

Melisa Duwi Agustin¹

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek,
Trenggalek, Indonesia

Angga Setiawan²

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek,
Trenggalek, Indonesia

Moh. Farid Maruf³

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek,
Trenggalek, Indonesia

✉ samelisa5545@gmail.com¹

✉ anggasetiawan25.as@gmail.com²

✉ kholiku@gmail.com³

Pengembangan Media Puzzle Berganda Sebagai Supporting Daya Ingat Menghafal Huruf Alfabet Siswa Kelas I SD Negeri 2 Sengon

e-ISSN 2774-3691

<https://jurnal.stkipggrtrenggalek.ac.id/index.php/tanggap>

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran puzzle berganda sebagai supporting daya ingat siswa menghafal huruf alfabet dalam kegiatan menulis pada materi ungkapan pemberitahuan kelas 1 SD Negeri 2 Sengon. Sebagian besar permasalahan yang dihadapi siswa kelas 1 adalah kesulitan dalam kegiatan menulis, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurang hafalnya siswa dalam menghafal huruf alfabet, kurang minatnya siswa dalam kegiatan menulis, kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan menulis dan lain sebagainya. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran puzzle berganda, media ini sejenis permainan menyusun potongan-potongan gambar dan huruf yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif siswa untuk mengasah daya pikir anak serta mensupport anak dalam kegiatan menulis terutama dalam menghafal huruf alfabet.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan subyek sebanyak 12 siswa. Berdasarkan hasil data validasi ahli media memperoleh tingkat kevalidan mencapai 92% (sangat layak), aspek bahasa mencapai 88% (sangat layak), aspek materi 89% (sangat layak). Hasil respon siswa memperoleh tingkat kevalidan sebesar 85%, sedangkan dari segi keefektifan media puzzle berganda berdasarkan nilai pretest dan posttest memperoleh gain 0,63 yang diubah dalam bentuk persen memperoleh hasil 63%. Sehingga dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle berganda cukup layak atau cukup efektif digunakan untuk menghafal huruf alfabet dalam kegiatan menulis.

Kata kunci: Media Puzzle Berganda, Supporting Daya Ingat Siswa

Pengutipan: Agustin, M. D., Setiawan, A. & Maruf, M. F. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berganda Sebagai Supporting Daya Ingat Menghafal Huruf Alfabet Siswa Kelas I SD Negeri 2 Sengon. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 11-20.

Pendidikan merupakan suatu sarana untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia untuk mengembangkan suatu potensi dalam diri seseorang agar dapat berkembang secara optimal. Hal ini bertujuan untuk mewujudkan perubahan-perubahan menuju suatu kondisi yang lebih baik. Kurikulum yang diterapkan pada saat ini adalah kurikulum K13 yang dalam implementasinya menekankan pada pembelajaran tematik, yang menggunakan tema dan subtema dengan mengkaitkan beberapa muatan pelajaran dalam penyampainnya, sehingga kegiatan pembelajaran seperti ini dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan perlu dipahami sepenuhnya oleh guru, hal tersebut berkaitan dengan bakat, minat, dan kecerdasan individu. Kegiatan pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila didukung oleh guru yang profesional yang memiliki kemampuan menumbuhkan semangat serta motivasi peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu cara untuk memotivasi anak dalam menumbuhkan minat untuk belajar. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Euis dan Donni (2015: 223) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran selalu ada perkembangan dari masa ke masa. Oleh karena itu guru dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif, serta mampu mengikuti perkembangan zaman untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi siswa. Pengembangan media berpengaruh penting dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan aktivitas dan kemampuan belajar siswa. Hal itu sesuai dengan pernyataan Susanto (2019: 46) bahwasannya media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, seperti membantu siswa dalam memvisualkan hal-hal yang abstrak, mengasah rasa, dan merangsang kreativitas, dan lain-lain.

Media pembelajaran puzzle dapat membantu guru untuk melatih siswa dalam kegiatan menulis terutama bagi siswa yang belum menghafal huruf alfabet. Sebab pada media ini berupa permainan bongkar pasang yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif untuk mengasah daya pikir anak serta mensupport anak dalam kegiatan menulis terutama dalam menghafal huruf alfabet pada kelas. Oleh sebab itu dalam penelitian ini mengembangkan media puzzle menjadi media puzzle berganda yang didesain menjadi beberapa slide yang di dalamnya terdiri dari potongan-potongan puzzle gambar dan huruf. Penelitian terdahulu menerapkan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan yang dilakukan oleh Siti Nur Aftika (2020) dengan judul "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunan 012". Dari hasil penelitian yang telah dilakukannya media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Penelitian lain juga melakukan pengembangan media untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa yang dilakukan oleh Anik Hidayati, Suhandi Astuti (2020) dengan judul "Pengembangan Bukatber (Buku Kata Bergambar) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. Dari hasil penelitian yang telah dilakukannya media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Penelitian lain juga menggunakan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar yang dilakukan oleh Anirisa Latut Torikil Maviro (2017) dengan judul "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN Lambaro Aceh

Besar". Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukannya media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini menggunakan metode luring untuk mengukur keefektifan menggunakan skor n-gain, dan pada media puzzle berganda ini terdapat pada slide ketiga. Tujuan penelitian ini adalah (1) membantu guru dalam melatih siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menulis dan menghafal huruf alfabet, (2) menarik minat siswa untuk belajar menulis, dan meningkatkan keterampilan motorik halus, (3) memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, (4) untuk mengetahui keefektifan media puzzle berganda dalam kegiatan menulis kelas I Sekolah Dasar.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait masalah atau penyebab kesenjangan yang dihadapi siswa dalam kegiatan menulis, tahap desain merupakan tahap perancangan pembuatan produk yang disesuaikan dengan permasalahan yang ada di lapangan dengan menentukan KI, KD, Indikator, tujuan, dan materi. Tahap pengembangan dimana pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan produk yang disesuaikan dengan kerangka yang telah direncanakan serta memvalidasi separangkat produk yang telah dikembangkan. Tahap implementasi pada tahap ini mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan siswa. Tahap evaluasi pada tahap ini dilakukan penilaian kualitas produk pembelajaran sebelum dan sesudah implementasi (Suryani dkk., 2018: 125).

Dalam penelitian ini, menggunakan teknik instrumen pengumpulan data seperti lembar wawancara, angket dan tes. Analisis deskriptif kuantitatif meliputi data hasil analisis kelayakan seperti validasi kepada para ahli, analisis respon siswa, dan analisis keefektifan media puzzle berganda sebagai supporting daya ingat siswa menghafal huruf alfabet dalam kegiatan menulis. Tempat pelaksanaan penelitian di SD Negeri 2 Sengon Kecamatan Bendungan Kabupaten Trenggalek. Dalam penelitian ini menggunakan metode one grup pretest posttest, sedangkan cara pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan jika jumlah populasi kurang dari 30 orang. Istilah lain sampling jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2012: 84). Maka dari itu, sampel dalam penelitian ini berjumlah 12 siswa. Jadi, subjek penelitian dan pengembangan berjumlah 12 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian pengembangan media puzzle berganda diterapkan dengan model pengembangan ADDIE Media puzzle berganda ini disusun menjadi 4 slide yang dikemas dalam bentuk box puzzle. Berikut rancangan produk yang didesain peneliti pada tampilan layar depan beserta tempat kantong puzzle dengan karakter hewan koala, katak, dan penguin. Pada slide pertama yang berisi macam-macam huruf alfabet yang disandingkan dengan gambar hewan sesuai huruf awalan, slide kedua yang berisi deskripsi hewan pada huruf alfabet, slide ketiga yang berisi puzzle gambar dan melengkapi nama hewan berdasarkan habitat yang dapat dijadikan kuis oleh guru, slide keempat yang berisi puzzle gambar dan menyusun suku kata nama hewan. Desain produk yang telah dikembangkan kemudian dapat dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli materi, bahasa, dan media.

Dari hasil validasi ahli materi pada media puzzle berganda diperoleh paparan sebagai berikut.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor	Keterangan
1	Materi pada media relevan dengan materi yang akan dipelajari siswa	4	Sangat baik
2	Materi pada media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku	4	Sangat baik
3	Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat	3	Baik
4	Isi materi sesuai dengan kompetensi inti	3	Baik
5	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar	4	Sangat baik
6	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	Baik
7	media puzzle berganda sesuai dengan materi bahasa Indonesia tema 7 subtema 2 pembelajaran 2 tentang benda, hewan dan tanaman di sekitarku	4	Sangat baik
	ΣR	25	
	N	28	
	P	89%	Sangat layak

Berdasarkan skor dari hasil validasi instrumen materi di atas di dapatkan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{25}{28} \times 100\%$$

$$= 89\%$$

Validasi memperoleh presentase mencapai 89%, dengan hasil tersebut maka penilaian bahasa sesuai dengan tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi termasuk dalam kriteria

sangat layak. Validator memberikan saran perbaikan yaitu “memperkuat pemahaman sistem penulisan tujuan pembelajaran dalam pemaparan indikator A, B, C, D. Salah satu dari slide agar dapat dijadikan kuis”. Dari hasil masukan tersebut peneliti memperbaiki sesuai saran perbaikan yang diberikan oleh validator.

Dari hasil validasi ahli Bahasa pada media puzzle berganda diperoleh paparan sebagai berikut.

Tabel 2. Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor	Keterangan
1	Kejelasan makna dalam penyusunan huruf maupun kata pada media puzzle berganda	4	Sangat baik
2	Ketetapan struktur kalimat	3	Baik
3	Keterbatasan pesan	4	Sangat baik
4	Ketetapan struktur kalimat	3	Baik
5	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	Baik
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Sangat baik
7	Kesesuaian bahasa dengan isi materi	4	Sangat baik
8	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	3	Baik
	ΣR	28	
	N	32	
	P	88%	Sangat layak

Berdasarkan skor pada tabel di atas, hasil validasi ahli bahasa dapat memperoleh nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{32} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Validasi memperoleh presentase mencapai 88%. Dengan hasil tersebut maka penilaian bahasa sesuai dengan tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi dalam kriteria sangat layak. Validator memberikan masukan yaitu “memberikan apresepsi dalam pengenalan hewan, pengelolaan kelas, pengenalan karakteristik siswa disesuaikan dengan usia peserta didik, bahasa dalam materi atau media disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik, memberikan teknik penilaian dalam RPP untuk penerapan media bagian slide 2 (deskripsi hewan) bacaannya terlalu banyak jika dibaca oleh siswa sendiri, apabila dibacakan oleh guru tidak apa-apa”. Dari hasil masukan tersebut peneliti menerapkan masukan yang diberikan oleh validator

Dari hasil validasi ahli Media pada media puzzle berganda diperoleh paparan sebagai berikut.

Tabel 3. Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	Keterangan
1	Penyajian materi pada media jelas dan udah dipahami	3	Baik
2	Media potongan puzzle bergambar dan tulisan	4	Sangat baik
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	4	Sangat baik
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	Baik
5	Media puzzle berganda memberikan semangat dan support bagi siswa untuk belajar	4	Sangat baik
6	Kemenarikan sajian puzzle gambar	4	Sangat baik
7	Warna menarik perhatian siswa	4	Sangat baik
8	Memberikan tantangan bagi siswa	4	Sangat baik
9	Pemilihan gambar puzzle sesuai dengan materi yang disajikan	4	Sangat baik
10	Desain kerangka gambar dan box puzzle menarik	3	Baik
11	Tingkat penyusunan puzzle disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa	4	Sangat baik
12	Media mudah untuk dibawa	3	Baik
13	Media mudah dan aman untuk digunakan	4	Sangat baik
14	Media tidak cepat rusak	3	Baik
15	Media bisa digunakan secara berkelompok maupun digunakan sendiri.	4	Sangat baik
	ΣR	55	
	N	60	
	P	92%	Sangat layak

Berdasarkan skor pada tabel di atas maka diperoleh hasil validasi ahli media didapatkan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media memperoleh presentasi mencapai 92%, dengan hasil tersebut maka penilaian media berdasarkan tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi masuk ke dalam kriteria sangat layak. Validator memberikan masukan yaitu "untuk media puzzle berganda dalam penambahan slide dan kantong karakter". Dari hasil masukan tersebut

peneliti menambahkan slide dan kantor karakter sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator.

Uji coba kelompok kecil dalam penerapan media pembelajaran puzzle berganda dilaksanakan pada hari Senin, 5 April 2021 pada kelas I SD Negeri 2 Sengon. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan subjek penelitian berjumlah lima siswa. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan menggunakan metode *luring* dengan menerapkan protokol kesehatan. Pembelajaran pertama dilakukan dengan menggunakan media puzzle berganda. Kemudian siswa diberikan lembar angket respon siswa terhadap media puzzle berganda. Berikut paparan hasil uji coba kelompok kecil.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil

No	Responden	Skor	Keterangan
1	Siswa 1	26	Sangat baik
2	Siswa 2	27	Sangat baik
3	Siswa 3	25	Baik
4	Siswa 4	29	Sangat baik
5	Siswa 5	26	Sangat baik
	ΣR	133	
	N	160	
	P	83%	Sangat baik

Berdasarkan skor pada tabel di atas, hasil angket respon siswa didapatkan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{133}{160} \times 100\% = 83 \%$$

Angket respon siswa memperoleh presentase mencapai 83%, dengan hasil tersebut maka angket respon siswa sesuai dengan tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi masuk dalam kriteria sangat baik.

Uji lapangan dalam penerapan media pembelajaran puzzle berganda dilaksanakan pada hari Selasa, 6 April 2021 pada kelas I SD Negeri 2 Sengon. Peneliti melakukan uji lapangan dengan subjek penelitian berjumlah 12 siswa. Peneliti melakukan uji lapangan dengan menggunakan metode *luring* dengan menerapkan protokol kesehatan. Pertama pembelajaran dilakukan dengan memberikan soal pretest. Kemudian Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan media puzzle berganda. Lalu pemberian soal posttest dan tahap yang terakhir siswa diberikan lembar angket respon siswa terhadap media puzzle berganda. Berikut paparan hasil uji lapangan.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa Uji Lapangan

No	Responden	Skor	Keterangan
1	Siswa 1	29	Sangat baik
2	Siswa 2	27	Sangat baik
3	Siswa 3	26	Sangat baik
4	Siswa 4	31	Sangat baik
5	Siswa 5	26	Sangat baik
6	Siswa 6	26	Sangat baik
7	Siswa 7	24	Baik
8	Siswa 8	28	Sangat baik
9	Siswa 9	29	Sangat baik
10	Siswa 10	25	Baik
11	Siswa 11	28	Sangat baik
12	Siswa 12	27	Sangat baik
	ΣR	326	
	N	384	
	P	85%	Sangat baik

Berdasarkan skor pada tabel di atas, hasil angket respon siswa didapatkan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{326}{384} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Angket respon siswa memperoleh presentase mencapai 85%, dengan hasil tersebut maka angket respon siswa sesuai dengan tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi masuk dalam kriteria sangat baik. Hasil uji keefektifan pengembangan media puzzle beganda sebagai suppoting kegiatan menulis dipaparkan dalam tebel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Eektivitas

No	Responden	S _{Pre}	S _{Post}	S _{Post} - S _{Pre}	S _{maks} - S _{Pre}	N-Gain
1	Siswa 1	40	75	35	60	0,58
2	Siswa 2	55	75	20	45	0,44
3	Siswa 3	60	85	25	40	0,62
4	Siswa 4	70	90	20	30	0,66
5	Siswa 5	83	100	17	17	1
6	Siswa 6	50	75	25	50	0,5
7	Siswa 7	50	75	25	50	0,5
8	Siswa 8	50	70	20	50	0,4
9	Siswa 9	65	85	20	35	0,57

10	Siswa 10	70	90	20	30	0,66
11	Siswa 11	70	90	20	30	0,66
12	Siswa 12	85	100	15	15	1
Jumlah		748	1010			
Rata- rata		62	84			0,63

Berdasarkan perhitungan di atas maka hasil dari pengembangan media puzzle berganda sebagai supporting daya ingat siswa menghafal huruf alfabet dalam kegiatan menulis secara keseluruhan memperoleh *gain* 0,63. Dengan ketercapaian tersebut yang dicocokkan dengan tabel kriteria skor masuk ke dalam katategori sedang-tinggi. Sehingga penggunaan media puzzle berganda yang telah dikembangkan termasuk kategori tafsiran efeksitas *n-gain* memperoleh tafsiran cukup layak, dan cukup efektif digunakan untuk menghafal huruf alfabet dalam kegiatan menulis.

Keterangan:

<g> = Nilai gain

Spost = Nilai posttest

Spre = Nilai pretest

Smaks = Nilai maksimal

PEMBAHASAN

Penggunaan media puzzle dalam kegiatan pembelajaran bisa dijadikan solusi guru untuk membantu siswa menghafal huruf alfabet. Menurut Husna, dkk (2017: 46) media puzzle merupakan suatu permainan dalam bentuk potongan-potongan gambar, angka, maupun huruf yang disusun dalam satu kesatuan yang utuh dengan membentuk pola tertentu sehingga dapat memotivasi siswa untuk menyelesaikan permainan tersebut dengan cepat dan tepat. Media puzzle bisa digunakan secara berkelompok, selain untuk memotivasi siswa dalam kegiatan belajar media puzzle juga bertujuan untuk melatih kesabaran siswa, mempermudah siswa memahami konsep, bekerja sama dalam pemecahan masalah, mengembangkan keterampilan motorik halus dan kognitif peserta didik. Sedangkan menurut Sucahyo (2013: 30) kelebihan dan manfaat media puzzle antara lain: (a) dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak serta keterampilan kognitif anak, (b) memberikan motivasi siswa untuk meningkatkan keberhasilan belajarnya serta melatih nalar dan daya ingat anak, (c) meningkatkan hasil belajar siswa. Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwasannya manfaat media puzzle adalah sebagai alat untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran serta melatih keterampilan kognitif anak, daya nalar anak, serta meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

KESIMPULAN

Permasalahan awal dari penelitian diketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas I SD Negeri 2 Sengon bahwasannya masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang meliputi kurang minatnya anak dalam kegiatan menulis, kurang hafalnya siswa dalam menghafal huruf alfabet, kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru, dan lain sebagainya. Maka dari itu diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu memotivasi anak dalam pembelajaran terutama dalam kegiatan menulis. Oleh sebab itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran puzzle berganda untuk membantu siswa dalam menghafal huruf alfabet, tata letak huruf /melengkapi huruf berdasarkan kata,dan merangkai suku kata (belajar mengeja) pada materi penyampaian kata kelas I Tema 7 Subtema 2. Dari hasil penerapan media puzzle berganda tersebut, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 62 dan nilai rata-rata posttest sebesar 84 maka diperoleh gain 0,63. Maka dengan hasil tersebut dalam penerapan media pembelajaran puzzle berganda menggunakan pretest dan posttest ini mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang atau cukup layak karena $0,30 \leq g \leq 0,70$. Sehingga dari hasil tersebut penerapan media pembelajaran puzzle berganda dapat mensupport daya ingat siswa menghafal huruf alfabet dalam kegiatan menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Euis Karwati, D. J. (2015). *Managemen Kelas Classroom Management*. Bandung: Alfabeta.
- Husna, N. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Unsyiah*, 05(01), 66-17.
- Sucahyo, D. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PGSD*, 01(02), 207-216.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryati, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.