

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA NYARING
MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* DALAM MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING SISWA KELAS III SDN PULUHAN**

Denya Pradhesta Narakundi¹, Bahtiyar Heru Susanto²

^{1, 2}PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

[¹denyapradhestanarakundi@gmail.com](mailto:denyapradhestanarakundi@gmail.com), [²bahtiyar@upy.ac.id](mailto:bahtiyar@upy.ac.id)

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine how well grade III students at Puluhan State Elementary School can read aloud when employing puzzles in the Problem-Based Learning (PBL) model. This study is a Classroom Action Research (CAR). The subjects consisted of 23 grade III students, including 11 male and 12 female students. Data were collected through observation and oral tests. The data analysis technique used was quantitative. Quantitative techniques were employed to manage the quantitative data in the form of student test results and observations of the implementation of learning. The results of the pre-cycle study showed 48% mastery and 52% non-mastery among the students. In Cycle I, there was an increase, with 70% mastery and 30% non-mastery. In Cycle II, a significant improvement was observed, with 87% mastery and only 13% non-mastery. Therefore, using puzzle media in the PBL model can improve the reading aloud skills of third-grade students at SDN Puluhan.

Keywords: Puzzle, Problem Based Learning, Reading Aloud

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa baik siswa kelas III di SD Negeri Puluhan dalam membaca nyaring ketika menggunakan media *puzzle* dalam model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 23 siswa diantaranya 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi dan tes lisan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kuantitatif. Teknik kuantitatif digunakan untuk mengelola data kuantitatif berupa hasil tes siswa dan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian pada Pra Siklus yaitu siswa tuntas 48% dan siswa tidak tuntas 52%. Pada Siklus I menunjukkan peningkatan yaitu siswa tuntas 70% dan siswa tidak tuntas 30%. Pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu siswa tuntas 87% dan siswa tidak tuntas hanya 13%. Dengan demikian menggunakan media *puzzle* dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas III SDN Puluhan.

Kata Kunci: Membaca Nyaring, *Problem Based Learning*, *Puzzle*

A. Pendahuluan

Membaca adalah keterampilan bertata bahasa yang bersifat menerjemah simbol huruf atau kata yang tertulis ke dalam komunikasi sehingga mempunyai arti. Membaca nyaring merupakan tata cara guru di dalam membagi waktu membaca secara lisan ke siswa secara tetap dan konsisten (Syahid; et al., 2022). Membaca nyaring suatu aktivitas yang melibatkan suara dengan jelas saat membaca kalimat agar pendengar memahami. Siswa semakin lancar membaca maka siswa akan merasa percaya diri ketika membaca dengan suara yang lantang.

Adapun permasalahan yang ada dalam membaca nyaring diantaranya ada lima. Pertama kelancaran membaca, banyak siswa yang pada saat membaca masih terbata-bata atau mengeja. Kedua faktor kebiasaan, siswa tidak terbiasa membaca buku saat di rumah maupun di sekolah karena malas membaca ataupun buku – buku yang tidak menarik. Ketiga kesulitan melafalkan dan intonasi, siswa mengalami kesulitan saat melafalkan kata-kata dengan benar dan pengucapan

intonasi yang tidak tepat menyebabkan makna bacaan jadi berbeda. Keempat faktor internal dan eksternal, tidak adanya dukungan orang tua secara penuh yang berpengaruh pada perkembangan anak dan juga dukungan lingkungan sebagai faktor pendukung yang tidak maksimal. Kelima mengartikan tanda baca, masih banyak siswa yang tidak memahami arti dari tanda baca yang akan mempengaruhi makna bacaan.

Selain faktor-faktor tersebut terdapat adanya peran guru. Guru diharapkan bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik perhatian dan menciptakan semangat belajar siswa. Media *puzzle* merupakan alat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Potongan kosakata, suku kata, dan huruf alfabet disusun menjadi frasa dan kalimat untuk membentuk *puzzle*. Siswa dapat menyelesaikan *puzzle*, yaitu permainan gambar dengan huruf dan angka yang disusun dalam pola tertentu, dengan cepat dan tepat. (Maulida & Zulfitria, 2018). Karena mendorong siswa untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis saat memecahkan masalah, *puzzle*

merupakan alat pengajaran yang ampuh ketika digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah. Siswa didorong untuk secara aktif memecahkan masalah dalam batas waktu yang telah ditentukan, baik sendiri maupun berkelompok, melalui pembelajaran berbasis masalah. (Rajagukguk, 2023).

Permasalahan yang peneliti temukan di SDN Puluhan kelas III terdapat hal yang perlu diperhatikan dan dibenahi yaitu kemampuan membaca nyaring pada siswa. Peneliti memutuskan melakukan penelitian tindakan secara fokus untuk mengatasi permasalahan yang ada. Latihan membaca nyaring yang memasukkan *puzzle* ke dalam paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama tim. Dengan demikian, siswa kelas III SD Puluhan diyakini akan meningkatkan kemampuan membaca nyaring mereka secara signifikan.

Melalui penggunaan *puzzle* dan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah, peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan membaca

nyaring siswa kelas tiga SD Puluhan sepanjang tahun ajaran 2025–2026.

Untuk memotivasi siswa agar lebih sering membaca nyaring, penelitian ini secara teoritis mengkaji proses belajar mengajar khususnya, media dan model pembelajaran yang digunakan guru secara efektif, tepat, dan menarik. Secara praktis, penelitian ini akan membantu anak-anak menjadi lebih mahir dalam alfabet, suku kata, kosakata, dan kalimat serta meningkatkan kemampuan membaca nyaring mereka melalui penggunaan *puzzle*.

B. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bentuk penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi merupakan empat tahap penelitian, menurut Suharsimi Arikunto (2021:42).

Penelitian ini mencakup pendekatan non-tes, seperti observasi dan pencatatan selama kegiatan pembelajaran, serta tes untuk mengukur kemampuan membaca nyaring siswa.

Peneliti menggunakan metode analisis data kuantitatif dalam penelitian ini. Untuk menilai dan mengukur variabel yang diteliti, pendekatan analisis kuantitatif berfokus pada pemrosesan data numerik menggunakan komputasi statistik. Karena menghasilkan data dalam bentuk numerik, biasanya menggunakan teknik statistik deskriptif seperti rata-rata dan persentase, metode ini lebih objektif. Data kuantitatif dari nilai tes siswa dan observasi pelaksanaan pembelajaran disusun menggunakan analisis data kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pra Siklus

Para siswa didampingi oleh guru menyelesaikan ujian membaca nyaring individu di depan kelas pada akhir pelaksanaan pra-siklus. Lembar instrumen ujian membaca nyaring yang diberikan digunakan oleh para peneliti untuk penilaian. Hanya 11 dari 23 siswa kelas III yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 poin. Dua belas siswa lainnya tidak mampu memenuhi nilai KKM yang dipersyaratkan. Proporsi siswa yang belum

menyelesaikan ujian membaca nyaring lebih tinggi daripada proporsi siswa yang telah menyelesaikannya.

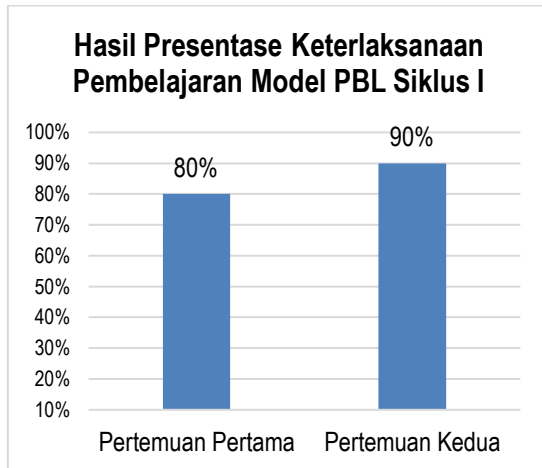
Tabel 1. Hasil Nilai Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Pra Siklus

No	Nama	KKM	Nilai
Jumlah Skor			1455
Rata-Rata			63,26
Presentase Ketuntasan			48%
Presentase Belum Tuntas			52%

Berdasarkan temuan ini, 48% siswa memenuhi persyaratan penyelesaian dalam ujian membaca nyaring siswa pra-siklus. Oleh karena itu, masih banyak yang perlu dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran. Dengan menggunakan media *puzzle* dalam model pembelajaran PBL, para peneliti bekerja sama dengan guru untuk membantu siswa kelas tiga di SDN Puluhan menjadi lebih mahir membaca nyaring.

2. Siklus I

Berdasarkan hasil observasi penerapan model pembelajaran PBL, persentase ketercapaian siklus I pertemuan pertama sebesar 80% dan pertemuan kedua sebesar 90%.



Gambar 1. Grafik Presentase Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Model PBL Siklus I

Tabel 2. Hasil Nilai Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Siklus I

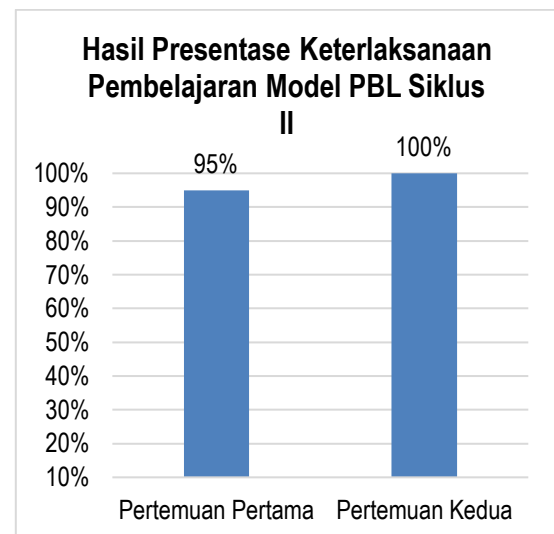
No	Nama	Nilai	
		Pra Siklus	Siklus I
	Jumlah Skor	1455	1635
	Rata-Rata	63,26	71,08
	Presentase Ketuntasan	48%	70%
	Presentase Belum Tuntas	52%	30%

Hasil penilaian keterampilan membaca nyaring siswa pra-siklus dan siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Tabel menunjukkan bahwa skor rata-rata adalah 63,26 dengan tingkat penyelesaian 48% pada pra-siklus dan 71,08 dengan persentase penyelesaian 70% pada siklus I. Hasil siklus I menunjukkan tingkat penyelesaian 70%, yang

termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan nilai rata-rata dan tingkat penyelesaian tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran siklus I pada model PBL meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa.

3. Siklus II

Berdasarkan hasil observasi penggunaan model pembelajaran PBL pada siklus II persentase ketuntasan lebih tinggi dibandingkan siklus I, yaitu pada pertemuan I sebesar 95% dan pada pertemuan II sebesar 100%.



Gambar 2. Grafik Presentase Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Model PBL Siklus II

Tabel 3. Hasil Nilai Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Siklus II

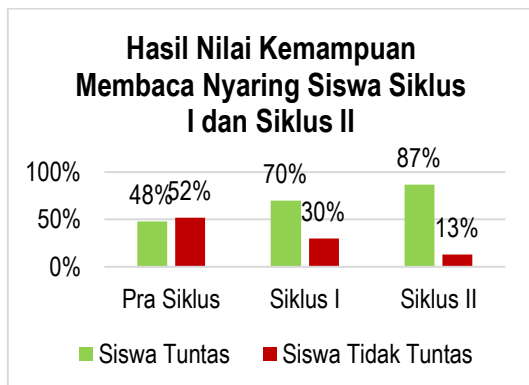
No	Nama	Nilai		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah Skor		1455	1635	1975
Rata-Rata		63,26	71,08	85,86
Presentase Ketuntasan		48%	70%	87%
Presentase Belum Tuntas		52%	30%	13%

Peningkatan terlihat pada skor kemampuan membaca nyaring anak-anak pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Berdasarkan tabel, skor rata-rata pra-siklus adalah 63,26 dengan tingkat penyelesaian 48%, skor rata-rata siklus I adalah 71,08 dengan tingkat penyelesaian 70%, dan skor rata-rata siklus II adalah 85,86 dengan tingkat penyelesaian 87%. Pada siklus II, tingkat penyelesaian adalah 87%, yang dianggap cukup tinggi. Berdasarkan rata-rata dan persentase penyelesaian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media puzzle dalam model Pembelajaran Berbasis Masalah selama siklus II meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa. Tingkat penyelesaian Siklus II sebesar 87% menunjukkan bahwa siswa telah berhasil membaca

nyaring hingga tingkat yang diantisipasi peneliti.

Menurut temuan skor kemampuan membaca nyaring siswa selama proses pembelajaran media puzzle model PBL, Siklus II juga menunjukkan peningkatan. Seiring kemajuan pembelajaran, keterampilan berpikir kritis dan keberanian siswa untuk menyuarakan pendapat mereka semakin berkembang, lingkungan kelas menjadi lebih suportif, dan tingkat perhatian mereka pun meningkat. Dengan skor rata-rata 85,86, tingkat penyelesaian 87%, dan tingkat ketidaktuntasan 13%, siklus kedua pembelajaran pada tes kemampuan membaca nyaring siswa menunjukkan adanya peningkatan, dimana ketuntasan membaca nyaring berhasil dicapai 20 siswa dan hanya tersisa 3 siswa saja yang belum tuntas. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran model PBL menggunakan media *puzzle* pada siklus II pertemuan pertama mencapai 95%. Tahapan pembelajaran dilaksanakan dengan baik oleh guru dan siswa. Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas guru berjalan dengan baik. Hasil observasi

keterlaksanaan pembelajaran model PBL menggunakan media *puzzle* pada siklus II pertemuan kedua telah mencapai 100%, di mana setiap kegiatan pelaksanaan pembelajaran, baik guru maupun siswa telah terintegrasi sepenuhnya ke dalam proses pendidikan. Hasil observasi penerapan model pembelajaran PBL dengan media *puzzle* menunjukkan peningkatan dari pertemuan pertama ke kedua siklus II, yaitu dari 95% menjadi 100%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi.



Gambar 3. Grafik Presentase Nilai Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Siklus I dan Siklus II

D. Kesimpulan

Sebelum penerapan media *puzzle* dalam model pembelajaran PBL di kelas III SDN Puluhan, hasil pra siklus tes kemampuan membaca nyaring siswa menunjukkan nilai rata-rata 63,26

dengan tingkat ketuntasan 48% dan 52% belum mencapai ketuntasan. 11 Siswa dinyatakan tuntas tes membaca nyaring, sedangkan sebanyak 12 siswa belum tuntas. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran juga menunjukkan banyak siswa yang masih asik mengobrol, kurang aktif menjawab, dan kurangnya perhatian selama proses pembelajaran.

Dengan skor rata-rata 71,08 dan tingkat ketuntasan 70%, penggunaan media *puzzle* dalam paradigma pembelajaran PBL dimulai pada siklus I dan menghasilkan peningkatan, dengan 30% siswa masih belum tuntas. Sebanyak 7 siswa masih belum tuntas, sementara 16 siswa telah tuntas. Berdasarkan pengamatan penerapan model pembelajaran, tingkat penyelesaian pertemuan pertama adalah 80% dan pertemuan kedua adalah 90%. Dengan tingkat penyelesaian 87% dan skor rata-rata 85,86, penggunaan media *puzzle* siklus II dalam paradigma pembelajaran PBL bahkan lebih baik daripada siklus I, dengan 17%

masih belum tuntas hanya 3 siswa yang belum tuntas, sementara 20 siswa telah tuntas. Dengan penyelesaian 95% pada pertemuan pertama dan 100% pada pertemuan kedua, pengamatan penerapan model pembelajaran menunjukkan kemajuan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bagaimana penggunaan media *puzzle* pada model pembelajaran PBL dapat membantu siswa menjadi pembaca yang lebih baik sekaligus mendorong pemikiran kritis dan pembelajaran aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI MI Ujung Bulu. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 106–121. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i1.1050>
- Aprilia;, Asrin;, & Rosyidah, A. N. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 30–34. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Arikunto, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Edisi revisi. Bumi Aksara.
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. 3(1), 201–210. <https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME>
- Darwis, N., Adiyasman;, & Efendi, R. (2024). Bentuk-Bentuk Tes dan Karakteristiknya. 8, 296–306.
- Dwi L, N. D., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Kasiyun, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Belajar Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Research & Learning in Elementary Educational*, 5(4), 2611–2616.
- Dwi Permata, R. (2020). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Dyansatithi, N., & Hasanah, M. (2024). *Positive Reinforcement* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring. *Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi*, 4(1), 015–024. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v4i1.3873>
- Eggy Rokhmatulloh, & Eyus Sudihartinih. (2022). Membangun Literasi Membaca Pada Anak Melalui Metode Membaca Nyaring (*Read Aloud*). *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(1), 54–61. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v16i1.703>
- Elan, E., Muiz L, D. A., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 66–75.

- <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>
- Gagah, D., & Pia, S. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Hamdar, E., Hasmah, C., & M. Faqih, A. (2020). Peningkatan Keterampilan Belajar Bahasa Indonesia Tentang Membaca Nyaring Dengan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas III SD. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.56806/jh.v1i1.5>
- Huda, A. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring Melalui Media Komakas. 0411, 7–9.
- Husnussyifa, A., & Rokmanah, S. (2023). Penerapan Metode Membaca Nyaring Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri Purwakarta I. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Kanonire, T., Lubenko, J., & Kuzmina, Y. (2022). *The Effects of Intrinsic and Extrinsic Reading Motivation on Reading Performance in Elementary School. Journal of Research in Childhood Education*, 36(1), 1–13. <https://doi.org/10.1080/02568543.2020.1822961>
- Kombong, K., Zulham, M., & Putri, I. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media *Big Book*. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(2), 826–836. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.2110>
- Lilia Harahap, A., Monang, S., & Yusniah. (2023). Strategi *Reading Aloud* (Membaca Nyaring) dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SDN 0906 Padang Sihopal. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 1033–1047. [file:///C:/Users/ACER/Downloads/380-Article Text-1472-1-10-20230810 \(1\).pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/380-Article%20Text-1472-1-10-20230810%20(1).pdf)
- Madu, F. J., & Jaman, M. S. (2021). Kemampuan Membaca Nyaring Siswa SDI Bea Kakor, Kecamatan Ruteng. 2(2), 41–50.
- Marantika, C. (2019). Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas III MIN 7 Bandar Lampung (*Doctoral dissertation*, UIN Raden Intan Lampung).
- Maulida, A., & Zulfritria. (2018). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2), 120–130. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=FRKISUwAAAAJ&citation_for_view=FRKISUwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC
- Mustajab, A., Rahmawati, P., & Yenda, K. (2024). Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 16 Sungai Goa. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–51. <https://doi.org/10.25078/aw.v9i1.2985>
- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2020). Penerapan permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499>
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam

- Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Nofziarni, A., Hadiyanto, Fitria, Y., & Bentri, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3869–3888.
- Nurhidayat, A., Sunaengsih, C., & Herlina, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3. 4(2), 51–59.
- Nurlita Sari, V. L. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Nurlita. 08, 1–7.
- Nurul Huda, D. (2023). Model Problem Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD di Majalengka. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 179–189. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.515>
- Octaviana, A., Kurniawati, R. P., & Chasanah, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN 01 Manisrejo. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 87–92.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media *Big Book* untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rajagukguk, S. (2023). Penerapan *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1945>
- Rosmiati, S., Iswara, P. D., & Djuanda, D. (2024). Pengembangan Media *Flipbook Audio* sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring di Kelas II SD. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2909–2920. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3985>
- Setiani, A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II SD Negeri 84 Kota Bengkulu (*Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu*).
- Suyatno, U. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Media Kartu Huruf. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 31–40. <https://doi.org/10.31949/ra.v1i1.2596>
- Syahid, S. N. L., Maula, L. H., Nurmeta, I. K., Sulastri, A., & Ruslani. (2022). Meningkatkan

- Kemampuan Membaca Nyaring Siswa SD melalui Media Pembelajaran Diorama Lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Tamara, M., Aprinawati, I., & Fadhilaturrahmi. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Drill Berbantuan Media Membaca Nyaring Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Program Studi PGMI*, 10(2), 185–194.
- Toja, Apolonia., E., Puang, Desi., Maria., E., & Bunga, Maria., Herliyani., D. (2022). Penggunaan Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring pada Peserta Didik Kelas III SDK Nita 1. *Journal Nagalalang Primary Education*, 4(2), 1–5.
- Wicaksono, A. A., Anwar, M. F. N., & Sepia, A. (2023). Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Di Sd Negeri 1 Landungsari, Kabupaten Malang. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 25–30. <https://doi.org/10.33366/ilg.v6i1.4688>
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.