

**IMPLEMENTASI MEDIA *PUZZLE* KATA DALAM PEMBELAJARAN TEKS
NARASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA KELAS
IVC SDN 002/VII SAROLANGUN**

Arna Saskia¹, Hadi Thoyib², Albi Permata Sari³, Widiawati⁴, Widya⁵
¹²³⁴⁵Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Institut Agama Islam Abuya Salek Sarolangun

1arnasaskia@iaiaabsasarolangun.ac.id, 2hadithoyib@iaiaabsasarolangun.ac.id,
3albipermatasari1@gmail.com, 4putrywidyana951@gmail.com,
5widiyadea12@gmail.com

ABSTRACT

This qualitative descriptive study focuses on evaluating the implementation of media puzzle kata as a pedagogical intervention to optimize students' reading comprehension skills in narrative text learning. The study was conducted on subjects in Class IV C of SDN 002/VII Sarolangun. Data collection was carried out through a combination of participatory observation triangulation, in-depth interviews, and questionnaires, which were then analyzed using data reduction and source triangulation validation. The results of the study show that the use of media puzzle kata has proven to have a significant and effective positive impact. This media has succeeded in changing the classroom atmosphere from passive to more dynamic, active, and enjoyable, thereby overcoming the problem of low learning motivation. Through puzzle-building activities, students not only gained a strong understanding of sentence structure and vocabulary but also improved their ability to interpret story content, identify narrative elements, and build confidence in reading. In conclusion, word puzzles are a relevant and efficient learning strategy for improving literacy and collaboration at the elementary school level.

Keywords: *Word Puzzle Media, Narrative Text, Reading Skill Improvement.*

ABSTRAK

Penelitian deskriptif kualitatif ini berfokus pada evaluasi implementasi media *puzzle* kata sebagai intervensi pedagogis untuk mengoptimalkan kompetensi membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran teks narasi. Studi dilaksanakan pada subjek Kelas IV C SDN 002/VII Sarolangun. Pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi metode triangulasi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan angket yang kemudian dianalisis menggunakan reduksi data dan validasi triangulasi sumber. Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* kata terbukti memiliki dampak positif yang signifikan dan efektif. Media ini berhasil mengubah suasana kelas yang sebelumnya pasif menjadi lebih dinamis, aktif, dan menyenangkan, sehingga mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar. Melalui aktivitas menyusun *puzzle*, siswa tidak hanya memperoleh

pemahaman yang kuat tentang struktur kalimat dan kosakata, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam menginterpretasi isi cerita, mengidentifikasi elemen narasi, dan menumbuhkan kepercayaan diri saat membaca. Kesimpulannya, *puzzle* kata merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan efisien untuk meningkatkan literasi dan kolaborasi pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Puzzle Kata, Teks Narasi, Meningkatkan Kemampuan Membaca*

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dalam pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan membaca menjadi dasar untuk mengembangkan keterampilan lain, seperti menulis, berbicara, dan mendengar (Feriyanti, 2020). Di sekolah dasar, membaca sangat penting karena menjadi pintu awal bagi siswa untuk mendapatkan ilmu (Putranto et al., 2023). Dengan membaca, siswa dapat menambah pengetahuan, melatih cara berpikir, serta meningkatkan imajinasi dan kreativitas.

Selain itu, melalui bacaan, siswa juga dapat belajar nilai-nilai moral dan sikap baik dalam kehidupan sehari-hari. Membaca juga berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar di semua mata pelajaran. Siswa yang lancar dan

paham saat membaca akan lebih mudah mengerti materi, soal, dan perintah guru, baik pada pelajaran Bahasa Indonesia maupun pelajaran lainnya seperti IPA, IPS, dan Matematika (Malawi et al., 2017). Oleh karena itu, kemampuan membaca harus dilatih sejak dini agar siswa lebih siap dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan, masih terdapat beberapa permasalahan yang dialami siswa kelas IVC dalam pembelajaran membaca teks narasi. Pertama, banyak siswa belum mengerti kosakata yang ada dalam bacaan. Mereka sering kali membaca tanpa benar-benar memahami arti kata, sehingga isi cerita tidak dapat dipahami dengan baik. Kedua, siswa sering kesulitan menemukan unsur-unsur cerita, seperti tokoh, latar, alur, tema, dan pesan moral. Hal ini membuat mereka tidak mampu menjelaskan bagian-bagian penting

dari teks yang dibaca. Selain itu, siswa juga kurang memahami alur cerita. Mereka kerap bingung membedakan bagian awal, tengah, dan akhir cerita, sehingga sulit memahami urutan kejadian dan konflik yang terjadi.

Permasalahan lain adalah kesulitan dalam membuat kesimpulan. Banyak siswa belum bisa menyimpulkan isi bacaan atau mengambil pelajaran dari cerita yang dibaca. Mereka juga kesulitan menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemahaman mendalam. Selanjutnya, minat membaca siswa masih rendah. Sebagian siswa merasa membaca cerita itu membosankan, sehingga mereka mudah kehilangan fokus saat kegiatan membaca berlangsung. Terakhir, siswa kurang memiliki kebiasaan dan latihan membaca, baik di rumah maupun di sekolah. Karena tidak terbiasa, kemampuan mereka dalam memahami isi cerita pun berkembang dengan lambat.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa lebih termotivasi dan mudah memahami isi bacaan. Salah satu alternatif yang dapat

digunakan adalah media *puzzle*. Media *puzzle* adalah media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar, kata, kalimat, atau paragraf yang harus disusun kembali oleh siswa agar menjadi bentuk yang utuh (Rusanti et al., 2022). *Puzzle* disebut sebagai media inovatif karena bentuknya menarik, bersifat permainan, dan melibatkan kegiatan fisik serta berpikir. Potensi media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan membaca terlihat dari cara kerja media ini (Dewi, 2022). Saat menggunakan *puzzle*, siswa harus membaca kata atau kalimat pada potongan *puzzle*, lalu memahami maknanya, dan menyusunnya sesuai dengan urutan yang benar.

Proses ini membantu siswa lebih mudah memahami isi cerita, mengenali kosakata baru, memahami urutan cerita (awal, tengah, akhir), meningkatkan konsentrasi dan daya ingat, belajar sambil bermain sehingga lebih termotivasi (Dewi, 2022). Media *puzzle* juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Siswa tidak hanya membaca teks biasa, tetapi melakukan aktivitas menyusun, mencocokkan, dan memahami isi bacaan. Ini membuat

mereka lebih aktif, tidak mudah bosan, dan lebih tertarik untuk membaca.

Dengan memperhatikan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini mengarahkan perhatian pada dua fokus utama. Fokus pertama adalah mengkaji bagaimana media *puzzle* diterapkan dalam pembelajaran teks narasi di kelas IVC SDN 002/VII Sarolangun, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga bagaimana siswa merespons kegiatan tersebut. Fokus kedua adalah menelusuri peningkatan kemampuan membaca siswa setelah media *puzzle* digunakan, terutama terkait pemahaman teks dan keterlibatan mereka dalam proses membaca. Kedua fokus ini menjadi landasan untuk menilai efektivitas media *puzzle* sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran teks narasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana media *puzzle* diterapkan dalam pembelajaran teks narasi, mengetahui bagaimana siswa merespon penggunaannya, serta melihat sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan kemampuan

membaca mereka. Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi sekolah sebagai bentuk pembaruan metode pembelajaran dan bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas belajar. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi pilihan media yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat membantu menumbuhkan minat baca siswa serta memperkaya cara mengajar. Sementara bagi siswa, media *puzzle* diharapkan mampu membuat mereka lebih termotivasi, mempermudah pemahaman isi teks secara menyenangkan, dan sekaligus melatih kemampuan berpikir logis, bekerja sama, serta berkonsentrasi selama proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif yang bertujuan mengkaji secara mendalam penerapan media *puzzle* kata dalam pembelajaran teks narasi serta menggambarkan bagaimana siswa merespons penggunaannya. Kegiatan penelitian yang merupakan bagian dari Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) berbasis riset ini dilaksanakan di SDN 002/VII Pasar Sarolangun II, dengan subjek penelitian siswa kelas IVC,

selama periode 8 September hingga 22 Oktober 2025. Data dikumpulkan melalui triangulasi sumber dan teknik, yakni observasi partisipatif untuk melihat secara langsung jalannya pembelajaran, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa untuk menggali informasi kualitatif, serta angket/kuesioner untuk mengetahui persepsi dan minat siswa secara lebih terukur. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama (*human instrument*) yang didukung oleh pedoman wawancara dan angket sebagai alat bantu.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kualitatif yang meliputi proses reduksi data, yaitu menyederhanakan, memilih, dan memusatkan informasi yang relevan, kemudian dilanjutkan dengan triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk menguji keabsahan serta konsistensi data dengan membandingkan hasil observasi, pernyataan guru, dan respon siswa yang diperoleh melalui angket. Melalui perpaduan teknik pengumpulan dan analisis tersebut, penelitian ini berupaya menyajikan gambaran yang komprehensif dan terpercaya mengenai efektivitas serta

dampak penggunaan Media Puzzle Kata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

1. Analisis Media *Puzzle* Kata Pada Pembelajaran Teks Narasi

Hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi langsung di kelas dan wawancara dengan guru wali kelas menunjukkan bahwa pelaksanaan media *puzzle* kata dengan menyusun nama cerita rakyat dan asal daerahnya dalam pembelajaran teks narasi di kelas IVC SDN 002/VII Pasar Sarolangun berjalan secara kondusif dan menyenangkan. Beberapa bentuk kegiatan yang tampak antara lain: siswa lebih konsisten saat mengikuti pembelajaran, berpartisipasi aktif dalam menyusun pasangan nama cerita rakyat dan daerah asalnya, bekerja sama dengan teman sekelompok, serta menunjukkan antusiasme dan semangat saat memahami teks narasi melalui kegiatan *puzzle*. Perilaku tersebut mencerminkan ketekunan,

perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses belajar, sehingga membantu mereka lebih mudah mengenali judul cerita, memahami konteks narasi, serta meningkatkan kemampuan membaca secara keseluruhan.

Hasil wawancara bersama guru wali kelas sekaligus guru Bahasa Indonesia di kelas IVC, yaitu Ibu Betty Indra Kusuma, S.Pd., Gr menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* nama cerita rakyat dan asal daerahnya sangat sesuai dengan tahap perkembangan anak usia sekolah dasar, yaitu belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Beliau mengamati bahwa siswa yang sebelumnya mudah bosan dan kurang konsisten, kini mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih tertib, aktif, dan termotivasi karena kegiatan *puzzle* yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi, suasana kelas menjadi lebih kondusif. Siswa menunjukkan sikap positif seperti saling membantu dalam kelompok, mengikuti aturan kegiatan, serta menyelesaikan tugas penyusunan

puzzle dengan baik. Fenomena ini menunjukkan bahwa pelaksanaan media *puzzle* kata dengan menyusun nama cerita rakyat dan asal daerahnya mampu mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, membuat pembelajaran teks narasi lebih menarik dan menyenangkan.

Dengan demikian, kami sebagai peneliti dapat menyimpulkan bahwa implementasi media *puzzle* kata bukan sekadar kegiatan bermain, tetapi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Melalui implementasi media *puzzle* kata, kemampuan membaca siswa menjadi lebih meningkat dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih memahami isi serta konteks narasi, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengenali cerita rakyat beserta asal daerahnya. Hasil ini menggambarkan bahwa media *puzzle* kata berperan penting dalam mendukung proses belajar siswa Sekolah Dasar sesuai

dengan karakteristik dan kebutuhan mereka.

2. Analisis Perkembangan Belajar Siswa Setelah Adanya Media *Puzzle* Kata Pada Pembelajaran Teks Narasi

Implementasi media *puzzle* kata berupa penyusunan nama cerita rakyat dan asal daerahnya menunjukkan perkembangan belajar yang signifikan pada siswa kelas IVC SDN 002VII Sarolangun. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket, perkembangan tersebut dapat dijelaskan melalui empat aspek berikut:

1) Peningkatan Kemampuan Memahami Teks Narasi

Setelah penggunaan media *puzzle* kata, siswa terlihat lebih mudah memahami isi teks narasi. Dengan menyusun nama cerita rakyat dan daerah asalnya, siswa memiliki gambaran awal mengenai tema dan latar cerita sehingga membantu mereka mengaktifkan pengetahuan awal sebelum membaca. Siswa juga menjadi lebih cepat dalam mengidentifikasi unsur-unsur naratif seperti tokoh, latar, dan alur setelah memahami konteks cerita dari *puzzle* yang

mereka susun. Kegiatan ini membantu mereka membaca dengan lebih fokus dan terarah.

2) Peningkatan Motivasi dan Minat Baca

Media *puzzle* kata terbukti membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Sebelumnya beberapa siswa tampak mudah bosan, namun setelah adanya *puzzle*, mereka menunjukkan antusiasme tinggi, seperti ingin segera menyelesaikan *puzzle*, ingin tahu isi cerita, serta bersemangat membaca kembali teks narasi. Aktivitas menyusun *puzzle* yang bersifat menantang dan menyenangkan membantu siswa mengurangi kejenuhan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk membaca teks secara keseluruhan dan memahami cerita dengan lebih baik.

3) Perkembangan keterampilan kerja sama dan komunikasi

Selama proses penyusunan *puzzle*, siswa lebih aktif berinteraksi dengan teman kelompoknya. Mereka berdiskusi untuk menentukan pasangan nama cerita rakyat dengan daerah asalnya, saling memberikan

pendapat, serta membagi tugas untuk menyelesaikan *puzzle*.

Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi, kemampuan mendengarkan teman, serta sikap saling menghargai. Kerja sama yang baik dalam kelompok juga mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas lebih cepat dan lebih tepat.

- 4) Peningkatan konsistensi, kedisiplinan, dan keterlibatan dalam belajar.

Siswa menunjukkan perubahan perilaku positif setelah pembelajaran menggunakan *puzzle*. Mereka lebih konsisten mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir, lebih tertib saat menunggu giliran, serta menyelesaikan tugas sesuai instruksi guru. Siswa yang sebelumnya kurang fokus kini dapat bertahan lebih lama dalam proses belajar karena aktivitas *puzzle* mampu menjaga perhatian mereka. Sikap positif seperti ketekunan, keaktifan, dan kedisiplinan semakin terlihat selama proses pembelajaran berlangsung.

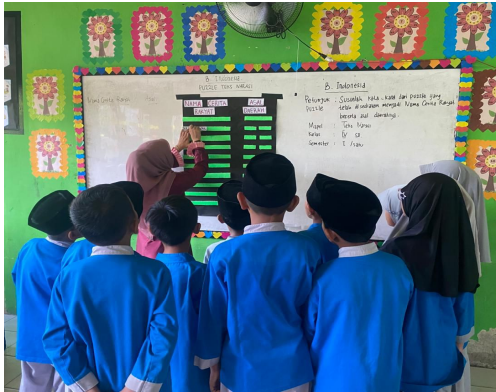
Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi

media *puzzle* kata berupa penyusunan nama cerita rakyat dan asal daerahnya dalam pembelajaran teks narasi mampu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas IVC SDN 002/VII Pasar Sarolangun. Melalui kegiatan *puzzle*, siswa lebih mudah memahami konteks cerita, mengenali unsur-unsur teks narasi, serta membaca dengan lebih fokus dan terarah.

Selain meningkatkan kemampuan membaca, media *puzzle* kata juga berhasil menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan kerja sama dalam kelompok, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa terlihat lebih konsisten, aktif, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, media *puzzle* kata terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman mereka terhadap teks narasi.

Adapun hasil implementasi media *puzzle* kata dalam pembelajaran teks narasi yang telah dilakukan oleh mahasiswa PPL dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Implementasi Media *Puzzle* kata dalam Pembelajaran Teks Narasi



Gambar 2. Kegiatan Media *Puzzle*

Berdasarkan hasil dari implementasi media *puzzle* kata dalam pembelajaran teks narasi untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas IVC SDN 002 Sarolangun menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa yang signifikan.

Penggunaan media tersebut tidak hanya membantu siswa memahami teks dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, *puzzle* kata dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi di sekolah dasar.

Pembahasan

1. Efektivitas media *puzzle* kata pada pembelajaran teks narasi

Berdasarkan temuan peneliti di kelas IVC SDN 002/VII Pasar Sarolangun, penggunaan **media *puzzle* kata** terbukti memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan membaca teks narasi siswa. Melalui aktivitas menyusun kata menjadi kalimat dan paragraf sederhana, siswa terlihat lebih konsisten, termotivasi, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan *puzzle* membuat siswa lebih mudah memahami alur cerita, mengenali

struktur teks narasi, serta berani berpartisipasi dalam setiap tahap pembelajaran.

Menurut Nielsen dalam Ekasari mengatakan bahwa *Puzzle* merupakan permainan mencocokkan, dan material lain untuk mengajarkan keterampilan seperti mengenal bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan, dan perbedaan, berhitung, mengurutkan, dan mengelompokkan (Chandra, 2019). Anak juga mengembangkan keterpaduan gerakan mata dan tangan, serta melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda.

Dalam penelitian Rahmaniah yang berjudul Penerapan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik mengatakan pentingnya metode pembelajaran interaktif dan kreatif dalam pendidikan dasar (Rahmi et al., 2024). Studi ini mengungkapkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca dan disiplin siswa, selain itu penggunaan media *puzzle* meningkatkan pemahaman

cerita dongeng. Oleh karena itu *puzzle* menjadi alat pembelajaran yang sangat berharga, mendukung perkembangan keterampilan dan pengetahuan siswa. Beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran berhasil menunjukkan peningkatan pada kemampuan membaca peserta didik.

2. Pembelajaran teks narasi di sekolah dasar

Pembelajaran teks narasi merupakan proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menafsirkan, dan menulis teks berbentuk cerita yang memiliki alur peristiwa (Islamiyah et al., 2022). Teks narasi sendiri adalah karangan yang menceritakan rangkaian peristiwa atau kejadian berdasarkan urutan waktu tertentu sehingga membentuk suatu cerita yang utuh (Chadijah, 2022).

Menurut Kosasih teks narasi adalah karangan yang berisi cerita berdasarkan urutan waktu atau peristiwa yang memiliki tokoh, latar, dan alur yang saling berhubungan untuk memberikan kesan kepada

pembaca (Marliana, 2024). Kemampuan membaca merupakan aspek penting dalam memahami teks narasi. Dengan membaca, siswa dapat mengenali struktur teks, kosakata baru, serta makna dari setiap peristiwa yang disampaikan. Pembelajaran teks narasi membantu siswa mengembangkan keterampilan membaca.

Kemendikbud menjelaskan bahwa kegiatan membaca teks narasi sebaiknya dikaitkan dengan aktivitas menyenangkan seperti permainan susun kata atau diskusi kelompok agar siswa tidak mudah bosan dan lebih aktif dalam memahami isi teks (Munawaroh et al., 2021).

Dengan demikian, kami sebagai peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* kata dalam pembelajaran teks narasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, karena media ini mampu mempermudah pemahaman isi cerita, memperkaya kosakata, serta meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar

Menurut Yuniar dan Dermawan Membaca memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan maupun sosial membaca adalah sebuah kegiatan yang dilakukan secara teliti untuk mendapatkan pemahaman isi dan informasi dalam teks bacaan (Mayang, 2023). Permasalahan terbesar yang dihadapi peserta didik di sekolah dasar saat ini adalah kemampuan membaca masih rendah hal ini disebabkan karena minat membaca kurang.

Kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam pengembangan literasi yang berkelanjutan. Kemampuan ini mencakup keterampilan mengenali kata, memahami makna, dan menghubungkan informasi dari teks dengan pengalaman siswa. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa proses membaca pada tingkat sekolah dasar masih memerlukan penguatan pada aspek pemahaman bacaan dan kelancaran membaca (Syajida & Ahyadi, 2024).

Pengembangan kemampuan membaca pada siswa SD dapat

ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang variatif dan media yang menarik. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah penggunaan media visual dan manipulatif yang mampu membantu siswa mengenali kosakata serta memahami isi teks dengan lebih mudah. Penelitian literatur mengungkapkan bahwa pendekatan multimodal memadukan gambar, kata, dan aktivitas interaktif mampu meningkatkan fokus dan retensi pemahaman siswa terhadap teks (Yuniasari et al., 2023).

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media *puzzle* kata dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, terutama pada aspek pengenalan kosakata, pemahaman teks sederhana, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Melalui penyajian kata dalam bentuk potongan *puzzle*, siswa menjadi lebih mudah memahami hubungan antar kata, meningkatkan motivasi membaca, dan memperkuat proses pemaknaan dalam teks narasi.

Selain itu, media ini mampu memperkuat interaksi antara guru dan siswa karena proses

pembelajaran berlangsung lebih komunikatif dan kolaboratif. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta rasa percaya diri siswa dalam membaca dan menceritakan kembali isi teks.

Dengan demikian, implementasi media *puzzle* kata dapat dijadikan sebagai alternatif atau strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan ini, tidak hanya pemahaman konsep pembelajaran teks narasi yang meningkat, tetapi juga terbentuk kebiasaan belajar yang disiplin, konsisten, dan bertanggung jawab. Media ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, karena dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi, berpikir kritis, dan kemampuan menyusun informasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan studi yang dilakukan pada siswa Kelas IV C SDN 002/VII Pasar Sarolangun menyimpulkan bahwa media *puzzle*

kata merupakan intervensi pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi membaca pemahaman siswa, khususnya pada materi Teks Narasi. Penerapan media ini terbukti berhasil mentransformasi dinamika kelas, menghasilkan suasana belajar yang lebih partisipatif, aktif, dan memicu antusiasme siswa yang tinggi. Data empiris dari observasi, wawancara, dan angket menunjukkan bahwa melalui kegiatan menyusun potongan kata, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai struktur kalimat dan kosakata baru, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengidentifikasi esensi cerita, mengenali unsur-unsur naratif (tokoh dan alur), serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam aktivitas membaca. Oleh karena itu, *puzzle* kata adalah strategi pedagogis yang relevan dan efisien untuk tingkat sekolah dasar, berperan sebagai katalisator yang memperkuat motivasi, konsentrasi, keterampilan kolaboratif, dan secara menyeluruh mengoptimalkan kemampuan literasi siswa. Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu

ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah siswa, jenjang kelas, maupun variasi media yang digunakan. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji efektivitas media *puzzle* kata terhadap aspek keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis atau berbicara, agar hasil penelitian lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Chadijah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Penggunaan Media Gambar Seri Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(2), 158–169.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32–45.
- Dewi, N. K. H. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan

- Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 6 Batur. *Jurnal Pendidikan DEIKSIS*, 4(2), 31–39.
- Feriyanti, Y. G. (2020). Model Literasi melalui Dongeng. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129.
- Malawi, I., Tryanasari, D., & Apri Kartikasari, H. S. (2017). *Pembelajaran literasi berbasis sastra lokal*. Cv. Ae Media Grafika.
- MARLIANA, R. (2024). *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Teluk Keramat Kabupaten Sambas*. Ikip Pgri Pontianak.
- Mayang, F. (2023). *Hubungan Antara Minat Membaca Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Struktur Pada Teks Biografi Siswa Kelas X Sma Santo Fransiskus Asisi Pontianak*. IKIP PGRI PONTIANAK.
- Munawaroh, F. H., Janah, U. I. W., Suparno, A. D., Niswa, B., Mufidah, I., Sari, S. A., Firlintan, A. S., Apriliani, S., Fadhilah, D., & Wulandari, S. S. (2021). *Model dan media pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Scopindo Media Pustaka.
- Putranto, R. A., Inayati, D., Ayumahardika, P., & Safira, R. A. (2023). *Terampil membaca dan menulis Bahasa Indonesia SD*. Cahya Ghani Recovery.
- Rahmi, I., Asdar, A., & Rahmaniah, R. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 103–109.
- Rusanti, F., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi Menentukan Ide Pokok Paragraf Kelas 3. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 340–348.
- Syajida, N., & Ahyadi, N. (2024). Strategi Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa SD/MI. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 50–62.
- Yuniasari, T., Dewi, N. A., Darmawangsa, D., & Sunendar, D. (2023). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Multimodal untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Asing: Sebuah Tinjauan Pustaka. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 620–636.