



**PENGEMBANGAN MEDIA CARD READING PUZZLE BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN MINAT
MEMBACA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Ummi Hanik¹, Andi Wibowo²

^{1,2}Program Studi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang

e-mail: ummihanik.azzahra@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan media dan hasil pengembangan media *card reading puzzle* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 4 Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan di SDN Permanu 03 kelas IV tahun ajaran 2019/2020. Hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan media berdasarkan validasi produk oleh ahli materi, ahli media dan respon siswa terhadap media. Berdasarkan hasil validasi materi menunjukkan media *card reading puzzle* berbasis PBL memiliki tingkat kelayakan materi dengan perbandingan $4,75 > 4,21$ dengan nilai “A” termasuk dalam kualifikasi “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat kelayakan media dengan perbandingan $4,87 > 4,21$ dengan nilai “A” termasuk dalam kualifikasi “sangat layak”. Hasil perolehan respon siswa terhadap media diperoleh perbandingan $4,3 > 4,21$ dengan nilai “A” termasuk dalam kualifikasi “sangat layak”. Hasil pengembangan media untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas IV SDN Permanu 03 diperoleh prosentase sebelum menggunakan media (*pre-test*) sebesar 66%, sedangkan perolehan prosentase sesudah menggunakan media (*post-test*) sebesar 86%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa minat membaca siswa kelas IV SDN Permanu 03 mengalami peningkatan sebesar 20% sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media yang telah dikembangkan.

Kata Kunci : Media Puzzle, Problem Based Learning (PBL), Minat Membaca

**DEVELOPMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING (PBL)-BASED MEDIA
CARD READING PUZZLE TO INCREASING READING INTEREST IN
ELEMENTARY SCHOOL CLASS IV STUDENTS**

Abstract: The purpose of this study was to determine the feasibility of the media and the results of developing Problem Based Learning (PBL) card reading puzzle media to increase students' interest in reading in grade 4 elementary school (SD). This research is a Research and Development (R&D) study using the Borg and Gall development model. This research was conducted at SDN Permanu 03 class IV for the 2019/2020 school year. The results of this study indicate the feasibility of the media based on product validation by material experts, media experts and students' responses to the media. Based on the results of the material validation, it showed that the PBL-based card reading puzzle media had a material feasibility level with a ratio of $4.75 > 4.21$ with an “A” grade included in the “very feasible” qualification. The validation results by media experts show that the media has a media feasibility level with a ratio of $4.87 > 4.21$ with an “A” rating included in the “very feasible” qualification. The results of the acquisition of students' responses to the media obtained a

comparison of 4.3 > 4.21 with an "A" grade included in the "very decent" qualification. The results of developing media to increase students' reading interest in class IV SDN Permanu 03 obtained a percentage before using the media (Pre-test) of 66%, while the percentage gain after using the media (Post-test) was 86%. So that it can be stated that the reading interest of grade IV students at SDN Permanu 03 has increased by 20% before using the media and after using the media that has been developed.

Keyword: *Media Puzzle, Problem Based Learning (PBL), Reading Interests*

PENDAHULUAN

Minat membaca merupakan suatu kecenderungan yang kuat atau perhatian yang timbul berdasarkan kesadaran, keinginan dan kemauan setiap diri individu dalam membaca suatu buku. Menurut Sudarsana dan Bastiano (2017: 4.27) minat membaca adalah kekuatan yang mendorong individu untuk memperhatikan, merasa tertarik dan senang terhadap aktivitas membaca sehingga memiliki kemauan untuk membaca yang timbul dari diri sendiri. Minat membaca timbul tidak berdasarkan atas paksaan dari pihak lain, tetapi minat dapat dikembangkan dan dibiasakan sejak dini. Sependapat dengan Dewi (dalam Sudarsana, dkk, 2017: 4.27) menyatakan bahwa minat bukanlah sesuatu yang dimiliki oleh seseorang begitu saja, melainkan merupakan sesuatu yang dapat dikembangkan. Dengan demikian minat dapat dikembangkan sejak siswa di bangku SD.

Menurut teori perkembangan Piaget usia siswa SD terdapat pada tahap perkembangan pada usis 6-12 tahun, dimana pada usia ini tahap siswa sudah mengenal pada hal-hal yang bersifat operasional konkrit. Siswa sudah mengenal hal-hal yang bersifat nyata dan memasuki hal-hal yang bersifat abstrak. Siswa adalah manusia yang unik, artinya setiap individu dengan individu yang lain memiliki perbedaan karakteristik yang berbeda-beda. Setiap siswa membawa pada ciri khasnya masing-masing. Menurut Asrori (dalam Dirman, dkk, 2014: 21) perbedaan perkembangan siswa tampak dalam aspek-aspek yang ada pada setiap diri siswa. Dengan kata lain aspek-aspek yang dimaksud adalah meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Faktor yang mempengaruhi aspek perkembangan siswa, salah satunya adalah bawaan dari diri sendiri yang diturunkan dari gen. Selain itu, lingkungan juga tidak kalah penting dalam pembentukan karakter siswa. Siswa yang dibesarkan di lingkungan yang tidak mendukung untuk belajar akan berdampak dalam proses pembelajaran. Begitu pula dengan pembiasaan untuk menumbuhkan minat belajar yaitu membaca. Minat membaca pada diri siswa dapat menggunakan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa pada umumnya.

Pada umumnya siswa sekolah dasar cenderung pada hal-hal yang bersifat menarik perhatian dan menimbulkan kesenangan. Dengan demikian penggunaan media sebagai sumber belajar dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau materi ajar kepada siswa. Sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang perasaan, perhatian, dan motivasi belajar siswa. Senada dengan

pendapat Miarso (dalam Susilana dan Cepi, 2007: 6) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Guru dapat menghadirkan pengetahuan siswa dengan pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki siswa dengan bantuan media.

Pengembangan media diharapkan dapat menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media *puzzle*. Pengembangan media *puzzle* berbasis PBL disajikan untuk menuntut siswa mencari informasi dalam menyajikan suatu data sebagai bahan penyelesaian masalah. Dengan demikian, siswa memperbanyak sumber informasi melalui membaca. Penyajian media materi tersebut disajikan pada media *puzzle* yang akan dimainkan siswa, dan diberi sajian materi dalam kartu baca yang berupa materi ajar.

Penyajian sumber informasi kepada siswa SD dapat menggunakan media yang disajikan dalam bentuk gambar dan desain yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, memungkinkan siswa memiliki motivasi untuk membaca. Kelebihan dari penggunaan media *puzzle* salah satunya dapat melatih motorik halus peserta didik dan proses pembelajaran menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media berbasis PBL ini memungkinkan pembelajaran berpusat pada siswa dan merangsang proses berpikir siswa. Menurut Syahrini Ejin (Anugraheni, 2018: 3) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah kehidupan nyata (kontekstual) dari lingkungan sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan berpikir kritis siswa. Selain menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, dapat menambahkan bantuan media belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar membaca serta pengaruh psikologis terhadap pembelajar.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo (dalam Nikmah dan Imas, 2017: 2) Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada pembelajaran berlangsung. Media yang dapat digunakan adalah media *puzzle* dengan pendekatan *problem based learning*. Penggunaan media *puzzle* dengan menggunakan model *problem based learning* diharapkan siswa lebih tertarik dalam menggali informasi dari kegiatan membaca.

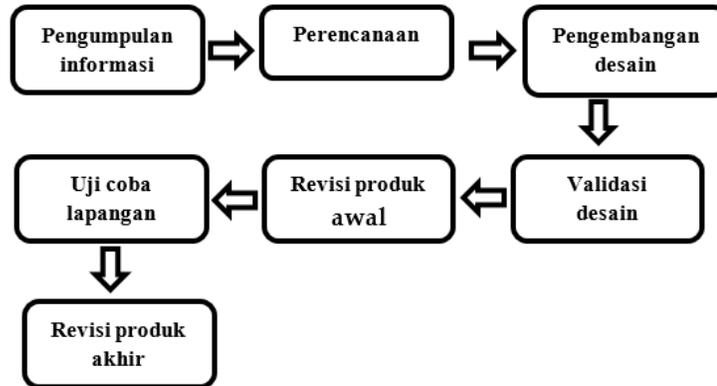
Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Permanu 03 kelas IV pada tanggal 19 November 2019, ditemui adanya permasalahan siswa dalam hal membaca. Beberapa siswa masih memiliki minat baca yang rendah, serta ada siswa yang belum bisa membaca. Sehingga guru kelas IV harus melakukan pendekatan secara individual terhadap siswa yang kesulitan dalam belajar dan membaca. Kurangnya latihan dalam membaca menjadi salah satu kendala proses belajar siswa di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka untuk membantu permasalahan siswa kelas IV SDN Permanu 03 dalam meningkatkan minat baca siswa, peneliti mengembangkan sebuah media berbasis PBL pada mata pelajaran IPA materi Sumber

Energi Alternatif, yang mana dengan menggunakan pendekatan dan model *Problem Based Learning* (PBL) siswa dihadapkan dengan permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar siswa. Dengan kata lain, siswa dapat menyelesaikan masalah yang disajikan dengan pengetahuan dan mencari berbagai informasi baik dalam kehidupan nyata maupun pengalaman siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah media yang dapat merangsang minat baca siswa dengan judul “Pengembangan Media *Card Reading Puzzle* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2017:407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini didasarkan atas pengembangan dari pendapat Borg and Gall yang mana ada 10 tahapan yaitu: (1) Pengumpulan informasi; (2) Perencanaan; (3) pengembangan desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan produk awal; (6) Validasi ahli; (7) Revisi produk; (8) Uji validasi; (9) Revisi produk akhir; (10) Implementasi produk. Langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg and Gall ada 10 tahapan yang harus ditempuh, namun pada penelitian ini tidak dilanjutkan sampai pada tahap akhir, sehingga diringkas menjadi 7 tahapan yakni hanya pada tahap revisi produk akhir. Berikut bagan prosedur pengembangan pada penelitian ini, yaitu:



Gambar 1. Rancangan Prosedur Penelitian

Uji coba lapangan dilakukan di SDN Permanu 03 Kelas IV, Uji coba lapangan yang dilakukan oleh peneliti sampai pada uji coba terbatas dengan jumlah subyek uji coba 9 siswa, dikarenakan adanya larangan mengadakan perkumpulan pada saat pandemi Covid 19 sehingga pembelajaran dilakukan secara daring. Uji coba dalam penelitian ini dilakukan secara perorangan dan kelompok. Uji coba perorangan ditujukan kepada ahli media, dan ahli materi. Uji ahli dilakukan untuk mengetahui layak tidaknya media yang telah terbentuk untuk diimplementasikan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar, dan peneliti menyediakan angket untuk diisi sebagai acuan

revisi produk. Uji coba kelompok dilakukan kepada siswa kelas IV, peneliti juga memberikan angket sebagai pengumpulan data dan acuan revisi hasil akhir.

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan angket. Metode wawancara bertujuan untuk menggali informasi dan permasalahan sebagai tahap awal pengumpulan data. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV SDN Permanu 03 dengan menggunakan lembar pedoman wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan siswa ketika di dalam kelas maupun di luar kelas, yang bertujuan untuk memperoleh data mengenai kegiatan siswa. Angket yang disebarkan yaitu angket minat baca *pre-test* dan *post-test*, dimana angket *pre-test* untuk mengetahui minat baca siswas ebelum menggunakan media dan angket *post-test* untuk mengetahui minat membaca siswa setelah menggunakan media.

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik wawancara, dimana hasil dari wawancara dideskripsikan menjadi sebuah data berupa data kualitatif. Teknik observasidilakukan kepada siswa kelas 4 SDN Permanu 03 dijadikan sebagai data kualitatif dan dijabarkan dalam bentuk deskripsi. Analisis angket yang disebarkan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa dijadikan sebagai data kuantitatif dimana data diperoleh dari perhitungan sebagai berikut: (1) Analisis kelayakan produk diolah menjadi data berupa angka dengan menggunakan rumus rerata skor skala 5. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah Subjek Uji Coba

Setelah perhitungan dari nilai rerata skor, hasil perhitungan ditentukan pada kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kategori Penilaian

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > X_i + 1,80 \times s_{bi}$	A	Sangat layak
4	$X_i + 0,60 \times s_{bi} < X \leq X_i + 1,80 \times s_{bi}$	B	Layak
3	$X_i - 0,60 \times s_{bi} < X \leq X_i + 0,60 \times s_{bi}$	C	Cukup
2	$X_i - 1,80 \times s_{bi} < X \leq X_i - 0,60 \times s_{bi}$	D	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,80 \times s_{bi}$	E	Sangat Kurang

(Mardhani, 2017: 84)

Keterangan:

X : Skor rata-rata perolehan

Skor maksimal ideal : Jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal : Jumlah indikator x skor terendah

X_i : Rata-rata ideal ($1/2$ (skor max ideal + skor min ideal))

S_{bi} : Simpangan baku ($1/6$ (skor max ideal – skor min ideal))

Berdasarkan ketentuan hasil yang diperoleh dari perhitungan rerata skor, nilai rerata tersebut dijadikan sebagai penentuan tingkat kualitas dari produk yang telah

dikembangkan. (2) Analisis angket hasil *pre-test* dan *post-test* diolah menjadi data berupa angka dengan menggunakan uji prasyarat penelitian, yaitu:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan: X = Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle; O₁ = Pemberian angket sebelum menggunakan media puzzle; O₂ = Pemberian angket sesudah menggunakan media puzzle.

Pada uji coba lapangan data angket minat baca siswa dihimpun dengan menggunakan model skala Likert. Model Likert menggunakan skala deskriptif (SS, S, R, TS, STS). Dasar dari skala deskriptif ini adalah angket minat baca siswa yang dapat dinyatakan dalam bentuk persetujuan (Sukmadinata, 2016: 238). Data yang diperoleh selanjutnya dapat ditentukan dengan menggunakan rumus prosentase. Berikut ketentuan dalam melakukan perhitungan prosentase angket minat baca siswa. (Sugiyono, 2015: 135)

$$\text{Prosentase minat baca} = \frac{\text{skor total perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Apabila perolehan perhitungan prosentase antara angket *pre-test* lebih kecil dari angket *post-test* maka minat membaca siswa dapat dikatakan mengalami peningkatan. (3) Analisis respon siswa, angket respon siswa terhadap media dihimpun menggunakan model Likert dan dijadikan sebagai data berupa angka dengan menggunakan rumus rerata skor skala 5 dengan melihat kriteria kategori penilaian pada Tabel 1.

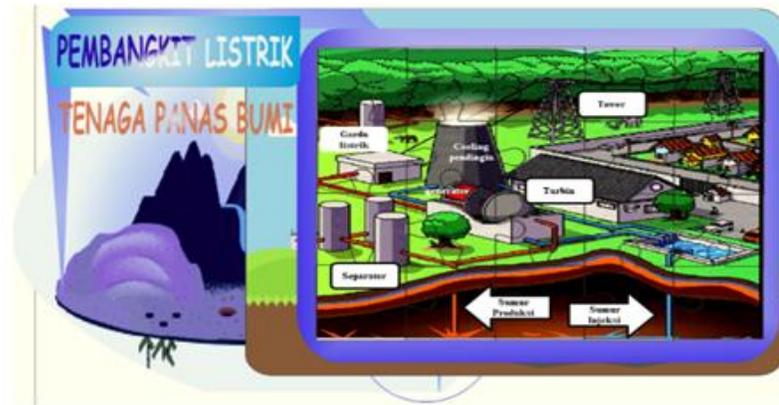
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media berupa media *Card Reading Puzzle* berbasis PBL untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan saran validator yang dideskripsikan serta data kuantitatif diperoleh dari perhitungan sebaran angket kelayakan media menggunakan rerata skor skala 5 dan angket minat baca *pre-test* dan *post-test*. Adapun Hasil Desain Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Desain *Puzzle*



Gambar 2. *Puzzle* PLTA



Gambar 3. *Puzzle PLTP*



Gambar 4. *Puzzle PLTN*

Puzzle berisikan materi sumber energi alternatif yang dimanfaatkan sebagai pembangkit listrik pada tema 9 Kayanya Negeriku. Desain *Puzzle* ini terdiri dari 3 buah papan triplek yang masing- masing berukuran 25 cm x 30 cm sebagai tempat merangkai *puzzle*. Untuk kepingan-kepingan *puzzle* berukuran 15 cm x 20 cm, yang dipotong kecil berukuran 5 cm. *Puzzle* didesain dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw* dan dicetak dengan menggunakan kertas stiker.

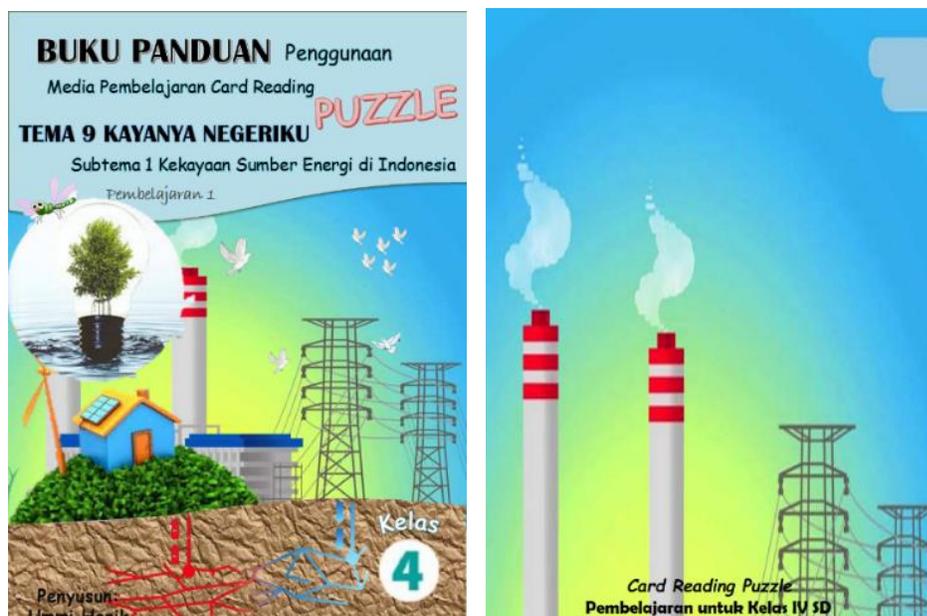
2. Desain *Card Reading*



Gambar 5. Desain Cover *Card Reading*

Card reading merupakan media kartu baca sebagai muatan materi yang terdapat pada gambar dalam potongan *puzzle*. *Card reading* tersebut diproduksi menjadi 3 bagian pula dengan materi yang disesuaikan dengan gambar *puzzle*. *Card reading* sebagai sumber belajar dan bahan bacaan siswa untuk menggali informasi dalam menyelesaikan permasalahan yang disajikan.

3. Desain Buku Pendamping



Gambar 6. Cover Depan Belakang Buku Panduan

Buku pendamping digunakan untuk melakukan kegiatan belajar dengan menggunakan media *Card Reading Puzzle*. Buku pendamping guru ini didesain sesuai dengan materi yang dikembangkan.

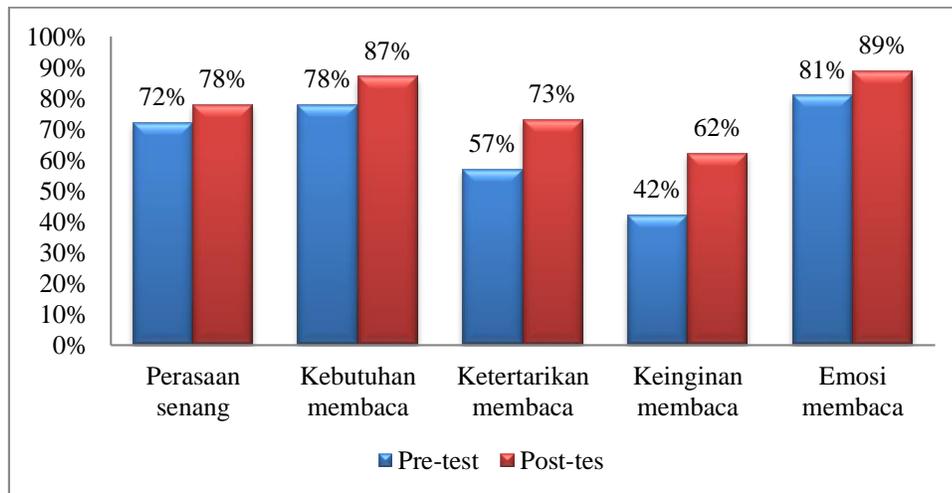
Pada penelitian ini uji kelayakan media diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa dengan perolehan skor rerata sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Penilaian Uji Kelayakan Produk

No	Subjek Uji Coba	Skor	Nilai	Klasifikasi
1	Ahli media	4,9	A	Sangat layak
2	Ahli materi	4,8	A	Sangat layak
3	Siswa	4,3	A	Sangat layak

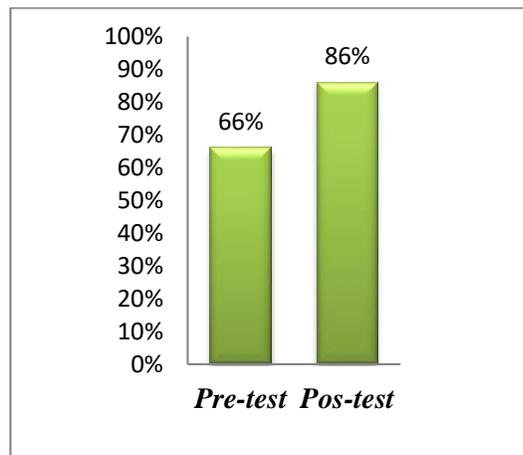
Berdasarkan Tabel 2 uji kelayakan produk media yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa, menunjukkan bahwa skor yang diperoleh menempati pada nilai “A” termasuk dalam klasifikasi “Sangat Layak”, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun analisis data *pre-test* dan *post-test* minat baca dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Pengembangan Media *Card Reading Puzzle* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL)
Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar



Gambar 7. Prosentase Angket Minat Baca *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan Gambar 7 uji coba terbatas yang dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Permanu 03, menunjukkan bahwa pengembangan Media *Card Reading Puzzle* berbasis PBL dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas IV pada setiap indikator minat baca. Adapun secara keseluruhan perolehan prosentase sebelum dan sesudah menggunakan media dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 8. Prosentase Angket *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan Gambar 8 menunjukkan bahwa angket minat baca sebelum menggunakan media diperoleh prosentase sebesar 66% dan sesudah menggunakan media sebesar 86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *card reading puzzle* yang dikembangkan dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas IV SDN Permanu 03 dengan peningkatan sebesar 20%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa: (1) media *card reading puzzle* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran tematik Tema 9 Kayanya Negeriku telah diujikan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Dengan perolehan skor rerata yang diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 4,8 yang mana nilai tersebut menempati pada nilai "A" termasuk dalam kualifikasi "Sangat Layak", ahli media sebesar 4,9 yang mana nilai tersebut menempati pada nilai "A" termasuk dalam kualifikasi "Sangat Layak", dan respon siswa terhadap media sebesar 4,3 yang mana nilai tersebut menempati pada nilai "A" termasuk dalam kualifikasi "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media *card reading puzzle* layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam belajar dan membaca; (2) Media *card reading puzzle* diujicobakan pada kelompok terbatas yang terdiri atas 9 siswa kelas IV SDN Permanu 03, dengan hasil minat baca *pre-test* sebesar 66% dan *post-test* sebesar 86%. Sehingga terdapat kenaikan sebesar 20% sebelum dan sesudah menggunakan media *card reading puzzle*. Hal ini menunjukkan media yang dikembangkan dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas IV SDN Permanu 03.

Adapun saran dari hasil penelitian ini adalah dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk anak sekolah dasar hendaknya tetap memperhatikan perkembangan usia dan karakter siswa. Karakteristik anak usia sekolah dasar masih cenderung untuk bermain, sehingga guru dalam mengembangkan media hendaknya melibatkan siswa untuk aktif dalam belajar dan bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni, I. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14 (1): 1-10.
- Dirman & Cicih, J. (2014). *Karakteristik Peserta Didik: Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mardhani, A. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nikmah, I.N., & Imas, C. (2017). Analisis Berfikir Kritis Siswa yang Bergaya Kognitif Reflektif dan Implusif pada Pembelajaran Biologi melalui Model Problem Base Learning (PBL) dengan Media Puzzle. *Proceeding Biology Education Conference*, 14 (1): 551-555.
- Sudarsana & Bastiano. (2017). *Pembinaan Minat Membaca*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Pengembangan Media *Card Reading Puzzle* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL)
Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susilana & Cepi. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.