

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE BOOK* UNTUK PEMAHAMAN
SISWA DALAM MENCERMATI ISI DONGENG FABEL BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA SISWA KELAS II SD**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Prodi PGSD



OLEH :

ALICIA DIKA MAHARANI

NPM: 2014060054

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA

2026

Skripsi oleh:

ALICIA DIKA MAHARANI
NPM: 2014060054

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE BOOK* UNTUK PEMAHAMAN
SISWA DALAM MENCERMATI ISI DONGENG FABEL BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA SISWA KELAS II SD**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 29 Juni 2026

Pembimbing I



Encil Puspitoningrum, M.Pd.
NIDN 0719068703

Pembimbing II



Ita Kurnia, M.Pd.
NIDN 0701128306

Skripsi oleh:

ALICIA DIKA MAHARANI

NPM: 2014060054

Judul:

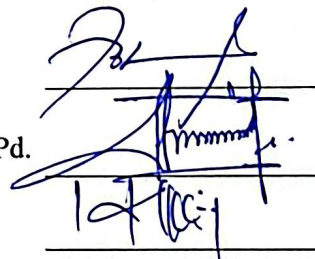
**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE BOOK* UNTUK PEMAHAMAN
SISWA DALAM MENCERMATI ISI DONGENG FABEL BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA SISWA KELAS II SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 13 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Encil Puspitoningrum, M.Pd.
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Alicia Dika Maharani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/15 Agustus 2002
NPM : 2014060054
Fak/Jur./Prodi : FKIP / S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 29 Juni 2026

Yang Menyatakan



ALICIA DIKA MAHARANI

NPM:2014060054

Motto:

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Al-Baqarah: 286)

“Karena sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Al-Insyirah: 5)

“It does not matter how slowly you go, as long as you do not stop.”

(Confucius)

Kupersembahkan karya ini buat:

Diri sendiri yang sempat kehilangan arah dan orang tuaku yang tetap percaya dan yakin bahwa aku bisa melewati badai yang menerpa.

Abstrak

Alicia Dika Maharani Pengembangan Media *Puzzle Book* untuk Pemahaman Siswa dalam Mencermati Isi Dongeng Fabel Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas II SD, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: media pembelajaran visual, *puzzle book*, membaca pemahaman, dongeng fabel

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pemanfaatan media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi dongeng fabel belum variatif dan belum maksimal dalam merangsang interaksi dan partisipasi aktif siswa. Hal tersebut berdampak terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan yang dibuktikan dari hasil belajarnya.

Tujuan pengembangan dari penelitian adalah (1) Mengetahui kevalidan pengembangan media *puzzle book* (2) Mengetahui kepraktisan pengembangan media *puzzle book*, dan (3) Mengetahui keefektifan pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD.

Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, meliputi (1) *Analysis*, mencakup analisis kebutuhan dan kinerja (2) *Design*, mencakup perancangan media *puzzle book* (3) *Development*, mencakup realisasi rancangan media *puzzle book* (4) *Implementation*, mencakup implementasi media *puzzle book* dalam pembelajaran (5) *Evaluation*, mencakup revisi setiap tahapan pengembangan media *puzzle book*. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Bandar Lor 1 dan SDN Bandar Lor 3 Kediri. Desain uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas dan luas. Data diperoleh melalui angket validasi ahli media & materi, angket respon guru & siswa, serta *pre-test & post-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media *puzzle book* sangat valid dengan hasil validasi media 90%, hasil validasi materi 90%, dan hasil validasi tes 90,5% dengan rata-rata persentase validasi 90,2%, (2) Media *puzzle book* sangat praktis dengan hasil kepraktisan angket respon guru 100% dan angket respon siswa 99,4%, (3) Media *puzzle book* sangat efektif dengan hasil keefektifan *post-test* 91,3% dan nilai ketuntasan belajar klasikal 100%.

Kesimpulan hasil penelitian adalah media *puzzle book* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD. Berdasarkan simpulan hasil penelitian, direkomendasikan usaha pengembangan media *puzzle book* hendaknya disesuaikan dengan keahlian, biaya, tujuan, dan sasaran pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan terselesaikan. Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle Book* untuk Pemahaman Siswa dalam Mencermati Isi Dongeng Fabel Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas II SD” merupakan salah satu bagian dari rencana penelitian yang digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri. Diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Encil Puspitoningrum, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I PGSD UN PGRI Kediri yang telah membimbing, memberikan motivasi dan penilaian atas penyusunan skripsi ini.
5. Ita Kurnia, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II PGSD UN PGRI Kediri yang telah membimbing, memberikan motivasi dan penilaian atas penyusunan skripsi ini.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 29 Juni 2026

Alicia Dika Maharani
NPM: 2014060054

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	11
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Landasan Teori	14
1. Hakikat Media Pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
c. Manfaat Media dalam Pembelajaran.....	18
d. Macam-macam Media Pembelajaran.....	19
1) Pilihan Media Tradisional.....	19
2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir.....	20
3) Media Visual.....	20
2. Media Pembelajaran <i>Puzzle Book</i> Berbasis Kearifan Lokal.....	21
a. Media <i>Puzzle Book</i>	22
b. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle Book</i>	24
c. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Puzzle Book</i>	25
3. Keterampilan Membaca Pemahaman.....	27
a. Pengertian Membaca Pemahaman.....	27
b. Tujuan Membaca Pemahaman.....	28
4. Dongeng.....	29
a. Pengertian Dongeng.....	29
b. Jenis-jenis Dongeng.....	30
c. Unsur Intrinsik Dongeng.....	31
1) Penokohan.....	32
2) Latar.....	33
a) Latar Tempat.....	33
b) Latar Waktu.....	33
c) Latar Sosial-Budaya.....	33

3) Moral.....	33
5. Kearifan Lokal.....	34
a. Pengertian Kearifan Lokal.....	34
b. Kearifan Lokal Kediri.....	34
6. Materi Dongeng Fabel untuk Kelas II SD Kurikulum Merdeka.....	35
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	36
C. Kerangka Berpikir.....	38
BAB III : METODE PENGEMBANGAN.....	40
A. Model/Pendekatan Pengembangan.....	40
B. Prosedur Pengembangan.....	40
C. Desain Pengembangan.....	41
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	41
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	43
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	46
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	48
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	49
D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	50
1. Tempat Pengembangan.....	50
2. Waktu Pengembangan.....	51
E. Instrumen Penelitian.....	51
1. Kisi-kisi Angket dan Wawancara.....	52
2. Instrumen Validasi.....	55
3. Instrumen Kepraktisan.....	59
4. Instrumen Keefektifan.....	61
5. Penilaian Instrumen Angket.....	63
F. Teknik Pengumpulan Data.....	64
1. Wawancara.....	64
2. Observasi.....	64
3. Dokumentasi.....	64
G. Teknik Analisis Data.....	65
1. Analisis Data Kualitatif.....	65
a. Tahap Reduksi Data.....	65
b. Tahap Penyajian Data (Display Data).....	65
c. Tahap Penarikan Kesimpulan.....	65
2. Kevalidan.....	66
3. Kepraktisan.....	67
4. Keefektifan.....	68
H. Metode Uji Coba dan/atau Validasi Produk.....	69
1. Uji Coba Model/Produk.....	69
a. Desain Uji Coba Terbatas.....	69
b. Desain Uji Coba Luas.....	69
2. Validasi Produk.....	70
a. Ahli Media.....	70
b. Ahli Materi.....	71
3. Norma Pengujian.....	71
a. Norma Pengujian Kevalidan.....	71
b. Norma Pengujian Kepraktisan.....	71

c. Norma Pengujian Keefektifan.....	72
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	73
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	73
a. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	73
1) Deskripsi Hasil Wawancara.....	73
2) Deskripsi Hasil Angket <i>Need Assesment</i>	74
a) Hasil Angket <i>Need Assesment</i> Guru.....	74
b) Hasil Angket <i>Need Assesment</i> Siswa.....	75
3) Deskripsi Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas II.....	75
b. Deskripsi Hasil Studi Dokumentasi Buku Guru dan Buku Siswa.....	76
c. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	76
2. Rancangan (<i>Design</i>).....	77
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	93
a. Uji Validasi Ahli Media.....	93
b. Uji Validasi Ahli Materi.....	95
B. Data Uji Coba.....	100
1. Uji Coba Terbatas.....	100
a. Uji Kepraktisan.....	100
b. Uji Keefektifan.....	102
2. Uji Coba Luas.....	104
a. Uji Kepraktisan.....	104
b. Uji Keefektifan.....	107
c. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	109
3. Model Hipotik.....	110
C. Analisis Data.....	111
1. Kevalidan Media <i>Puzzle Book</i>	111
a. Validasi Ahli Media.....	111
b. Validasi Ahli Materi.....	111
c. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	112
2. Kepraktisan Media <i>Puzzle Book</i>	113
3. Keefektifan Media <i>Puzzle Book</i>	113
D. Revisi Produk.....	114
E. Kajian Produk Akhir.....	118
1. Spesifikasi Produk.....	118
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Produk.....	118
a. Prinsip-prinsip Media <i>Puzzle Book</i>	118
b. Keunggulan Media <i>Puzzle Book</i>	119
c. Kelemahan Media <i>Puzzle Book</i>	120
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk.....	120
a. Faktor Pendukung Implementasi Media <i>Puzzle Book</i>	120
b. Faktor Penghambat Implementasi <i>Puzzle Book</i>	121
BAB V : PENUTUP.....	122
A. Simpulan.....	122
B. Saran untuk Tindakan Selanjutnya.....	123
1. Bagi Peneliti Lain Sejenis.....	123

2. Bagi Kepala Sekolah.....	125
3. Bagi Guru.....	125
4. Bagi Siswa.....	125
Daftar Pustaka.....	126
Lampiran-lampiran.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Elemen dan Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Fase A Kurikulum Merdeka.....	35
2.2 : Kompetensi Awal Berdasarkan Capaian Pembelajaran yang Dipilih.....	36
3.1 : Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A Kelas II....	43
3.2 : Penggalan <i>Storyboard Ande Ande Lumut</i>	44
3.3 : Hasil Gambar Tradisional Komponen Inti Media <i>Puzzle Book</i>	45
3.4 : Kriteria Instrumen Penelitian.....	51
3.5 : Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	52
3.6 : Kisi-kisi Wawancara Kinerja Guru.....	53
3.7 : Kisi-Kisi Instrumen Validasi Angket Ahli Media.....	55
3.8 : Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi Angket Ahli Materi.....	57
3.9 : Kisi-kisi Instrumen Validasi Tes Angket Ahli Materi.....	58
3.10 : Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	60
3.11 : Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	60
3.12 : Kisi-kisi Instrumen <i>Post-Test</i>	61
3.13 : Skala Likert Uji Kevalidan Ahli Media & Materi.....	63
3.14 : Skala Likert Uji Kepraktisan Guru.....	63
3.15 : Skala Guttman Uji Kepraktisan Siswa.....	64
3.16 : Kriteria Kevalidan.....	67
3.17 : Kriteria Kepraktisan.....	68
3.18 : Kriteria Keefektifan.....	69
4.1 : Desain Awal Media <i>Puzzle Book</i>	78
4.2 : Hasil Uji Validasi Media.....	93
4.3 : Hasil Uji Validasi Materi.....	96
4.4 : Hasil Uji Validasi Tes.....	98
4.5 : Hasil Angket Respon Guru Skala Terbatas.....	100
4.6 : Hasil Angket Respon Siswa Skala Terbatas.....	101
4.7 : Hasil <i>Test Uji Coba</i> Terbatas.....	103

4.8 : Hasil Angket Respon Guru Skala Luas.....	104
4.9 : Hasil Angket Respon Siswa Skala Luas.....	106
4.10 : Hasil <i>Test</i> Uji Coba Luas.....	107
4.11 : Rata-rata Hasil Uji Validasi.....	112
4.12 : Desain Akhir Media <i>Puzzle Book</i>	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Kerangka Berpikir.....	39
3.1 : Tahapan Penelitian dan Pengembangan ADDIE Menurut Branch.....	41
3.2 : Desain Final Media <i>Puzzle Book</i>	47
4.1 : Model Hipotik.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	131
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	133
3. Surat Keterangan Bebas Similarity.....	135
4. Hasil Uji Similarity.....	136
5. Surat Izin Penelitian.....	138
6. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian.....	140
7. Surat Pemanfaatan Produk <i>Puzzle Book</i>	142
8. Dokumentasi Produk <i>Puzzle Book</i>	144
9. Jadwal Penelitian.....	148
10. <i>Storyboard Ande Ande Lumut Puzzle Book</i>	149
11. Lembar Wawancara Guru.....	152
12. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	157
13. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	160
14. Lembar <i>Test</i> Pra-Penelitian.....	166
15. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	175
16. Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	176
17. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	179
18. Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	180
19. Perangkat Pembelajaran.....	187
20. Hasil <i>Pre-Test</i> Siswa pada Uji Coba Terbatas.....	254
21. Hasil <i>Post-Test</i> Siswa pada Uji Coba Terbatas.....	262
22. Hasil <i>Pre-Test</i> Siswa pada Uji Coba Luas.....	268
23. Hasil <i>Post-Test</i> Siswa pada Uji Coba Luas.....	276
24. Lembar Angket Respon Guru pada Uji Coba Terbatas.....	283
25. Lembar Angket Respon Guru pada Uji Coba Luas.....	286
26. Lembar Angket Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas.....	289
27. Lembar Angket Respon Siswa pada Uji Coba Luas.....	295
28. Dokumentasi Penelitian.....	301

29. Surat Undangan Dosen.....	305
30. Berita Acara Penilaian.....	306
31. Lembar Revisi Penguji.....	307

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang wajib dilaksanakan mulai jenjang SD hingga perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi penghela, dalam artian sebagai pengantar agar dapat mempelajari berbagai ilmu pengetahuan lainnya. Karenanya, bahasa Indonesia menjadi pondasi dan terhubung dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam sistem pendidikan nasional berperan strategis karena sebagai bahasa pengantar pendidikan dan bahasa nasional (Maharani, I.R. *et al.*, 2023:368).

Mata pelajaran bahasa Indonesia berdasarkan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikdasmen (2025:10-11) mempunyai 8 tujuan untuk mengembangkan: (1) kemampuan berkomunikasi secara efektif dan santun; (2) sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia; (3) kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, dan audiovisual) untuk berbagai tujuan dan konteks; (4) kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar) dalam belajar dan bekerja; (5) kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, sehat mental dan fisik, mandiri, bergotong royong, serta bertanggung jawab; (6) pemahaman tentang kaidah tata bahasa, kosakata, sastra, dan budaya Indonesia; (7) kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya; dan (8) kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia dan dunia. Pembelajaran bahasa Indonesia mendasari perkembangan kemampuan komunikasi peserta didik beserta implementasinya secara kritis, kreatif, dan komunikatif (secara lisan maupun tulis) dalam berbagai tujuan dan konteks kehidupan.

Pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia terbagi menjadi dua macam, yaitu secara umum dan khusus. Secara umum, pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam yang memanfaatkan beragam tipe teks dan teks multimodal. Melalui pembelajaran mendalam, peserta didik akan mencapai “Delapan Dimensi Profil Lulusan” yang terdiri atas: (1) keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, (2) kewargaan, (3) kreativitas, (4) penalaran kritis, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi (Widagdo, 2025:53). Pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia secara khusus menggunakan pendekatan pedagogi genre yang mempunyai empat tahapan, yakni penjelasan (*explaining*, *building the context*), pemodelan (*modelling*), pembimbingan (*joint construction*), dan pemandirian (*independent construction*). Pendekatan pedagogi genre mengajak peserta didik untuk menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dan sarana mengekspresikan ide dan gagasan mereka (Pitaloka *et al.*, 2023:197).

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka berperan penting terhadap pengembangan literasi peserta didik. Berdasarkan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikdasmen (2025:11), mata pelajaran bahasa Indonesia membentuk dua macam keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan berbahasa reseptif dan produktif. Keterampilan berbahasa reseptif mencakup tiga hal, yaitu menyimak, membaca, dan memirsa, sedangkan keterampilan berbahasa produktif mencakup berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Kedua keterampilan berbahasa tersebut dilandasi oleh tiga hal yang saling terkait dan mendukung guna mengembangkan kompetensi murid dalam bidang bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra), dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif).

Membaca merupakan jenis keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Keterampilan reseptif artinya menerima atau memahami pesan yang disampaikan oleh penutur atau penulis. Membaca digunakan sebagai sarana

untuk mempelajari dunia yang diinginkan sehingga manusia dapat memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan menggali pesan-pesan tertulis dalam bahan bacaan (Somadayo dalam Suryanti *et al.*, 2022:206). Konsentrasi yang baik, penguasaan kosakata, minat, dan fasilitas menunjang, keterampilan/kepandaian seseorang menentukan keberhasilan membaca agar dapat menangkap isi yang ada dalam bacaan. Berdasarkan keterampilan pembacanya, membaca dibedakan menjadi membaca pemahaman, membaca ekstensif, dan membaca cepat. Sedangkan secara praktis, membaca dibedakan menjadi membaca lisan dan membaca dalam hati (Aleka dan Achmad dalam Pertiwi, F., 2021:455).

Definisi membaca pemahaman menurut Lado (dalam Salam *et al.*, 2024:2) merupakan pemahaman arti/maksud dalam suatu bacaan melalui tulisan. Membaca pemahaman menurut Tarigan (dalam Putri *et al.*, 2024:254) bertujuan untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi dan memahami makna bacaan. Terdapat tiga hal pokok dalam membaca pemahaman, yaitu pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki tentang topik, menghubungkan pengetahuan dan pengalaman dengan teks yang akan dibaca, dan proses memperoleh makna secara aktif sesuai dengan pandangan yang dimiliki. Pemahaman terhadap suatu bahan bacaan tidak hanya bergantung pada apa yang terdapat dalam bacaan saja, melainkan juga bergantung pada pengetahuan sebelumnya yang telah dimiliki pembaca. Siswa harus dapat memahami bacaan dengan baik, karena siswa yang tidak dapat memahami bacaan dengan baik pasti mengalami kesulitan dalam kegiatan belajarnya. Akibatnya, akan lamban dalam menerima pelajaran.

Bacaan sastra anak-anak disediakan sebagai bahan pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Bacaan sastra dapat membantu perkembangan keterampilan berbahasa siswa. Kontribusi sastra anak terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak dikelompokkan ke dalam dua nilai menurut Nurgiyantoro (2019:38), yaitu nilai personal dan nilai pendidikan. Kontribusi sastra anak berkaitan dengan nilai personal meliputi perkembangan emosional, perkembangan intelektual, perkembangan imajinasi, pertumbuhan rasa sosial,

serta pertumbuhan rasa etis dan religius. Kontribusi sastra anak berkaitan dengan nilai pendidikan meliputi eksplorasi dan penemuan, perkembangan bahasa, perkembangan nilai keindahan, penanaman wawasan multikultural, serta penanaman kebiasaan membaca.

Nilai-nilai tersebut dapat ditemukan pada salah satu jenis karya sastra berbentuk prosa, yaitu dongeng. Dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal (Nurgiantoro, 2019:226) dan merupakan karya sastra yang bersifat imajinatif, estetis, di samping menyenangkan juga bermanfaat bagi kehidupan. Dongeng dapat dipandang sebagai bentuk keinginan pengarang untuk menyampaikan sesuatu kepada pembaca berupa ide atau gagasan, moral, atau bahkan sindiran. Dongeng digolongkan menjadi empat golongan besar, salah satunya yaitu dongeng fabel. Dongeng fabel adalah cerita yang menampilkan binatang sebagai tokohnya (Nurgiantoro, 2019:218). Binatang-binatang tersebut digambarkan seolah-olah dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, dan bertindak laku layaknya manusia.

Materi dongeng diajarkan di kelas II sekolah dasar. Capaian pembelajaran yang diampu dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada fase A yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik memahami informasi dari bacaan tentang narasi imajinatif. Berdasarkan analisis buku pegangan guru dan siswa mata pelajaran bahasa Indonesia “Keluargaku Unik” kurikulum merdeka untuk kelas II, fabel disajikan secara lisan, tulis, dan visual agar dapat mengakomodir Capaian Pembelajaran (CP). Penyajian fabel secara lisan pada buku tersebut, berupa kegiatan membaca fabel dengan teman secara bergantian dan membaca fabel bersama guru. Penyajian fabel secara tulis yang terdapat pada buku guru dan siswa berupa kegiatan menjawab pertanyaan terkait isi fabel, mengaitkan jenis perasaan pada fabel dengan perasaan pribadi, dan menjawab pertanyaan terkait penggunaan tanda koma yang ditemukan pada fabel. Penyajian fabel secara visual yang terdapat dalam buku pegangan guru dan siswa berupa gambar dua dimensi dengan gambar ilustrasi yang terdiri dari satu gambar saja atau beberapa gambar yang menggambarkan narasi cerita.

Selain itu, gambar ilustrasi itu dibuat dengan pewarnaan yang menarik. Lebih lanjut, terdapat narasi dan/atau dialog yang ditempatkan di luar atau di dalam *layout*. Materi fabel dalam buku Bahasa Indonesia “Keluargaku Unik” untuk kelas II dapat ditemukan pada Bab I dengan topik “Menenal Perasaan” bagian membaca halaman 15 dengan judul fabel yaitu “Kiki dan Cici” dan ditemukan pada bab V dengan topik “Berteman dalam Keragaman” bagian membaca halaman 95-99 dengan judul fabel yaitu “Rahasia Kaki Itik”.

Perkembangan intelektual peserta didik kelas II SD termasuk ke dalam tahap operasional konkret (*the concrete operational*, 7-11 tahun) yang berdampak terhadap respons anak terhadap bacaan yang berpengaruh pula terhadap pemilihan bahan bacaan anak. Karakteristik anak pada tahap operasional konkret antara lain adalah sebagai berikut.

- (a) Anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat-sifat umum, misalnya klasifikasi warna, klasifikasi karakter tertentu.
- (b) Anak dapat membuat urutan sesuatu secara semestinya, mengurutkan abjad, angka, besar-kecil, dan lain-lain.
- (c) Anak mulai dapat mengembangkan imajinasinya ke masa lalu dan masa depan; adanya perkembangan dari pola berpikir yang egosentris menjadi lebih mudah untuk mengidentifikasi sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda.
- (d) Anak mulai dapat berpikir argumentatif dan memecahkan masalah sederhana, ada kecenderungan memperoleh ide-ide sebagaimana yang dilakukan oleh dewasa, namun belum dapat berpikir tentang sesuatu yang abstrak karena jalan berpikirnya masih terbatas pada situasi yang konkret (Nurgiyantoro, 2019:91).

Implikasi buku bacaan sastra yang sesuai dengan tahap perkembangan intelektual anak tersebut adalah buku-buku bacaan yang memiliki karakteristik sebagai berikut. (a) Buku-buku bacaan narasi atau eksplanasi yang mengandung urutan logis dari yang sederhana ke yang lebih kompleks. (b) Buku-buku bacaan yang menampilkan cerita yang sederhana, baik yang menyangkut masalah yang dikisahkan, cara pengisahan, maupun jumlah tokoh yang dilibatkan. (c) Buku-buku bacaan yang menampilkan berbagai objek gambar secara bervariasi, bahkan mungkin yang dalam bentuk diagram dan

model sederhana. (d) Buku-buku bacaan narasi yang menampilkan narator yang mengisahkan cerita, atau cerita yang dapat membawa anak untuk memproyeksikan dirinya ke waktu atau tempat lain. Dalam masa ini anak sudah dapat terlibat memikirkan dan memecahkan persoalan yang dihadapi tokoh protagonis atau memprediksikan kelanjutan cerita (Nurgiyantoro, 2019:91).

Namun, kenyataan di lapangan berbeda dengan keadaan ideal. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas II SDN Bandar Lor 3, guru masih mendominasi kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, *peer tutoring*, dan menggunakan media pembelajaran berupa video. Siswa terlihat lebih senang belajar bahasa Indonesia dibandingkan mata pelajaran lainnya. Siswa terlihat aktif karena banyak cerita-cerita lucu dari dongeng yang dipelajari. Ketika guru menayangkan video dongeng, terlihat tidak semua siswa memperhatikan hingga akhir. Siswa yang duduk di bangku depan lebih fokus menonton video dongeng daripada siswa yang duduk di bangku belakang. Siswa yang duduk di bangku belakang terlihat asyik bermain dan bergurau dengan teman sebangkunya ketika penayangan video dongeng. Karena hal itu, guru harus menegur siswa yang gaduh di dalam kelas.

Setelah menayangkan video dongeng, guru memberikan pemahaman terkait dongeng dan siswa diminta mencari informasi terkait isi dongeng yang ditayangkan. Selanjutnya, kegiatan yang dilakukan ialah pengerjaan soal pada buku pegangan siswa kemudian jawaban ditulis pada buku tulis siswa masing-masing. Ketika mengerjakan soal, siswa mengalami kesulitan karena terdapat kosakata yang masih belum mereka ketahui maknanya. Untuk itu, guru akan memberikan penjelasan tentang maksud dan makna dari kosakata yang belum dimengerti siswa.

Keheningan di dalam kelas ketika mengerjakan soal hanya berlangsung singkat karena siswa yang telah selesai mengerjakan tugas lebih awal terlihat tidak dapat berdiam diri di tempat duduknya dan mengajak berbicara temannya yang lain yang masih mengerjakan tugas. Beberapa siswa

terlihat membantu temannya yang lain untuk mengerjakan tugas dari guru dengan maksud agar cepat selesai. Terdapat pula siswa yang meminta izin kepada guru untuk melakukan kegiatan lain seperti menggambar setelah menyelesaikan tugasnya. Ketika kondisi kelas mulai menjadi ramai dan berpotensi mengganggu kelas lain, guru kembali menegur siswa. Kondisi tersebut terjadi beberapa kali karena guru hanya memberikan teguran ringan.

Dalam proses penyampaian materi dongeng, guru menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis, buku siswa, buku guru, bupena, LKS, buku dongeng, dan video dongeng. Papan tulis digunakan sebagai panduan siswa mengenai apa yang harus mereka catat pada buku tulis karena siswa kelas II selalu bertanya terkait hal itu. Guru juga meminta siswa untuk membaca dongeng yang ada dalam buku siswa. Pengerjaan soal terkait dongeng menggunakan buku LKS. Sedangkan guru, menggunakan buku pegangan berupa buku guru dan bupena.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan fakta adanya sedikit siswa yang masih belum lancar membaca sehingga mereka kurang dapat mengikuti pembelajaran, kurang dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, dan memerlukan bimbingan guru atau bantuan temannya yang lain. Pembelajaran menggunakan video dongeng tentu memerlukan IT (*Information Technology*) yang memadai. Untuk kondisi sekarang, SDN Bandar Lor 3 sudah mempunyai proyektor dan *sound* mini guna membantu pemutaran video di dalam kelas.

Berdasarkan kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung yang telah dipaparkan di atas, jika dihubungkan dengan media pembelajaran dan kondisi ideal, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran materi dongeng yang masih belum variatif oleh guru wali kelas. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum dapat merangsang interaksi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Terlihat pada awal penayangan video dongeng, siswa merasa antusias dan semangat. Namun ketika memasuki bagian akhir jalannya alur cerita dongeng dalam video yang ditayangkan, siswa mulai terlihat gaduh, sulit berkonsentrasi, dan bermain

dengan temannya sendiri karena merasa jenuh sehingga menyebabkan minat belajar siswa menurun dan pembelajaran yang dilaksanakan cukup monoton.

Minat belajar yang turun tentu akan berpengaruh terhadap kemampuan mereka dalam memahami materi yang diberikan, khususnya dalam hal ini adalah materi dongeng. Keadaan yang terjadi juga bertentangan dengan kurikulum merdeka yang menuntut keaktifan siswa dan guru sebagai fasilitator. Apabila dilihat dari tingkat perkembangan intelektual anak dan indikator keterampilan membaca siswa kelas bawah juga seharusnya anak kelas II sudah dapat memahami dan mendapatkan makna dari apa yang dibaca.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh hasil bahwa guru telah menyediakan media pembelajaran terkait materi dongeng seperti buku siswa, LKS, buku dongeng, dan video dongeng yang sederhana dan dapat langsung digunakan oleh siswa. Terdapat pojok baca di kelas dan perpustakaan sekolah sehingga siswa dapat memanfaatkan buku-buku bacaan yang tersedia. Namun, guru belum menyediakan media pembelajaran yang dapat merangsang interaksi dan keaktifan siswa terkait materi dongeng karena keterbatasan waktu dan keahlian. Video yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh guru memiliki kelemahan yaitu: 1) pembelajaran berjalan secara monoton dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran; 2) siswa harus terus fokus dalam mengingat bagian-bagian dari cuplikan video tersebut; 3) jika siswa lupa beberapa bagian video tersebut, siswa tidak akan bisa menyimpulkan isi dari video pembelajaran yang telah ditampilkan oleh guru yang menyebabkan harus memutar kembali video tersebut dan memakan waktu dalam pembelajaran. Guru wali kelas menyatakan bahwa, “Media yang menarik akan membuat anak-anak tertarik untuk belajar. Walaupun semua media pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya.”

Berdasarkan data dokumentasi hasil belajar siswa kelas II SDN Bandar Lor 3 pada materi dongeng, menunjukkan bahwa hampir keseluruhan siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam penilaian aspek kognitif. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* siswa kelas II sebanyak 21

siswa, 2 siswa mendapat nilai cukup, sedangkan 19 siswa lainnya mendapat nilai kurang berdasarkan interval nilai yang ditetapkan dalam KKTP terhadap penilaian aspek kognitif. Berdasarkan hasil analisis dokumen lebih lanjut, penyajian fabel dalam buku siswa hanya ditampilkan sebanyak dua kali dalam satu buku.

Dengan adanya siswa yang mengalami hambatan belajar dalam hal keterampilan membaca pemahaman guna menggali informasi atau isi dari dongeng fabel mengakibatkan mereka tertinggal dengan temannya yang lain karena tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Penyajian fabel secara lisan berupa kegiatan membaca fabel dengan teman secara bergantian dan membaca fabel bersama guru belum berjalan efektif karena masih terdapat siswa yang belum lancar membaca dan terdapat siswa yang ramai sendiri ketika teman/gurunya sedang membacakan fabel.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat. Media menurut Briggs (dalam Pagarra *et al.*, 2022:) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar. Dengan bantuan media pembelajaran, diharapkan pembelajaran dapat lebih menarik, konkret, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, serta proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut Asyhar (2020:74), terdapat enam kriteria dalam memilih media, antara lain: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) dapat mendukung isi pelajaran, (3) bahan yang digunakan dalam media tidak mudah rusak, (4) dalam memilih media, guru diwajibkan memiliki keahlian dalam menggunakan media, (5) pengelompokkan sasaran, dan (6) memiliki kualitas yang baik. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media *puzzle book* berbasis kearifan lokal.

Puzzle book adalah media pembelajaran yang dibuat dengan menggabungkan buku cerita bergambar dan *comic strip* dan dikemas dalam bentuk *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang disukai oleh anak-anak karena permainan ini hanya menata dan memasang potongan-potongan gambar yang dapat melatih kecerdasan otak karena siswa dilatih untuk

memecahkan masalah (Yulianti dalam Tsani & Indrawati 2019:2666). Dengan beraktivitas menggunakan *puzzle*, dapat mengasah kemampuan otak anak dalam hal mengingat, mengenal bentuk, dan mengasah daya pikir. *Puzzle book* yang dikembangkan memuat dongeng berbasis kearifan lokal Kediri.

Kearifan lokal adalah pemikiran-pemikiran lokal yang memiliki sifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik yang dilaksanakan dan diikuti oleh anggota masyarakat (Kurnia dalam Puspitoningrum, 2024:21). Kearifan lokal dalam pembelajaran menurut Suyitno (dalam Damariswara & Saidah, 2021:199) artinya memanfaatkan lingkungan sebagai sasaran belajar, sumber belajar, dan sarana belajar. Pembelajaran berbasis kearifan lokal diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman untuk lebih mencintai nilai luhur yang dianut di daerah siswa (Shufa dalam Damariswara & Saidah, 2021:199).

Penelitian media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal belum pernah dilakukan dan media yang dikembangkan mempunyai pembaruan tersendiri. Adapun data produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *puzzle book* yang merupakan gabungan dari buku cerita bergambar dan permainan *puzzle*. Pengembangan media *puzzle book* ini berisikan narasi dongeng fabel yang dibalut dengan gambar, menggunakan sedikit teks dialog seperti yang ada pada *comic strip*, dan diwujudkan dalam bentuk permainan *puzzle*. Fabel yang dimuat dalam media *puzzle book* merupakan salah satu kearifan lokal Kediri.

Pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal diharapkan dapat menjadi sarana pendidikan yang efektif dan efisien, dapat merangsang siswa untuk belajar, dapat meningkatkan hasil belajar, dapat mengasah keterampilan membaca pemahaman siswa terhadap isi dongeng fabel, dapat mengenalkan kembali kearifan lokal Kediri kepada siswa, juga dapat digunakan untuk menambah koleksi buku dan bahan bacaan di perpustakaan sekolah. Sehubungan dengan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Puzzle Book* untuk Pemahaman Siswa dalam

Mencermati Isi Dongeng Fabel Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas II SD”.

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ditetapkan agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, yaitu tentang meningkatkan pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel pada materi bahasa Indonesia kelas II, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD?
2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan, maka tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan produk pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD.
2. Mengetahui kepraktisan produk pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD.
3. Mengetahui keefektifan produk pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoretis maupun praktis. Manfaat teoretis artinya hasil penelitian bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Manfaat praktis bagi berbagai pihak untuk memperbaiki kinerja, terutama bagi guru dan siswa. Adapun manfaat dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis artinya hasil penelitian diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran guna memudahkan penyaluran informasi pembelajaran. Manfaat teoretis pada pengembangan media *puzzle book* adalah untuk membantu pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD. Penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong dilakukannya penelitian lainnya yang lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Dampak yang diperoleh guru dengan adanya pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD yaitu dapat dijadikan perantara penyampaian materi dari guru kepada siswa,

khususnya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel, membangkitkan motivasi belajar siswa, mencapai ketuntasan belajar siswa, dan untuk mengenalkan kearifan lokal yang ada di Kediri.

b) Bagi Siswa

Dampak yang diperoleh siswa dengan adanya pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD adalah keterampilan membaca pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel dapat meningkat sehingga pembelajaran bahasa Indonesia lebih bermanfaat. Hasil belajar siswa juga meningkat karena siswa lebih antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif. Kemudian, menambah pemahaman siswa dan menjadi lebih mengenal tentang kearifan lokal yang dimiliki daerahnya sehingga menambah informasi kearifan lokal yang dimiliki kota Kediri.

c) Bagi Kepala Sekolah

Dampak yang diperoleh kepala sekolah dengan adanya pengembangan media *puzzle book* untuk pemahaman siswa dalam mencermati isi dongeng fabel berbasis kearifan lokal pada siswa kelas II SD adalah sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan fasilitas sekolah terutama dalam penyediaan sumber-sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. & Karim, K.H. (2022). *Penerapan Teknik Scanning untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Kota Ternate*. *Edukasi Jurnal Pendidikan*, 20(1), 83-95.
- Aprianti, W. (2021). *Penerapan Permainan Puzzle dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung*. (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2021)
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok, Indonesia: Rajawali Pers.
- Ayuningrum, S. & Herzamzam, D.A. (2021). *Konsep dan Implementasi Pembelajaran Membaca Pemahaman di SD Kelas VI*. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan ke-5 (SNIP 2021) dan Seminar Nasional Guidance Counseling Project (GCP 2021)*, 5(2), 232-238.
- Damariswara, R. & Saidah, K. (2021). *Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa*. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 6(2), 197–207. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15252>
- Dewi *et al.* (2025). *Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A-F dan Fase F Tingkat Lanjut*. Indonesia: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikdasmen.
- Fajariyah, E.L. (2017). *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumber Rejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017*. (Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, Lampung, 2017).
- Kamsena, Y.F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Si Tuan (Operasi Hitung Pecahan) Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Kelas V*. (Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, 2023).
- Karunia, P., Israwati, & Maulidar. (2022). *Pengaruh Media Puzzle terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Subtema Tugasku Sehari-hari di Rumah di Kelas II SD Negeri II Banda Aceh*. *Jurnal Edukasi El-Ibtida'i Shopia*, 1(1), 23-30.
- Kurnia, I. (2018). *Mengungkap Nilai-Nilai Kearifan Lokal Kediri sebagai Upaya Pelestarian Budaya Bangsa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 51-63.
- Harahap, R.R. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle dalam Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di*

Kelas V SD Negeri 0906 Padang Sihopal Kecamatan Huristak Kabupaten Padang Lawas. (Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, Padangsidempuan, 2021).

Hasan, M. *et al.* (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran.* Klaten, Indonesia: Tahta Media Group.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran.* Surabaya, Indonesia: Penerbit Bintang Surabaya.

Maharani, I.R., Al-Bukhori, A.M., & Putriyanti, L. (2023). *PERANAN BAHASA INDONESIA SEBAGAI BAHASA PENGANTAR DALAM DUNIA PENDIDIKAN SERTA FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA.* (September 2023). (pp. 365-374). Grobogan, Indonesia: Prosiding Sendika

Maylia, V.L.P. & Harjono, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Book dengan Metode SAS untuk Mengatasi Kesulitan Membaca pada Peserta Didik Kelas 1. JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), 7(9), 9582-9587.*

Nuraini, R. (2019). *Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) pada Siswa Kelas V. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 20, 1.928-1938.*

Nurfadhillah, S., Rizkiya, D.F., Waro, K., Handayani, N.R., & Ningsih, P.A. (2021). *PENGAPLIKASIAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR BINA BANGSA. Jurnal Edukasi dan Sains, 3(2).* <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

Nurgiyantoro, B. (2019). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak.* Yogyakarta, Indonesia: Gadjah Mada University Press.

Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nurkhasanah, S. (2024). *Pengembangan Media Crossword Berbasis Wordwall Materi Organ Pencernaan Manusia di Kelas V Sekolah Dasar.* (Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, 2024).

Pagarra, H. *et al.* (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN.* Gunungsari, Indonesia: Badan Penerbit UNM.

Permata, R.D. & Nugrahani, R. (2023). *Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), 6(7), 5286-5290.*

- Parid, M. (2020). *Relevansi Komunikasi Pembelajaran dengan Materi Bahan Ajar SD/MI. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 442-452.
- Pertiwi, F. (2021). *PENDEKATAN INTEGRATIF DALAM KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SEKOLAH DASAR. Journal of Elementary Education*, 4(3).
- Pitaloka, D., Istiyati, S., & Yulisetiani, S. *Model Pedagogi Genre untuk Mengembangkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(4), 195-200.
- Puspitoningrum, E., Swanjaya, D., Khan, R.I., Lestari, E.A., & Saputra, Z. (2025). *Penguatan Kearifan Lokal Kediri melalui Cerita Panji dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Augmented Reality. Ihya Al-Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 441-454.
- Puspitoningrum, E. (2024). *Eksistensi Nilai Personal dalam Cerita Rakyat Kearifan Lokal Kediri (Kajian Sastra Anak). Jurnal Ilmiah FONEMA*, 7(1), 19–41. <https://doi.org/10.25139/fn.v7i1.8370>
- Puspitoningrum, E., Sardjono, & Rahmayantis, M.D. (2022). *Pembelajaran Menulis Dongeng*. Kediri, Indonesia: Penerbit Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Putri, A., Putri, H.E., Chandra, & Suriani, A. (2024). *Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Kelas V SD. Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 252–261. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.772>
- Salam, R., Achmad, W.K.S., & Hamzah, A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Take and give untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1).
- Sari, A.S., Lina, Novita, L., & Wijaya, A. (2023). *Pengembangan E-Modul Canva Tema 7 Subtema 2 pada Mata Pelajaran IPA Materi Macam-macam Gaya untuk Siswa Kelas IV. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 3797-3801.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung, Indonesia: Penerbit Alfabeta.
- Suhardi, I. (2022). *Perangkat Instrumen Pengembangan Paket Soal Jenis Pilihan Ganda Menggunakan Pengukuran Validitas Konten Formula Aiken's V. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4158-4170.

- Sunarti & Dalle, A. (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN I Makassar. Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1), 18-25.
- Sunarti. 2016. *Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN I Makassar*. (UNM, Makassar, 2016).
- Suryanti, D., Istikhomah, Y., & Belalita, N. (2022). *Konsep dan Implementasi Metode PQ4R dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman*. (21 November 2022). (pp. 205-211). Tangerang Selatan, Indonesia: Prosiding Seminar Akademik Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Tsani, N. Z. & Indrawati, D. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA ZEBOTIKA (PUZZLE BOOK MATEMATIKA) BERBASIS PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA (PMRI) PADA MATERI MENGENAL PECAHAN BAGI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. JPGSD*, 7(2), 2665-2674.
- Permata, R.D. & Nugrahani, R. (2023). *Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(7), 5286-5290.
- Wardani, T.Y.K., Sari, A.D.I., & Alfiansyah, I. (2026). *Pengembangan Media Puzzle Book pada Materi Pengukuran Sudut Siswa Kelas III UPT SD Negeri 47 Gresik. Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(2), 214-222.
- Zahroh., N.F. & Kirani, E.D. (2024). *Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Mahasiswa PBSI. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1044-1053.