

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN UNSUR INTRINSIK TEKS NARATIF KELAS III SDN PERCOBAAN 2

Arni Sukma Senia, C. Asri Budiningsih

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

arnisukma.2021@student.uny.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
*Media Puzzle,
Pengembangan Media,
Teks Naratif, Unsur
Intrinsik*

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *puzzle* Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas III di SDN Percobaan 2 Sleman. Metode penelitian yang digunakan adalah model 4D Holistik Reigeluth (*Define, Design, Develop, Deploy*) yang dimodifikasi hingga tahap *develop* atau pengembangan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Instrumen melibatkan ahli validator, peserta didik dan pendidik. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif dan kuantitatif persentase. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan valid dengan skor akhir 87,5% oleh ahli materi dan 88,33% oleh ahli media, dengan peningkatan signifikan setelah revisi; dan (2) media dinyatakan sangat praktis berdasarkan penilaian guru (92,50%) dan peserta didik (82,03%). Media *puzzle* terbukti valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan pemahaman unsur intrinsik dalam teks naratif kelas III SDN Percobaan 2 Sleman.

Abstract

Key Word:
*Puzzle Media, Media
Development, Narrative
Text, Intrinsic Elements*

This study aims to develop a Bahasa Indonesia learning media in the form of a puzzle for third-grade students at SDN Percobaan 2 Sleman. The research employed the 4D Holistic Reigeluth model (Define, Design, Develop, Deploy), modified up to the development stage. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. The instruments involved material and media expert validators, students, and teachers. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative percentage techniques. The validation results indicated that the media was deemed valid, with final scores of 87.5% from the material expert and 88.33% from the media expert, showing significant improvement after revision. Furthermore, the media was rated highly practical based on assessments from teachers (92.50%) and students (82.03%). The puzzle media proved to be valid and practical for improving the understanding of intrinsic elements in narrative texts for third-grade students at SDN Percobaan 2 Sleman.

Copyright © 2025 Arni Sukma Senia, C. Asri Budiningsih

This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong perkembangan potensi peserta didik secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang sisdiknas. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, khususnya pada pemahaman teks naratif beserta unsur intrinsiknya yang meliputi tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa. Pemahaman yang baik terhadap unsur intrinsik tidak hanya memperkuat kemampuan literasi, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik (Birlina et al., 2023)

Hasil observasi di kelas III SDN Percobaan 2 Sleman menunjukkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap unsur intrinsik dalam teks naratif. Berdasarkan wawancara, salah satu penyebabnya adalah terbatasnya media pembelajaran yang digunakan, seperti buku paket dan LKS yang minim ilustrasi berwarna serta media sederhana yang kurang menarik. Data hasil ulangan harian menunjukkan 21% peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual, sehingga memerlukan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas III yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget (dalam (Budiningsih, 2008)). Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami materi melalui media yang bersifat nyata, interaktif, dan visual. Salah satu bentuk media yang sesuai adalah *puzzle*, yang dapat memadukan gambar dan teks, melatih kemampuan memecahkan masalah, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Saputra, 2021).

Sejumlah penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nurul Mujtahidah et al., 2023) dan (Syamsiani, 2024) menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa, baik untuk membaca permulaan maupun keterampilan menulis naratif, dengan hasil valid, praktis, dan menyenangkan. Namun, belum ada media *puzzle* yang secara khusus dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman unsur intrinsik teks naratif di kelas III SD. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *puzzle* Bahasa Indonesia yang valid dan praktis untuk meningkatkan pemahaman unsur intrinsik teks naratif pada peserta didik kelas III SDN Percobaan 2 Sleman.

METODE

Jenis Penelitian

Penjelasan dari teori *Research and Development* (R&D) adalah proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk yang dikembangkan pada penelitian berupa media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman unsur intrinsik dalam teks naratif bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Model penelitian yang digunakan adalah model ID (*Instructional Design*) Holistik 4D (*Define, Design, Develop, and Deploy*) dimodifikasi hanya sampai tahap *Develop* karena penelitian tidak mengukur efektivitas dan tidak sampai pada tahap penerapan yang dikembangkan oleh Reigeluth Charles (Reigeluth & An, 2020).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Percobaan 2 Sleman sekup Blok S, Sendowo, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. Penelitian dilakukan selama 6 bulan.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba adalah peserta didik kelas III SDN Percobaan 2 Sleman. Uji coba perorangan dilakukan dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 orang peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah menggunakan media *puzzle* dengan pengawasan guru dan peneliti.

Prosedur

Produk yang dikembangkan pada penelitian berupa media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman unsur intrinsik dalam teks naratif bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Model penelitian yang digunakan adalah model ID (*Instructional Design*) Holistik 4D (*Define, Design, Develop, and Deploy*) dimodifikasi hanya sampai tahap *Develop* karena penelitian tidak mengukur efektivitas dan tidak sampai pada tahap penerapan yang dikembangkan oleh Reigeluth Charles (Reigeluth & An, 2020).

Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap *define* (Pendefinisian) merupakan tahap awal peneliti untuk melakukan analisis kinerja, penilaian kebutuhan instruksional, dan perencanaan proyek sebelum memasuki proses desain instruksional bertujuan untuk memahami kondisi pembelajaran yang dilakukan serta memperbaiki proses pembelajaran yang mengalami kesenjangan atau pemahaman yang rendah pada peserta didik.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap desain pada penelitian ini mengacu pada kerangka (Reigeluth & An, 2020) yang meliputi tiga tingkat perencanaan, yaitu tingkat atas, menengah, dan rendah. Pada tingkat atas, perancangan difokuskan pada penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, strategi, media, dan urutan penyajian. Materi yang digunakan adalah unsur intrinsik teks naratif, Metode pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* naratif untuk mendukung pembelajaran kontekstual.

Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap *develop* adalah proses mewujudkan desain menjadi produk nyata. Pada tahap ini, media *puzzle* yang telah dirancang diproduksi sesuai spesifikasi, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian isi, desain, serta kemudahan penggunaan. Berdasarkan masukan dari para ahli, dilakukan revisi untuk menyempurnakan media sebelum diujicobakan kepada peserta didik dan pendidik.

Tahap Deploy (Penerapan)

Tahap *deploy* merupakan tahap penyebaran dan penerapan produk kepada pengguna secara lebih luas setelah melalui proses pengembangan dan uji coba. Pada tahap ini, media pembelajaran diimplementasikan dalam skala penuh di lingkungan sasaran, disertai dengan monitoring, evaluasi, dan tindak lanjut. Meskipun tahap *deploy* secara konseptual merupakan bagian dari model 4D Holistik, pada penelitian ini tahap tersebut tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian yang hanya mencakup validasi dan uji coba terbatas.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan merupakan metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan di SDN Percobaan 2 melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi (Romdona Siti & Dkk, 2025) yang dapat mendukung penelitian.

Teknis Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan kuantitatif persentase. Analisis kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan media berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, pendidik, dan peserta didik (Sugiyono dalam Melyza & Aguss, 2021). Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor angket penilaian dari para responden, mengubahnya menjadi persentase, dan mengkategorikannya sesuai kriteria kelayakan. Hasil kedua analisis dipadukan untuk memperoleh gambaran menyeluruh kualitas media *puzzle* yang dikembangkan.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil penilaian diperoleh dari persentase yang dihitung berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan angket respon peserta didik. Penilaian menggunakan skala Likert dengan empat kategori pilihan.

Tabel 1. Kategori Skala Likert

Persentase (%)	Kategori Validitas
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup Baik
≤ 40%	Tidak Baik

Kategori tersebut digunakan sebagai acuan untuk menginterpretasikan hasil penilaian validitas dan kepraktisan media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan.

HASIL

Tahap Define (Pendefinisian)

Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Percobaan 2. Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa pemahaman

peserta didik terhadap unsur intrinsik teks naratif masih rendah. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru, media pembelajaran terbatas pada buku teks, dan aktivitas siswa dalam memahami alur, tokoh, maupun amanat cerita belum optimal. Hal ini mengindikasikan perlunya media pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi keterlibatan aktif siswa.

Penilaian Kebutuhan Instruksional

Penilaian kebutuhan instruksional dilakukan melalui tes awal (Ulangan Harian dan PTS) serta diskusi dengan guru kelas. Dari 28 peserta didik, 21% memperoleh nilai di bawah KKM (80) dengan nilai terendah 53. Data ini menunjukkan variasi capaian yang belum merata. Berdasarkan hasil analisis, pembelajaran membutuhkan media yang mampu membantu siswa memahami struktur dan unsur intrinsik teks naratif secara lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah diingat.

Perencanaan Proyek

Perencanaan proyek difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *puzzle* berbasis teks naratif. Media ini dirancang sesuai karakteristik peserta didik kelas III yang menyukai permainan edukatif. Desain *puzzle* memuat potongan-potongan cerita yang dapat disusun berdasarkan struktur teks naratif (orientasi, komplikasi, resolusi) dan dilengkapi identifikasi unsur intrinsik (tokoh, latar, alur, tema, amanat).

Tahap Design (Perancangan)

Pertimbangan dalam Desain

Pertimbangan desain media *puzzle* disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas III SD yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Media dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memudahkan pemahaman konsep abstrak seperti unsur intrinsik. Desain visual mempertimbangkan kombinasi warna yang menarik, ilustrasi yang relevan dengan cerita, serta ukuran potongan *puzzle* yang sesuai dengan keterampilan motorik halus anak. Materi teks naratif dipilih dari cerita rakyat yang familiar, mengandung pesan moral, dan memiliki struktur yang jelas (orientasi, komplikasi, resolusi).

Tahap Desain

Pada tahap ini dibuat rancangan awal (prototipe) media *puzzle*. Potongan *puzzle* disusun berdasarkan urutan alur cerita, di mana setiap potongan berisi bagian teks yang mewakili struktur naratif. Selain itu, pada potongan tertentu disisipkan tanda atau warna khusus yang membantu siswa mengidentifikasi unsur intrinsik seperti tokoh, latar, tema, dan amanat. Lembar kerja pendamping disiapkan untuk mengarahkan siswa setelah *puzzle* tersusun, sehingga kegiatan tidak hanya berfokus pada permainan, tetapi juga penguatan pemahaman materi.

Tahap Develop (Pengembangan)

Memproduksi Media Pembelajaran

Tahapan pengembangan media *puzzle* dilakukan dengan menyesuaikan tingkat pemahaman peserta didik serta melibatkan validator ahli media dan materi untuk menjamin kualitas. Evaluasi formatif dilakukan secara berkala guna memastikan ketepatan materi, visual, dan aspek teknis. Pengembangan memperhatikan kosakata sederhana, kesesuaian tujuan pembelajaran, dan keamanan penggunaan. Peneliti bertanggung jawab merencanakan, menjadwalkan, memproduksi, dan memastikan media sesuai tujuan meningkatkan pemahaman unsur intrinsik teks naratif kelas III SDN Percobaan 2 Sleman.

Alat Pengembangan

Peneliti membuat desain media secara individu dengan menggunakan *Canva pro*. *Canva* merupakan sebuah *platform* untuk membuat desain grafis berupa poster, presentasi, flyer atau konten visual lainnya (Haisam Arrasyid et al., 2022).

Penulisan Naskah dan Papan Cerita

Peneliti menyusun skrip konten dalam proses pengembangan media pembelajaran *puzzle*. Skrip konten berisikan penjelasan materi dan panduan penggunaan media bagi peserta didik. Skrip ditulis dengan gaya bahasa yang sederhana sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas III SD Percobaan 2.

Pedoman Umum Desain Grafis

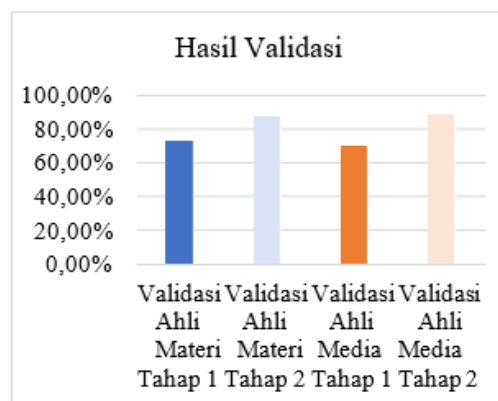
Pengembang media *puzzle* sudah memperhatikan elemen, jenis huruf yang digunakan dalam penulisan tidak lebih dari dua jenis, warna yang digunakan sesuai dengan kondisi dan umur peserta didik. Kejelasan dan keterbacaan media *puzzle* sudah memenuhi kriteria pedoman umum desain grafis.

Mengembangkan Panduan Pembelajaran

Panduan pembelajaran telah disusun oleh peneliti sebagai panduan secara langsung oleh guru dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman unsur intrinsik dalam teks naratif. Panduan dirancang untuk memberikan gambaran umum kepada peserta didik mengenai isi materi dan alur kegiatan pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memahami cara penggunaan media *puzzle*.

Evaluasi Formatif, Revisi, dan Finalisasi

Evaluasi formatif dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu (1) validasi oleh ahli yang mencakup tinjauan ahli yang meliputi validasi instrumen, validasi ahli materi dan media, dan (2) uji kepraktisan yang melibatkan peserta didik dan pendidik guna memperoleh data empiris terkait kevalidan dan kepraktisan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran.



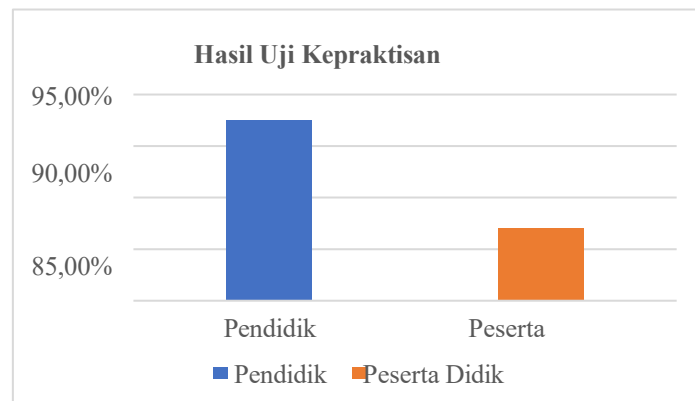
Gambar 1. Histogram Hasil Validasi

Pada tahap pertama, hasil penilaian instrumen oleh ahli menunjukkan persentase keseluruhan sebesar 72,5% dengan kategori “Baik” dari kategori 100% pada aspek bahasa meliputi penulisan dan penyederhanaan kalimat. Pada tahap kedua, setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan pada tahap sebelumnya, hasil penilaian instrumen memperoleh persentase keseluruhan sebesar 87,5% dengan kategori “Sangat Baik” dari kategori 100%. Setelah melakukan validasi materi, peneliti kemudian melakukan validasi media.

Pada tahap pertama, hasil penilaian oleh ahli media menunjukkan bahwa aspek kualitas media, aspek kelayakan teknis secara keseluruhan, media *puzzle* memperoleh persentase 70,00% dengan kategori “Baik” dari kategori 100% dan dinyatakan layak digunakan setelah dilakukan perbaikan pada beberapa aspek teknis.

Pada tahap kedua, setelah dilakukan revisi sesuai masukan tahap sebelumnya menunjukkan bahwa aspek kualitas media, aspek kelayakan teknis secara keseluruhan, media *puzzle* memperoleh persentase 88,33% dengan kategori “Sangat Baik” dari kategori 100% dan dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Setelah media *puzzle* dinyatakan valid berdasarkan hasil uji validitas, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan uji kepraktisan yang melibatkan pendidik dan peserta didik untuk menilai kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kebermanfaatan media dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Histogram Hasil Uji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan oleh pendidik menunjukkan bahwa media *puzzle* memperoleh persentase sebesar 92,50% dengan kategori 100% yang berarti media ini mudah digunakan, praktis dalam penerapan, serta mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Sementara itu, hasil uji kepraktisan oleh peserta didik memperoleh persentase sebesar 82,03% dengan kategori 100% yang menunjukkan bahwa media *puzzle* menarik, mudah dipahami, dan membantu peserta didik berinteraksi aktif dengan materi pembelajaran.

Tahap *Deploy* (Penerapan)

Tahap *deploy* tidak dilaksanakan secara penuh oleh peneliti karena fokus penelitian yang terbatas pada evaluasi formatif, yaitu kevalidan dan kepraktisan media *puzzle* yang dikembangkan untuk pembelajaran unsur intrinsik dalam teks naratif kelas III di SDN Percobaan 2 Sleman.

Pengukuran efektivitas media secara kuantitatif terhadap hasil belajar peserta didik tidak dilakukan dalam penelitian, hasil formatif menjadi dapat menjadi landasan awal bagi pengembangan lanjutan yang berfokus pada efektivitas media *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman unsur intrinsik dalam teks naratif karena telah melalui validasi dan uji coba kelompok kecil.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *puzzle* Bahasa Indonesia yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman unsur intrinsik dalam teks naratif pada peserta didik kelas III SDN Percobaan 2 Sleman. Pengembangan media menggunakan model 4D Reigeluth yang dimodifikasi hingga tahap *develop*, mengingat penelitian ini hanya fokus pada validasi dan kepraktisan media tanpa mengukur efektivitas secara kuantitatif.

Pada tahap *define*, analisis kebutuhan pembelajaran menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap unsur intrinsik seperti alur, tokoh, latar, tema, sudut pandang, dan gaya bahasa masih rendah. Guru juga mengungkapkan keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan, yang bersifat konvensional dan kurang menarik sehingga menurunkan motivasi belajar peserta didik.

Tahap *design* menghasilkan konsep *puzzle* berbentuk kubus dengan potongan teks, ilustrasi, dan pertanyaan terkait unsur intrinsik. Desain disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas dasar, dengan pemilihan warna cerah, tipografi yang mudah dibaca, serta tema hutan yang relevan dengan teks naratif yang digunakan. Kemasan media juga dirancang menarik dan fungsional sesuai masukan ahli media.

Pada tahap *develop*, prototipe media dibuat dan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media secara bertahap. Hasil validasi ahli materi menunjukkan peningkatan dari kategori “Baik” pada tahap pertama menjadi “Sangat Baik” pada tahap kedua setelah revisi, terutama pada aspek kelayakan isi dan bahasa. Validasi ahli media juga memperlihatkan peningkatan kualitas media dan kelayakan teknis dari kategori “Baik” menjadi “Sangat Baik”. Hal ini menandakan media sudah memenuhi standar kualitas dan layak untuk diuji coba.

Uji kepraktisan dilakukan dengan melibatkan guru dan peserta didik sebagai pengguna langsung media. Respon guru menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan, sesuai dengan rencana

pembelajaran, dan menarik bagi peserta didik. Respon peserta didik juga menunjukkan ketertarikan tinggi, kemudahan memahami instruksi, serta rasa senang saat menggunakan media *puzzle*. Secara keseluruhan, media pembelajaran dinyatakan praktis dan efektif untuk mendukung pemahaman unsur intrinsik teks naratif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan media *puzzle* kreatif valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Dengan demikian, media *puzzle* yang dikembangkan memiliki potensi sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman unsur intrinsik teks naratif pada peserta didik kelas III SDN Percobaan 2 Sleman menunjukkan hasil yang valid dan praktis. Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan dalam dua tahap, yang menunjukkan peningkatan kualitas dari kategori “Baik” menjadi “Sangat Baik” setelah revisi. Media dinyatakan layak uji coba dan efektif digunakan berdasarkan penilaian kepraktisan oleh guru dan peserta didik dengan skor yang sangat baik (92,5% oleh guru dan 82,03% oleh peserta didik). Media ini terbukti menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran unsur intrinsik teks naratif.

Saran

Bagi Peserta Didik

1. Memanfaatkan media *puzzle* secara optimal untuk memperdalam pemahaman unsur intrinsik teks naratif.
2. Lebih aktif dan kreatif dalam menggunakan media, serta bekerja sama dalam kelompok untuk pembelajaran yang menyenangkan.

Bagi Guru

1. Menggunakan media *puzzle* sebagai variasi pembelajaran yang interaktif dan menarik pada materi teks naratif.
2. Menyesuaikan pemanfaatan media dengan kondisi kelas dan mengombinasikannya dengan metode pembelajaran lain untuk hasil optimal.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Melakukan penelitian lanjutan dengan menguji efektivitas media menggunakan sampel yang lebih luas atau di sekolah lain untuk memperkuat generalisasi hasil.

DAFTAR RUJUKAN

- Budiningsih, D. C. A. (2008). *Teori Belajar dan Motivasi*. 1–124.
- Haisam Arrasyid, A., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022). Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 99–103. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.468>
- Nurul Mujtahidah, Yusuf, M., Guntur, M., & Aswar, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo. *Jurnal Konsepsi*, 12(4 SE-Daftar Artikel), 53–61. Retrieved from <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>
- Reigeluth, C. M., & An, Y. (2020). *Merging the instructional design process with learner-centered theory: The Holistic 4D Model*. In *Merging the Instructional Design Process with Learner-Centered Theory: The Holistic 4D Model*. Routledge. Retrieved from <https://doi.org/10.4324/9781351117548>

-
- Romdona Siti, & Dkk. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
<https://doi.org/10.61787/zk322946>
- Saputra, H. (2021). Penggunaan Media Puzzle dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 01 No.01(December), 01–09.
- Syamsiani, D. B. (2024). Pengembangan Media Puzzle Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV SDN Tanjung Mas. *Jurnal Prodigmial - Misbah V*, 10(No.01), 119– 134.