran ini layak digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam materi membaca permulaan dijenjang sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif perlu terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran dapat memanfaatkan kreativitas pada desain, model dan bentuk. Media yang dikembangkan juga harus berfokus pada tujuan untuk peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, sehingga tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldawiah, A., et al. (2025). Problematika pelaksanaan Kurikulum Merdeka di RA Al-Chaeriyah Silopo Kab. Polewali Mandar. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1109. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6621>
- Anjarini, T. (2025). Persepsi mahasiswa PGSD UM Purworejo pada simulasi permainan lempar karet. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 139. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4122>

- Anshari, F., et al. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis alat peraga implementasi grafik graf terarah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Swasta Kartini Medan. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 528. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3772>
- Ardiwanata, M., & Lestari, W. M. (2025). Pengaruh role playing terhadap literasi numerasi materi perkalian peserta didik kelas III SD. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 901. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5715>
- Aviani, F. N., et al. (2025). Perancangan media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipas. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1116. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6660>
- Desanjaya, J., et al. (2025). Penerapan metode jarimatika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian di kelas II SD Negeri 27 Talang Kelapa. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 815. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5437>
- Dinata, T., & Suningsih, T. (2025). Upaya meningkatkan kreativitas melalui kegiatan mendaur ulang sampah plastik pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Auladi Palembang. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1342. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6126>
- Fahirah, J., et al. (2025). Analisis implementasi Kurikulum Merdeka di SD Negeri Inpres Bajo. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 708. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.6836>
- Firdaus, R. M. J., & Martitik, D. A. (2025). Pengembangan kit pembuat kertas dari ampas tebu dengan pendekatan hands-on learning pada materi pencemaran lingkungan. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1397. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.5467>
- Futihah, S., et al. (2020). Pengembangan media puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(2), 135–148.
- Hasan, M., et al. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Husain, E. S., et al. (2025). Meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi melalui model discovery learning pada siswa di SD. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 414. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4629>
- Kusumasari, S., et al. (2025). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis STEAM berorientasi ESD untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 609. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4860>
- Mahendra, N., et al. (2025). Strategi guru dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas II SD Negeri 06 Palembang. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1332. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6156>
- Mujtahidah, N., et al. (2023). Pengembangan media pembelajaran puzzle kreatif pada materi membaca permulaan siswa kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo. *Jurnal Konsepsi*, 12(4), 53–61.
- Mustafidah, L., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan media popup book IPAS berbantuan augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 733. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.6199>



- Nasrullah, R., et al. (2021). Students vocabulary mastery toward crossword puzzle games. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3(2), 129. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.145>
- Putra, M. R. T., et al. (2024). Penerapan metode diskusi terhadap keterampilan berbicara melalui pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 13 Tanjung Raja. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 473. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3126>
- Rahmawati, A. P., & Wijayanti, P. R. (2022). Implementing joyful learning strategy using Wordwall in order to improve reading comprehension skills. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3, 32. <https://doi.org/10.30595/pspfs.v3i.261>
- Ramadhan, A. F., et al. (2025). Implementasi crossword puzzle dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di SMA. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4311>
- Rizkiaadni, P., et al. (2025). Penggunaan rumah bermain (Ruber) dalam pengembangan kompetensi sosial dan bahasa anak di KB-TK Yaa-Karim Kota Bima. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 397. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5368>
- Salam, B., et al. (2025). Peran pengelolaan kelas guru ekonomi dalam mengatasi keberagaman kecerdasan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Takalar. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(4), 592. <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4093>
- Saputri, V. A. M., et al. (2024). English is fun: Pengajaran kosakata bahasa Inggris untuk meningkatkan oral communication skill siswa Sekolah Minggu Buddha (SMB). *COMMUNITY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 90. <https://doi.org/10.51878/community.v3i2.2729>
- Setyowati, E., et al. (2025). Peran guru pendidikan agama Islam dalam membentuk kemandirian belajar peserta didik di era digital. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 385. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.5747>
- Sulistyaningrum, C. F., & Kastuhandani, F. C. (2025). Implementasi buku cerita bergambar berbasis multimodalitas untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak usia dini. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1493. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6825>
- Yogi, A. S., et al. (2025). Inovasi pembelajaran PKN di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 484. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5725>
- Zulfah, Z. (2023). Penerapan metode kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PAI siswa kelas IV SD Negeri 8 Sungai Raya. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 222. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i3.2460>