



Teknik Pembacaan Media *Puzzle* Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah

Tedy¹, Ruth Stevani², Rusdiana Tamara³, Yuliani⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri, Palangka Raya, Indonesia

Email: ¹tedy280204@gmail.com, ²stevani.ruth@gmail.com, ³rusdianatamara22@gmail.com,
⁴yuliani856@gmail.com

Abstrak

Penelitian penulis terfokus pada siswa di salah satu Sekolah Dasar di Palangka Raya. Penulis menemukan adanya murid yang belum mengenal literasi alfabetik maupun numerik, sehingga murid belum dapat melanjutkan bagaimana proses membaca. Selain itu, berdasarkan kegiatan rutin murid dengan berbagai keseriusannya, sudah saatnya guru memberikan kesempatan, kebebasan dan waktu bagi murid untuk berkreasi, menghilangkan penat melalui permainan yakni bermain puzzle. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan alat pengumpulan data melalui proses wawancara subjek penelitian. Data kualitatif berupa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan dengan media *puzzle* huruf yang dilaksanakan oleh guru dan murid. Hasil penelitian menunjukkan kegunaan atau konsekuensi logis atas media *puzzle* bahwa media *puzzle* tersebut mampu membangkitkan kedisiplinan murid berdasarkan kesadaran dan penggalian arti baik mematuhi maupun melanggar peraturan dalam ruang disiplin murid itu sendiri. Ranah kognitif, melalui media puzzle menjadi penting, tidak hanya membuat murid senang bermain, namun membantu anak untuk menghafal dan/atau mengingat kejadian atas mereka melalui permainan puzzle.

Kata Kunci: Teknik Kata, Membaca, Media *Puzzle* Huruf, Permainan dan Belajar

Abstract

The author's research focused on students in an elementary school in Palangka Raya. The author found that there were students who were not familiar with alphabetic or numeric literacy, so students could not continue the reading process. In addition, based on the regular activities of students with various seriousness, it is time for teachers to provide opportunities, freedom and time for students to be creative, relieve fatigue through games, namely playing puzzles. This research is a qualitative research with data collection tools through the process of interviewing research subjects. Qualitative data is in the form of information regarding the implementation of learning using the game method with letter puzzle media carried out by teachers and students. The results of the study show the use or logical consequence of the puzzle media that the puzzle media is able to arouse student discipline based on awareness and exploration of the meaning of both obeying and breaking the rules in the student's discipline space itself. The cognitive domain, through the media of puzzles being important, not only makes students happy to play, but helps children to memorize and/or remember what happened to them through puzzle games.

Keyword: Games and Learning, Reading, Media Puzzles Letter, Words Techniques.

PENDAHULUAN

Kegunaan media *puzzle* sekaligus novelty dalam penelitian ini bahwa media *puzzle* tersebut mampu membangkitkan kedisiplinan murid berdasarkan kesadaran dan penggalian arti baik mematuhi maupun melanggar peraturan dalam ruang disiplin. Kesadaran pada umumnya berasal dari stimulus-stimulus persuasif dari orang yang lebih tua. Misalnya, guru, orang yang dituakan dan orangtua itu sendiri. Selain itu media *puzzle* berguna sejauh murid mampu membaca kemudian mampu mengerjakan tugas melalui

pendiktean guru di dalam kelas. Selain itu, media *puzzle* membawa murid kepada lokus sekaligus stimulus untuk mengambil keputusan dalam format bermain dan belajar. Ranah kognitif, melalui media *puzzle* menjadi penting, tidak hanya membuat murid senang bermain, namun membantu anak untuk menghafal dan/atau mengingat kejadian atas mereka melalui permainan *puzzle*. Bermain disini menurut penulis adalah bermain menggunakan *puzzle* sekaligus dibumbui oleh nyanyian anak sebagai pelepas rasa lelah.

Anak belajar banyak hal, mulai dari mengenal warna, bentuk, jenis binatang, buah-buahan, sayuran dan lainnya (Carretta, 2020; Lei et al., 2017; Lu & Lu, 2010; Murase, 2018; Pazmiño, 2008). Anak-anak biasanya mengingat informasi dari permainan lebih dari apa yang mereka dapatkan dari permainan. Namun, bermain harus selalu diarahkan bersamaan dengan belajar. Penerapan bahan ajar teka-teki huruf dalam pendidikan membaca dilaksanakan dengan melalui bahan ajar yang diterapkan di kelas II dan III SD Negeri 1 Kereng Bangkirai. Berikut petunjuk penggunaan media *puzzle* huruf dalam teknik permainan media pembelajaran *puzzle* huruf, semoga dapat menarik minat pembaca dan mempengaruhi murid secara mendalam untuk memahami suatu konsep. Langkah-langkah penggunaan media *puzzle* bintang untuk memulai membaca menurut Laeli adalah: 1) guru menyarankan pembawa *puzzle* bintang dengan menerangkan aturan menggunakan metode tersebut, 2) guru membagi murid menjadi beberapa bagian grup, 3) guru membagikan *puzzle* bintang. Kerangka kerja untuk murid, 4) guru memberikan kesempatan kepada murid untuk membuat teka-teki huruf, 5) murid mendiskusikan hasil karya murid dengan guru, 6) guru mengevaluasi materi yang disampaikan dan dipelajari oleh murid (Laeli, 2015). Kinerja murid dalam proses pembelajaran dievaluasi berdasarkan lima hal, yaitu Murid mendengarkan penjelasan tentang tujuan yang ingin diraih, perserta didik menghadapi tugas yang diberikan pengajar (Politon, 2022; Yusup & Yosepa, 2022).

Penyatuan permainan teka-teki bintang. hanya untuk melatih murid membaca, Murid mengetahui bagaimana menggunakan waktu terbaik dari teka-teki untuk mengerjakannya dengan tenang dan sistematis serta mempersiapkan diri dengan baik (Laeli, 2015). Murid mulai menjawab soal-soal teka-teki huruf pada waktu yang diberikan. kepada guru agar murid mengenal abjad, perserta didik dapat menyampaikan hasil tugasnya di depan teman-teman sekelas kategori cukup, karena beberapa perserta didik masih belum bisa membaca. Ini berbeda dengan menulis dan menghitung. Membaca adalah proses sederhana yang melibatkan fungsi kedua belahan otak. Mereka memanfaatkan mata dan pikiran secara bersamaan untuk memahami makna setiap huruf.

Penulis menemukan adanya murid yang belum mengenal literasi alfabetik maupun numerik. Tanpa pengenalan tersebut, murid belum dapat melanjutkan bagaimana proses membaca. Membaca dan berkenalan dengan literasi menjadi penting, tidak hanya sebagai perjuangan murid atas kebutuhan dan angka, namun sebagai partisipasi penting dalam memberantas buta huruf sebagai salah satu perpanjangan tangan program-program pemerintah. Selain itu, berdasarkan kegiatan rutin murid dengan berbagai keseriusannya, sudah saatnya guru memberikan kesempatan, kebebasan dan waktu bagi murid untuk berkreasi, menghilangkan penat melalui permainan yakni bermain *puzzle*.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan observasi atau pengamatan yang dilakukan di ruang Kelas II dan III SD Negeri 1 Kereng Bangkirai Kecamatan Sabangau. Instrumen pengambilan informasi dalam kegiatan penelitian dilakukan melalui wawancara. Peneliti mewawancara subjek penelitian untuk mencari dan menggali informasi melalui rekaman (audio). Rekaman tersebut kemudian peneliti oleh ke dalam transkrip verbatim. Transkrip verbatim kemudian peneliti golongkan ke dalam coding sebelum padatan faktual. Berdasarkan padatan faktual, peneliti menganalisis pada bagian hasil dan pembahasan terkait tema-tema yang muncul dan relevan yang berasal dari koding. Pelaksana pengukuran adalah guru kelas II dan III. Subjek penelitian ini adalah dua orang guru. Data penelitian tindakan kelas ini berupa data kualitatif yang berupa informasi tentang penerapan pembelajaran berbasis permainan oleh guru dan murid dengan media *puzzle* huruf. Waktu penelitian dilakukan pada semester pertama tahun ajaran 2022/2023. Subjek pengamatan ialah guru kelas II dan III SD Negeri 1 Kereng Bangkirai sebanyak 56 murid, yang terdiri dari 29 murid kelas II dan 27 murid kelas III. Pengamatan peneliti merupakan pengamatan sekilas terkait penggunaan media *puzzle* dan manfaatnya dalam pengembangan kecerdasan sekolah dasar yang berada di Kalimantan Tengah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Media *puzzle* Huruf di SD Negeri 1 Kereng Bangkirai

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 01 dan 04 Maret 2023 diperoleh informasi tentang hasil belajar menggunakan media *puzzle* huruf dari 2 guru kelas

II dan III, peserta didik kelas II berjumlah 29 orang dan peserta didik kelas III berjumlah 27 orang, hingga keseluruhannya menjadi 56 murid, dan terdapat 52 murid yang memenuhi kriteria menggunakan media *puzzle* huruf, namun ada yang belum tuntas dalam membaca yaitu terdapat 4 murid.

Perasaan Ketidakjemuhan Penggunaan Media *Puzzle*

Mumun (bukan nama sebenarnya) dan Meriam mengatakan,

“ ..dari kelas 2 dan 3 kami guru mencoba menggunakan media *puzzle* huruf ini setiap hari, bagi yang belum bisa membaca, kami mengajarkannya beberapa kali. Berdasarkan analisis kami, dari 10 murid yang tidak bisa membaca, hanya 2 yang tidak bisa membaca”

Mumun/wwcr/perasaanketidakjemuhanpenggunaanmediapuzzle/04032023

Penulis melihat bahwa media *puzzle* huruf begitu diperlukan di SDN 1 Kereng Bangkirai dikarenakan murid kelas II dan III masih kesulitan untuk membaca dengan tepat. Melalui metode *puzzle* yang diterapkan dapat membantu murid meningkatkan kemampuan membaca. membaca serta murid lebih mudah memahami dan lebih cepat membaca dengan mudah. Percepatan/kecepatan tersebut menurut penulis karena adanya latihan, tanggung jawab dari murid itu sendiri, pengulangan, duplikasi, imitasi hingga mengarah pada pemikiran kritis melalui ragam pertimbangan (Apple et al., 2022; Borbujo, 2021; Mariani, 2022; Mariani et al., 2023; Munte, 2022a, 2022b; Munte & Korsina, 2022; PAHAN et al., 2014; Pongoh, 2023, 2022; Pouwels, 2019; Prasetyawati, 2020; M. T. Sarmauli, 2020; S. Sarmauli, 2016; S. Sarmauli & Pransinartha, 2022; Setinawati et al., 2021; Škof, 2020; Surya & Setinawati, 2021; Tekerop et al., 2019; Teräs et al., 2020; YUEL et al., 2011). Penulis menemukan konsistensi menjadi habit atau kebiasaan—baik dalam diri murid, maupun dalam diri pendamping/guru—yang menurut penulis berlaku tidak hanya untuk murid. Pengisi liburan, kelompok dewasa pun kerap menggunakan media *puzzle* untuk mengisi waktu liburan. Artinya, menurut penulis, kegunaan *puzzle* mampu mendongkrak resistensi otak yang telah menolak sesuatu yang baru yang bisa saja menjadi jalan alternatif dalam penanganan kendala-kendala (*problem solving*).

Mumun kembali mengatakan,

“.. menggunakan media *puzzle* huruf merasa jemu juga tetapi kami sebagai guru berusaha mencari cara agar para murid tidak bosan dan kami usahakan menggunakan media *puzzle* tersebut yang menyenangkan seperti dengan belajar menggunakan lagu dengan menunjukkan huruf, supaya para murid cepat mengingatnya. Kelas 2 ini hampir sama dengan kelas 1, karena ada wabah Covid 19 kemaren banyak murid yang tidak lancar membaca hanya beberapa murid saja”

Mumun/wwcr/ perasaanketidakjemuhanpenggunaanmediapuzzle/04032023

Penulis melihat bahwa murid merasa jemu saat terlalu fokus dalam menggunakan media *puzzle*, namun seorang guru harus bisa membawa suasana kelas yang hidup dan menyenangkan seperti membawa murid bernyanyi, bermain games. Keterhambatan karena wabah Covid 19, menyebabkan murid tidak terlalu memikirkan pembelajaran terutama dalam belajar membaca. Covid memang begitu berbahaya secara global dari berbagai lini (Angellyna, 2021; Apandie & Rahmelia, 2022; Malau, 2021; Susila & Pradita, 2022; Wainarisi et al., 2022). Namun, masih ada guru yang kurang kreatif dan beragam dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Sehingga, terdapat kekurang-antusiasan proses pembelajaran menurut Penulis melihat beberapa keterangan data lapangan penelitian yang menginformasikan, terutama dalam pembelajaran matematika yang dianggap sulit, membosankan bahkan menakutkan bagi murid karena matematika selalu berhubungan dengan angka, rumus dan berhitung. Sehingga minat belajar murid menjadi menurun ketika mengikuti pembelajaran. Tidak hanya itu, menurut penulis, kesulitan dalam dunia pendidikan Kristen dan Teologi-pun, misalnya dalam penggunaan alat peraga *puzzle* mampu berpikir pencarian jalan alternatif dari jalan yang biasanya (Fransiska & Al-washliyah, 2021; Heise & Nance, 2021; Wirawan, 2021). Ragam kegiatan pada masa Covid, sejauh pemeriksaan penulis, tidak hanya bersarang pada berita-berita duka, namun juga terdapat produktivitas aksi-aksi lintas generasi, termasuk murid-murid Sekolah Dasar.

Kebermanfaatan Media *Puzzle* Huruf bagi Kelas Dua

Mumun kemudian mengatakan,

kebanyakan murid yang masih belum mengenal huruf, walaupun mereka kelas 2 apalagi dikarenakan corona, kebanyakan masih belum mengenal huruf tapi saya menggunakan media *puzzle* itu. Sekarang mereka lancar dan bisa membaca. Bagi murid yang belum lancar membaca saya pisahkan atau di kelompokkan. Dari 10 murid yang masuk dan sekarang hanya sisa 2 murid yang

belum bisa membaca dengan menggunakan media *puzzle* huruf tersebut, kemudian dengan menggunakan media *puzzle* huruf ini ada peningkatan sedikit bagi murid kelas 2 ini dan dapat menggunakan gambar serta gambar tersebut dijelaskan oleh guru”

Mumun/wwcr/ kebermanfaatanmediapuzzlehurufbagikelasdua/04032023

Penulis melihat bahwa masih banyak murid yang belum mengenal huruf, oleh disebabkan pandemi Covid 19 sehingga murid lebih memilih bermain kebanding belajar jadi selama itu murid banyak tidak bisa membaca namun di karenakan ada media *puzzle* huruf ini ada peningkatan dalam mengenal huruf dan mulai bisa membaca. Sehingga minat baca murid berkurang termasuk dalam kelas 2. dan kelas 3 (M. T. Sarmauli, 2020; Silipta et al., 2021; Teriasi et al., 2022). Hal ini menyebabkan murid tidak mementingkan belajar membaca di bandingkan dengan bermain. Murid menjadi sulit untuk belajar membaca di karenakan mereka lebih banyak bermain dari pada belajar.

Pentingnya Menciptakan Suasana Belajar yang Menarik

Mumun (bukan nama sebenarnya) mengatakan

“.. dengan cara mengajak murid di dalam kelas tersebut untuk bernyanyi, karena mereka ribut untuk menghilangkan jemu para murid dan dapat membawa para murid bertepuk tangan dan setelah itu kita dapat mengajak mereka belajar lagi”

Mumun/wwcr/pentingnyamenciptakansuasanabelajaryangmenarik/04032023

Penulis melihat bahwa murid merasa jemu di kelas karena kelamaan belajar jadi guru berinisiatif mengajak murid untuk bernyanyi supaya rasa bosan dan jemu tersebut hilang sehingga murid dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Adapun hal yang membuat murid merasa termotivasi belajar adalah seorang guru mampu membuat kelas menjadi lebih hidup. Jadi murid yang ribut tersebut, untuk menghilangkan rasa jemu, namun seorang guru tetap memahami kondisi murid oleh karena itu guru mengajak murid untuk bernyanyi, bermain sambil belajar dengan bermain game seperti menyebutkan huruf (PAHAN et al., 2014; Tekerop et al., 2021; Veronica, 2022; Veronica & Munte, 2022; Wainarisi et al., 2022). Guru dapat memberikan hadiah kepada murid sehingga mereka lebih bersemangat. Jadi dengan hal tersebut membuat para murid lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Chan mengungkapkan Pengendalian kelas merupakan segala usaha yang diarahkan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan serta dapat memotivasi murid untuk belajar dengan baik sesuai dengan kemampuannya (Chan et al., 2019).

Satu-Satunya Media Pembelajaran di Kelas 2: Media *Puzzle*

Mumun (bukan nama sebenarnya) mengatakan,

“tidak ada media lain di kelas 2 ini, karena kelas 2 ini masih sama seperti kelas 1 masih menggunakan media *puzzle* huruf”

Mumun/wwcr/satusatunyamediapembelajarandikelas2:mediapuzzle/04032023

Penulis menemukan di kelas 2 SD tersebut hanya menggunakan media *puzzle* huruf saja serta murid tersebut hanya diajarkan disekolah namun tidak dirumah karena orang tua para murid hanya mengandalkan guru di sekolah saja. Namun menurut penulis perspektif orangtua para murid mesti terhenyak karena murid pada dasarnya lebih banyak di rumah bersama orang tua nya. Sehingga, orangtua berperan penting dalam mengajar anaknya, oleh sebab itu orangtua mesti mendampingi anaknya dan tidak hanya berpatokan dan berharap sepenuhnya pada guru.

Media tersebut harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi. Setiap jenis media yang disusun oleh guru harus memperhatikan segi efektivitas penggunaannya. (Hidayati, 2018)

Mumun menambahkan,

“.. cara menerapkannya saya menyuruh para murid untuk menghafal, kemudian bagi yang belum bisa menghafal saya ajarkan dengan cara menunjukkan satu persatu huruf abjad”

Mumun/wwcr/ satusatunyamediapembelajarandikelas2:mediapuzzle/04032023

Penulis melihat bahwa seorang guru juga dapat menerapkan metode menghafal untuk melatih murid dalam belajar membaca. Selain dari metode tersebut, guru masih minim akan bahan belajar dan menyesuaikan

dengan kemampuan murid serta murid tersebut memiliki hambatan yang kurang fokus dan banyak bermain. Jadi menurut penulis guru harus memperluas wawasan dan menggunakan media yang lebih kreatif sehingga membuat murid termotivasi untuk belajar dan lebih giat lagi dalam belajar terutama belajar membaca.

Buku Bunga Syaidatul Husna (2019), yang berjudul "Meningkatkan kemampuan. Pengenalan Huruf Melalui Media *Puzzle* Bagi Peserta Didik Dengan hambatan dalam Pendengaran". Hasil dari penelitian tersebut berupa media *puzzle* huruf yang dapat meningkatkan terhadap kemampuan mengenal huruf peserta didik dengan hambatan pendengaran. Adapun persamaan penelitian di atas dengan proposal peneliti adalah menerapkan media *puzzle* huruf. Perbedaannya pada penelitian di atas, peneliti Bunga Syaidatul Husna menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. (Lia, 2022)

Hambatan Atas Kemajuan Belajar Murid di kelas 2 dan 3

Mumun dan meriam (bukan nama sebenarnya) mengatakan,

“.. kami berusaha supaya murid itu belajar dan apa yang kita ajar bisa di terima dapat di mengerti dan di pahami oleh murid dan hambatannya murid karena murid lebih banyak bermain dan kurang fokus. Mariam (bukan nama sebenarnya) mengatakan juga mengatakan bahwa tidak semuanya, tapi lebih banyak yang mengikuti, hanya beberapa murid saya yang tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik”

Mumun/wwcr/hambatanataskemajuanbelajarmuriddikelas2dan3/04032023

Penulis melihat bahwa sebagai seorang guru selalu berusaha mengajarkan murid supaya apa yang di ajarkan dapat di mengerti dan di pahami serta tidak semua murid yang dapat mengikuti proses pembelajaran tersebut dengan baik. Jadi sebagai seorang guru harus bisa memotivasi muridnya dalam belajar membaca seperti jika murid tersebut sudah mulai bisa membaca guru dapat memberikan pujian sehingga murid tersebut lebih bersemangat untuk terus belajar membaca sampai benar-benar bisa membaca (Ligan, 2022; Politon, 2022; Rahmelia et al., 2022; Sihombing, 2022). Penggunaan media *puzzle* menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf. Dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dalam penelitian ini untuk Anak Berkesulitan Belajar membaca. Huruf itu sendiri merupakan bunyi ucapan akibat udara yang keluar dari paru-paru tanpa terkena rintangan atau penghalang (Vernanda & Yunus, 2013)

Pembuktian pernyataan tersebut dipertegas dengan hasil temuan yang didapatkan secara nyata di lapangan, hasil pengambilan data berdasarkan wawancara dengan wali kelas yang ada di beberapa sekolah dasar di masing-masing sekolah dasar di Gugus Jenderal Sudirman dan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ignacio (2016) yang mengemukakan hasil penelitiannya menyatakan bahwa murid mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan menulis karena belum mengingat huruf-huruf abjad dan masih mengalami kesulitan dalam perbedaan bentuk-bentuk huruf. Kemampuan murid dalam menulis Permulaan belum maksimal, karena murid belum bisa menemukan bentuk huruf yang sesuai dengan huruf abjad, dan belum bisa membedakan huruf kapital dan tanda baca yang tepat (Malau, 2021; Sanasintani, 2019, 2020; Sulistyowati et al., 2022; Susanto et al., 2022; Utami, 2022). Murid cenderung tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berkaitan dengan menulis dan membaca karena menulis adalah hal yang rumit bagi peserta didik.

Penerapan Metode Belajar-Mengajar murid dalam Pembacaan Media *Puzzle*

Meriam (bukan nama sebenarnya) mengatakan,

“saya menggunakan media *puzzle* dan dengan cara mengdikte agar guru mengetahui seberapa bisa murid tersebut bisa membaca. Setelah itu, baru saya uji lagi maju kedepan kelas untuk menulis apakah dia mampu memahami apa yang saya dikte. Setelah saya menyuruh mereka membaca apa yang mereka tuliskan di depan papan tulis tadi”

Meriam/wwcr/penerapanmetodebelajarmengajarmuriddalampembacaanmediapuzzle/04032023

Penulis melihat bahwa menggunakan media *puzzle* dengan cara mengdikte begitulah efektif serta dapat diuji dengan maju kedepan kelas menulis dan membaca serta setelah itu dapat mengetahui seberapa kemampuannya dalam membaca dan memahami sehingga dapat membuat murid dengan mudah belajar membaca dengan lancar. jadi dengan begitu murid lebih mudah membaca dan semakin lancar karena sudah dipraktekan. Futihat mengemukakan Media *puzzle* menjadi salah satu permainan yang dapat mengasah otak murid dan menuntut ketepatan dalam menggunakannya. Media *puzzle* membuat anak-anak dapat berpikir kreatif dan mampu bekerja sama dalam kelompok.(Futihat et al., 2020)

Pengembangan Kedisiplinan Murid melalui Pembacaan dalam Kelompok

Meriam selanjutnya mengatakan,

“bentuk kedisiplinannya mereka benar-benar mengikuti proses belajar membaca dengan menggunakan media *puzzle* huruf yaitu untuk membentuk mereka dalam kelompok. Supaya lebih mudah mengawasi mereka yang sudah bisa membaca dan belum bisa membaca”

Meriam/wwcr/pengembangankedisiplinanmuridmelaluipebacaandalamkelompok/04032023

Penulis melihat bentuk kedisiplinan murid dalam mengikuti proses belajar menggunakan media *puzzle* begitu efektif untuk membentuk mereka dalam kelompok belajar. Agar mudah memahami dalam proses belajar membaca di kelas. Dan lebih mudah jika dikelompokkan seperti yang bisa membaca dengan yang tidak lancar membaca jadi guru dapat lebih mudah mengawasi para murid dalam belajar membaca. Seorang guru dapat meningkatkan kedisiplin murid dalam membaca dengan memberikan tugas atau pekerjaan rumah (PR) seperti membuat puisi, cerita pendek, pantun dan membaca buku cerita dan diceritakan kembali di depan kelas. Amir & Sartika mengemukakan ditanamkannya karakter disiplin padadiri murid secara tidak langsung akan memunculkan karakter lain dalam diri murid tak terkecuali akan

Membaca berasal dari kata kerja baca, yang bermakna memahami isi bacaan. Pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya di sekolah dasar, tidak lepas dari empat kecacapan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Biasanya murid begitu senang. Anak-anak senang bermain *puzzle* dengan berbagai gambar yang menarik sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik kepada murid. Meskipun menjadi bagian dari hal yang sama, tidak mungkin lagi mengenali teka-teki media sebagai bagian dari permainan yang lebih besar. Lingkungan belajar yang dapat merangsang keterampilan mengasah otak anak, dimainkan dengan potongan *puzzle* yang nyambung tergantung pasangannya. Media *puzzle* begitu bermanfaat untuk menunjang pembelajaran agar murid dapat dengan mudah memahami pelajaran. Fuihat di Wardan menyarankan bahwa nama Puzlo berasal dari bahasa Latin untuk program sistem acak yang penuh dengan teka-teki. Istilah puzlo berarti teka-teki dalam bahasa Indonesia. Seperti sistem dari beberapa bagian dalam teka-teki yang dibuat tidak beraturan. Peran kita sebagai aktor adalah menata kembali sistem dalam bentuk apapun (Futihat et al., 2020)

Teka-teki merupakan salah satu bentuk permainan yang lebih menantang kreativitas dan daya ingat murid karena menimbulkan motivasi untuk selalu berusaha memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan karena dapat diulang-ulang. Tantangan dari game ini selalu membuat ketagihan. Coba lagi dan lagi sampai berhasil karena begitu menyenangkan. Teka-teki adalah permainan di mana Anda menyusun pecahan menjadi gambar atau teks yang telah ditentukan sebelumnya. Orang Indonesia mengenal teka-teki sebagai permainan pemecahan, permainan yang dapat mengasah otak murid dan membutuhkan ketelitian dalam penerapannya. Media *puzzle* memungkinkan mereka berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok. Media *puzzle* juga memungkinkan murid untuk mempraktekkannya secara langsung, misalkan mengatur huruf untuk memudahkan membaca bagi murid. Teka-teki media massa adalah permainan mengaransemen lagu yang dipotong-potong menjadi sebuah naskah, masing-masing dengan vokal dan satu atau lebih konsonan. Media *puzzle* merupakan semboyan yang bertujuan untuk menciptakan semangat kerjasama antar peserta, karena permainan ini dimainkan secara berkelompok, peserta dapat lebih konsisten, melatih kecerdasan matematis-logis peserta, mempererat solidaritas murid dan menyatukan rasa kekeluargaan antar murid, melatih strategi kerjasama murid, dan menghibur murid di dalam kelas.

Media seperti visual, teka-teki, lagu, dan permainan dapat digunakan untuk membuat murid bersemangat dalam proses belajar mengajar. Menggunakan lingkungan belajar begitu membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Sementara itu, pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan metode pengajaran yang benar-benar aktif dan menarik. Untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, alat bantu pengajaran harus digunakan untuk membantu murid mengasimilasi informasi dari guru. *Puzzle* adalah permainan menyusun bangunan yang mengharuskan murid menyusun atau mencocokkan kotak-kotak atau bangunan tertentu untuk membentuk suatu pola khusus. Pemilihan *puzzle* penting untuk kualitas pembelajaran murid, dengan memahami bahwa *puzzle* adalah alat pembelajaran yang terdiri dari lembaran kertas dengan kata-kata atau huruf, yang sekali lagi disusun dalam serangkaian teka-teki, dan proses menyusun *puzzle* dapat membantu murid untuk berkembang. Literasi Awal. Alat peraga memiliki beberapa manfaat, seperti memperjelas pesan, mencegah terjadinya verbalisme, mengatasi keterbatasan indera, membangun pola pikir belajar, dan memungkinkan murid untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan bakatnya. Keuntungan dari *puzzle* adalah meningkatkan minat dan keterlibatan murid dalam proses belajar mengajar, karena *puzzle* merupakan bentuk permainan yang lebih menyenangkan dan

menjadi sarana untuk melepaskan stres dalam belajar yang membutuhkan banyak konsentrasi. Keunggulan bermain *puzzle* ialah membantu mempertajam otak, koordinasi mata-tangan, pemikiran, kesabaran, dan pengetahuan. Tahapan penggunaan media *puzzle* pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Guru menginformasikan kepada murid bahwa mereka harus menyusun media *puzzle* tersebut. 2) Guru memberikan amplop berisi potongan-potongan *puzzle* kepada murid. 3) Murid kemudian diberikan waktu untuk menyelesaikan *puzzle* tersebut. 4) Murid kemudian diminta untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan *puzzle* tersebut. 5) Guru mengajak murid menyampaikan hasilnya kepada teman sekelas mereka.

Penggunaan sarana belajar *puzzle* adalah sarana belajar berupa potongan-potongan kertas yang digunakan untuk melatih kesabaran, kerja sama, dan pemikiran tingkat tinggi murid. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar murid, karena mereka secara aktif terlibat dalam merangkai kata dan menuliskannya secara langsung, baik secara kognitif maupun fisik, karena ada elemen permainan dan menyenangkan. Penggunaan model dan alat ini membantu murid untuk lebih memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi murid untuk belajar, karena membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menjadi bagian yang begitu berkesan karena murid terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Kose, 2020; le Roux et al., 2021; Lombardi et al., 2021; Mayuni et al., 2020; Teräs et al., 2020). Penggunaan alat dan model ini juga dapat meningkatkan efektivitas dengan membangun keberanian murid untuk melakukan presentasi dan secara efektif mengembangkan kedisiplinan murid untuk menepati waktu belajar dan ketelitian murid dalam mencocokkan kata per kata pada *puzzle* yang tersedia, sedangkan pengenalan huruf dan angka menjadi dasar bagi anak untuk belajar mandiri melalui kegiatan calistung (membaca-menulis-berhitung). Tetapi, jangan mengharapkan anak Anda akan langsung mengerti, karena setiap orang memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda. Cobalah untuk memediasi pembelajaran melalui aktivitas yang lebih menarik, seperti teka-teki huruf dan angka. Hal ini tidak hanya akan membantu anak Anda menghafal simbol-simbol tersebut, tetapi juga mendorong kecerdasan motorik halus dan visual-spasial.

Futihat mengatakan bahwa dalam pembelajaran di sekolah dasar terdapat empat keterampilan berbahasa: membaca, berbicara, mendengarkan dan menulis. Ketika guru melakukan pembelajaran membaca, mereka sering menemukan murid yang mengalami kesulitan dengan bunyi huruf, suku kata, kosakata dan kalimat. Salah satu keterampilan membaca yang harus dikuasai murid di sekolah dasar adalah kemampuan membaca permulaan. Kompetensi ini ada di kelas rendah yaitu kelas I, II dan III Sekolah Dasar (Futihat et al., 2020). Penulis melihat bahwa murid di kelas rendah membutuhkan kemampuan membaca awal untuk dapat belajar di kelas yang lebih tinggi. Jika murid tidak dapat membaca, mereka akan mengalami kesulitan untuk belajar dan memahami mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, murid kelas dua dan tiga membutuhkan perhatian khusus dari guru untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka.

KESIMPULAN

Media *puzzle*, pada akhirnya, menurut pemeriksaan penulis, dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir, mengasah kesabaran, dan melatih untuk berbagi. Media *Puzzle* ini juga merupakan inovasi atau variasi dari media yang sudah ada dan dengan menggunakan media *puzzle* mampu membuat murid turut dan antusias dalam proses pembelajaran. Teknik media *puzzle* yang digunakan peserta/murid terdiri atas penyusunan kembali gambar-gambar yang telah dipotong-potong menjadi satu keutuhan dan semua narasumber (murid) mau tidak mau berpikir keras untuk menyusun kepingan-kepingan gambar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada para subjek penelitian di SDN 1 Kereng Bangkirai Palangka Raya telah memberikan sumbangsih atas segala-galanya sehingga memungkinkan penulis memeriksa pola kerja-kerja permainan *puzzle*. Pembelajaran tidak hanya bersifat serius, namun juga menyenangkan karena berbalut permainan dengan berbagai ekspresi murid dan guru-guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Angellyna, S. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Persekutuan Jemaat di Gereja Kalimantan Evangelis Victoria Palangka Raya. *Jurnal Teologi Gracia Deo*, 3(2), 167–174.
- Apandie, C., & Rahmelia, S. (2020). Pendidikan kewarganegaraan masa depan: Learn, thrive, serve. *Seminar Nasional Kewarganegaraan*, 2, 1–10.
- Apandie, C., & Rahmelia, S. (2022). Lessons for Citizens Regarding Government Efforts to Promote Covid-19 Vaccines: Responses and Challenges to Post-Pandemic Citizenship Education. *Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)*, 56–64.
- Apple, M. W., Biesta, G., Bright, D., Giroux, H. A., Heffernan, A., McLaren, P., Riddle, S., & Yeatman,

- A. (2022). Reflections on contemporary challenges and possibilities for democracy and education. *Journal of Educational Administration and History*. <https://doi.org/10.1080/00220620.2022.2052029>
- Borbujo, F. P. (2021). Rethinking the onto-theo-logy today: A dialogue with Gianni Vattimo. *Claridades*, 13(1). <https://doi.org/10.24310/Claridadescrf.v13i1.11611>
- Carretta, V. (2020). Unfabling the East: The Enlightenment's Encounter with Asia. *The Scriblerian and the Kit-Cats*, 52(2). <https://doi.org/10.5325/scriblerian.52.2.0213>
- Chan, F., Kurniawan, A. R., N., Herawati, N., Efendi, R. N., & Mulyani, J. S. (2019). Strategi Guru Dalam Mengelola Kelas di Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), 439. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21749>
- Fransiska, V., & Al-washliyah, U. M. N. (2021). Pengembangan Media *Puzzle* Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Jurnal Pusdikra*, 1(November), 38–43.
- Futihat, S., Wibowo, E. W., & Mastoah, I. (2020). Pengembangan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(2), 135–148.
- Heise, M., & Nance, J. P. (2021). “defund the (School) police”? bringing data to key school-to-prison pipeline claims. *Journal of Criminal Law and Criminology*, 111(3).
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media *Puzzle* Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Kose, R. (2020). Just Keep Going - Polyphony. Gentle Activism for Collective Survival. *The Journal of Public Space*, Vol. 5 n. 4. <https://doi.org/10.32891/jps.v5i4.1422>
- Laeli, D. N. (2015). PENGGUNAAN METODE PERMAINAN DENGAN MEDIA PUZZLE DALAM PENINGKATAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS I SDN 2 TAMANWINANGUN TAHUN AJARAN 2014/2015. *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN*, 3(4.1).
- le Roux, K., Taylor, D. L., Kloot, B., & Allie, S. (2021). Research on higher education: a perspective on the relations between Higher Education Studies and Discipline-Based Education Research. *Teaching in Higher Education*, 26(1). <https://doi.org/10.1080/13562517.2019.1634538>
- Lei, B. qi B., Ick, J. C., & Trivedi, P. (2017). Shakespeare's asian journeys: Critical encounters, cultural geographies, and the politics of travel. In *Shakespeare's Asian Journeys: Critical Encounters, Cultural Geographies, and the Politics of Travel*. <https://doi.org/10.4324/9781315442969>
- Lia, S. (2022). No Title2005–2003, 8.5.2017. *הכי קשא לראות את מה שבאמה נגד העינים*.
- Ligan, L. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Berdasarkan Kitab Ulangan 6: 4-9. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 2(1), 73–84.
- Lombardi, D., Shipley, T. F., Bailey, J. M., Bretones, P. S., Prather, E. E., Ballen, C. J., Knight, J. K., Smith, M. K., Stowe, R. L., Cooper, M. M., Prince, M., Atit, K., Uttal, D. H., LaDue, N. D., McNeal, P. M., Ryker, K., St. John, K., van der Hoeven Kraft, K. J., & Docktor, J. L. (2021). The Curious Construct of Active Learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 22(1). <https://doi.org/10.1177/1529100620973974>
- Lu, L. C., & Lu, C. J. (2010). Moral philosophy, materialism, and consumer ethics: An exploratory study in Indonesia. *Journal of Business Ethics*, 94(2). <https://doi.org/10.1007/s10551-009-0256-0>
- Malau, R. (2021). Implikasi Pendidikan Kristen dalam Keluarga Menurut Efesus 6: 1-4 Pada Masa Pandemi Covid-19. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 1(1), 54–68.
- Mariani, E. (2022). Hegemoni Ketakutan, Paulo Freire dan Emansipasi-Kebebasan: Studi Kasus 3 SMA/K Kalimantan Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10791–10798.
- Mariani, E., Rina, R., Sarmauli, S., Windarti, M. T., & Ming, D. (2023). *Criminology review of the crime of gambling case in Batam City*.
- Mayuni, I., Leiliyanti, E., Agustina, N., & Antoro, B. (2020). The Praxis of Literacy Movement in Indonesian Context. *KNE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i14.7946>
- Munte, A. (2022a). Contemporary Ecopedagogical-Political Dialectics Based on Paulo Freire's Philosophy in Palangka Raya, Indonesia. *Journal of Education for Sustainability and Diversity*, 1(1), 1–17.
- Munte, A. (2022b). Philosophy of Giorgio Agamben-Homo Sacer's on the Independent Curriculum for Learning in Indonesia: Critical Reflection. *International Seminar Commemorating the 100th Anniversary of Tamansiswa*, 1(1), 464–468.
- Munte, A., & Korsina, R. E. (2022). Martha Nussbaum's Feminist Philosophy on Body Autonomy and Its Relationship to the Experiences of Women Survivors of Child Marriage: A Case Study in Sukamara, Central Kalimantan. *Jurnal SUARGA: Studi Keberagamaan Dan Keberagaman*, 1(1), 27–34.
- Murase, M. (2018). History and theory of school as learning community. In *Lesson Study and Schools as Learning Communities: Asian School Reform in Theory and Practice*. <https://doi.org/10.4324/9781315690322-2>

- PAHAN, B. P., PRAKOSA, P., Teol, M. S., & SATU, D. A. (2014). *tanggungjawab orang tua mendisplinkan anaknya sebagai siswa pada kelas VIII SMP Negeri 2 kurun.*
- PAHAN, B. P., PURWANTORO, B., Th, M., YUEL, S., & Th, M. (2011). *PENGELOLAAN ADMINISTRASI PAK DI KELAS X SMA NEGERI 4 PALANGKA RAYA.*
- Pazmiño, R. W. (2008). Foundational Issues in Christian Education: An Introduction in Evangelical Perspective. In *Heritage*.
- Politon, V. A. (2022). Strategi guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Mempersiapkan Peserta Didik Menghadapi Ujian Semester. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 2(1), 58–72.
- Pongoh, F. D. (2022). Analisis Chi-Square, Studi Kasus: Hubungan Motivasi, Keinginan dan Cita-cita masuk IAKN Palangka Raya. *D'CARTESIAN: Jurnal Matematika Dan Aplikasi*, 11(1), 9–11.
- Pongoh, F. D. (2023). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 1–6.
- Pouwels, J. (2019). We are in need of each other. Paulo Freire and the role of conflicts in education. *International Journal of Social Pedagogy*, 7(1). <https://doi.org/10.14324/111.444.ijsp.2019.v7.1.009>
- Prasetyawati, P. (2020). The Role of Religious Harmony Forum for Maintain Religious Life in Palangka Raya. *Proceedings of the First International Conference on Christian and Inter Religious Studies, ICCIRS 2019, December 11-14 2019, Manado, Indonesia*.
- Rahmelia, S., Haloho, O., Pongoh, F. D., & Purwantoro, B. (2022). Building an Environment That Motivates Education Sustainability in Tumbang Habaon Village, Gunung Mas, Central Kalimantan Province, During Pandemic through Participatory Action Research between Parents, Schools and Church. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 204–220.
- Rahmelia, S., & Prasetyawati, P. (2021). Implementasi Self-Directed Learning Siswa SMPN 7 Palangka Raya Di Masa Pandemi. *JP3M: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 194–205.
- Sanasintani. (2019). *The Teacher's Response to the Supervision Approach of Supervisors with Cultural Insights: Huma Betang Cantik City, Central Kalimantan, Indonesia*. <https://doi.org/10.2991/icet-18.2018.20>
- Sanasintani. (2020). Collegial supervision model at primary school 4 menteng palangka raya, central kalimantan, indonesia. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 59.
- Sanasintani, S. (2022). Pembinaan Profesional Guru Pendidikan Agama Kristen Melalui Supervisi Klinis. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 5(1), 39–55.
- Sanasintani, S. P. (2020). IMPLEMENTATION ACADEMIC SUPERVISIONS BY THE EDUCATION SUPERVISORS IN MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) PAHANDUT PALANGKA RAYA. *Penamas*, 33(2). <https://doi.org/10.31330/penamas.v33i2.387>
- Sarmauli, M. T. (2020). Mine Mining Problem In The Village Village (A Review of Ecotology On Gold Mining Practices By Villagers of Bawan Central Borneo). *Proceedings of the First International Conference on Christian and Inter Religious Studies, ICCIRS 2019, December 11-14 2019, Manado, Indonesia*.
- Sarmauli, S. (2016). PERSAUDARAAN LINTAS IMAN: Relasi Legitimasi dan Identitas Elit Agama Kota Palangka Raya. *Al-Qalam*, 21(1), 169–176.
- Sarmauli, S., & Pransin Martha, P. (2022). Enkulturasni Nilai-nilai Kristiani dalam Tradisi Batak melalui Lagu “Nunga Loja Daginghon” sebagai Bentuk Pendidikan Spiritual dalam Keluarga. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 4(1), 1–17.
- Setinawati, S., Kawangung, Y., & Surya, A. (2021). Praksis Misiologi Masyarakat Perkotaan. *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 6(1), 251–261.
- Sihombing, O. M. (2022). Penerapan Metode Zoltan Kodaly Pada Mata Kuliah Mayor Vokal Program Studi Musik Gereja IAKN Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 3929–3934.
- Silipta, S., Komar, O., Hufad, A., & Jajat, S. (2021). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT BERBASIS ETNIK DAYAK. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 6(2), 46–53.
- Škof, L. (2020). The Third Age: Reflections on Our Hidden Material Core. *Sophia*, 59(1). <https://doi.org/10.1007/s11841-020-00766-9>
- SUGIYANTO, S., Th, M., PRAKOSA, P., Teol, M. S., & SATU, D. A. (2014). *PERAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU PAK DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII-I DI SMP KRISTEN PALANGKA RAYA.*
- Sulistiyowati, R., Munte, A., Silipta, S., & Rudie, R. (2022). Strengthening Music Learning at SMKN. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 22(2).
- Sulistiyowati, R., Nugrahhu, P. A., & Utami, N. N. A. (2021). Pengaruh Musik Iringan terhadap Minat

- Jemaat Beribadah di GKE Palangka I Palangka Raya. *Tonika: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni*, 4(2), 122–132.
- Surya, A., & Setinawati, S. (2021). Pemikiran diskursif amanat agung Injil Matius 28: 18-20. *KURIOS (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen)*, 7(1), 42–52.
- Susanto, D., Natalia, D., Jeniva, I., & Veronica, M. (2022). BRAND KNOWLEDGE TRAINING THROUGH PACKAGING MATERIALS AND THE USE OF SOCIAL MEDIA IN HURUNG BUNUT VILLAGE, GUNUNG MAS DISTRICT. *AMALA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 81–89.
- Susila, T., & Pradita, Y. (2022). Peran Pelayanan Diakonia Terhadap Pertumbuhan Gereja Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 4(1), 124–133.
- Tekerop, E. P., Istiniyah, Elisabeth, R., & Munte, A. (2019). Kontribusi Kecerdasan Naturalis Anak Menurut Filosofi Jean Jacques Rousseau: Studi Literatur. *PEDIR: Journal Elmentary Education*, Vol. 1(2), 52–63.
- Tekerop, E. P., Istiniyah, I., & Elisabeth, R. (2021). KONTRIBUSI KECERDASAN NATURALIS ANAK MENURUT FILOSOFI JEAN-JACQUES ROUSSEAU: STUDI LITERATUR. *PEDIR: Journal of Elementary Education*, 1(2), 52–63.
- Teräs, M., Suoranta, J., Teräs, H., & Curcher, M. (2020). Post-Covid-19 Education and Education Technology ‘Solutionism’: a Seller’s Market. *Postdigital Science and Education*, 2(3). <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00164-x>
- Teriasi, R., Widayarsi, Y., Supardi, J. S., Merdiasi, D., Apandie, C., & Sepniwati, L. (2022). Pendampingan Ekonomi Kreatif Bagi Komunitas Ibu Rumah Tangga. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 2(4), 1–9.
- Utami, N. N. A. (2022). Penggunaan Fitur Bahasa Perempuan pada Novel Tempurung Karya Oka Rusmini. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(2), 327–340.
- Vernanda, G., & Yunus, R. M. (2013). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vocal melaui media puzzle bagi anak kesulitan belajar kelas ii di sdn 18 koto luar. *Jurnal Penelitian Pendidikan ...*, 2(September), 692–704.
- Veronica, M. (2022). Pendidikan Konseling Kristianistik: Refleksi Kritis melalui Terang Henri Nouwen. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 2(2), 184–198.
- Veronica, M., & Munte, A. (2022). Pengalaman, Persepsi dan Imajinasi Filosof David Hume: Melihat Kembali Lensa Konseling Kristen di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1211–1216.
- Wainarisi, Y. O. R., Wilson, W., & Susanto, D. (2022). Pemberdayaan Jemaat Gereja Kristen Evangelikal Resort Bukit Bamba Kabupaten Pulang Pisau Masa Pandemi Covid-19. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 460–476.
- Wirawan, A. (2021). Pendidikan Kristen Dalam Keluarga Sebagai Pendekatan Pembentukan Karakter Anak. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 1(1), 18–33.
- YUEL, S., Th, M., TERIASI, R., Th, S., & Setinawati, M. T. (2011). *TUJUAN PAK DALAM MENUMBUHKAN IMAN SISWA REMAJA SMAN JABIREN 1*.
- Yusup, W. B., & Yosepa, T. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 2(1), 18–31.
- dkk, I. P. (2021). Pembelajaran Teknik *Puzzle* huruf untuk meningkatkan keterampilan membaca anak diseklesia. *Universitas PGRI Yogyakarta*.
- dkk, R. P. (2022). Meningkatkan Keterampilan membaca, menulis dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle*. *Konferensi Ilmiah Dasar*.
- Ermawati, d. (2021). Perkembangan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Minat Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Instructional Technology*, 62-68.
- Futihat, d. (2020). Pengembangan Media *Puzzle* Huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam Membaca permulaan. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 135-148.
- Laeli, D. N. (2015). Penggunaan Metode Permainan dengan Media *Puzzle* dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1 SD 2 Tamanwinangun. *PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret*, 337-342.
- Pandit, D. (2021). *Puzzle* of Collective enhancement in the nuclear level density. *ELSEVIER*, 2-5.
- Rahmawati, V. (2018). The Effectiveness of Word Find *Puzzle* to Increase Teaching Vocabulary Mastery At the Seventh . *Islamic Institute Of Surakarta*, 1-113.
- Suratiningsih. (2021). *Puzzle* sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Kebudayaan* , 15-26.
- Tabassum, T. (2020). A Digital Data Hiding Technique With Missing *Puzzle* and Seek Algorithm. *ICECA*, 823-828.