

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR)

Dina Sela Aprilia¹, Ita Paramita², Dewi Tiarna³, Indri Yani⁴, Darwanto⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Muhammadiyah Kotabumi

¹dinaselaaprilia@gmail.com, ²Itaparamita940@gmail.com

³dewitiarna69@gmail.com, ⁴indriyani45699@gmail.com, ⁵dharwant@gmail.com

ABSTRACT

Reading literacy is an important basic skill for elementary school students, yet reading literacy rates in Indonesia are still relatively low. This study aims to examine the use of puzzles to improve elementary school students' reading literacy. The method used was a Systematic Literature Review (SLR) with a qualitative descriptive approach through analysis of various relevant scientific articles. The results of the study indicate that puzzles can increase students' interest in reading, motivation to learn, concentration, and active engagement in learning. Furthermore, puzzles help students recognize letters and words, and understand reading content. Therefore, puzzles are effective in supporting the improvement of elementary school students' reading literacy.

Keywords: Puzzles, reading literacy, elementary school.

ABSTRAK

Literasi membaca merupakan kemampuan dasar yang penting bagi siswa sekolah dasar, namun tingkat literasi membaca di Indonesia masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan mengkaji penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui analisis berbagai artikel ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan minat baca, motivasi belajar, konsentrasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media puzzle membantu siswa mengenali huruf, kata, dan memahami isi bacaan. Dengan demikian, media puzzle efektif digunakan untuk mendukung peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media puzzle, literasi membaca, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia karena memiliki peran dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta meningkatkan kualitas sumber daya

manusia. Menurut (Pristiwanti et al. 2022), pendidikan dapat diartikan sebagai segala hal yang memengaruhi perkembangan, perubahan, kemampuan, dan sikap seseorang dalam menjalani kehidupan. Pendapat tersebut selaras dengan Undang-

Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan dasar peserta didik yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu kemampuan dasar yang Perlu ditingkatkan dalam dunia pendidikan adalah literasi membaca. Literasi membaca merupakan keterampilan yang sangat penting karena menjadi dasar bagi peserta didik dalam memahami berbagai informasi dan memperluas pengetahuan. Menurut (Shabrina 2022), kemampuan literasi memiliki peran penting dalam mendukung akses terhadap pendidikan yang lebih luas serta memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, keterampilan membaca perlu

dibiasakan dan dikembangkan sejak usia dini, baik melalui lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

Meskipun demikian, tingkat literasi membaca siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke-68 dari 81 negara dalam aspek literasi membaca. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan masih memerlukan perhatian dan peningkatan. Rendahnya kemampuan literasi membaca dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya kurangnya minat baca siswa, proses pembelajaran yang masih berfokus pada penggunaan buku teks, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Menurut (Zakiah and Sukmandari 2024), penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dapat menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar dan lebih mudah merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran membaca.

(Akyol, Cakiroglu, and Gul 2016) menyatakan bahwa apabila

kemampuan membaca tidak dikuasai dengan baik, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi serta memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa agar pembelajaran menjadi lebih efektif, aktif, dan menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan guru untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti puzzle. Media puzzle merupakan salah satu cara belajar membaca dan menunjang pembelajaran agar siswa merasa senang dalam membaca. Menurut (Tambaru, Benu, and Mbuik 2021), alasan dikembangkannya media puzzle adalah karena melihat kenyataan di sekolah bahwa penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, guru masih fokus hanya pada buku teks dan prestasi membaca peserta didik kelas I masih rendah.

Puzzle merupakan permainan edukatif yang tersusun dari beberapa

potongan gambar, huruf, kata, atau kalimat yang harus disusun hingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Menurut (Rahayu 2022), permainan puzzle terdiri dari potongan beberapa gambar atau kata yang pada akhirnya akan membentuk hasil yang utuh, seperti rangkaian kata atau kalimat yang membuat peserta didik bergerak aktif dan berpikir. Efektivitas media puzzle dalam pembelajaran literasi juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Sari and Hasnawati 2024) dengan judul *"Pengembangan Media Literasi Berbasis Puzzle Edukatif untuk Meningkatkan Minat Membaca di SDN 043 Tarakan."* Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai validasi sebesar 92% dari ahli pembelajaran literasi dengan kategori sangat sesuai, 81% dari ahli media pembelajaran dengan kategori sangat sesuai, serta 81% dari ahli lapangan yang juga termasuk kategori sangat sesuai. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media literasi berbasis puzzle edukatif dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan minat membaca peserta didik sekolah dasar.

Penggunaan media puzzle dalam kegiatan pembelajaran terbukti mampu membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah, keterampilan motorik halus, kemampuan kognitif, serta keterampilan sosial (Bahar and Risnawati 2019) Kegiatan menyusun dan merangkai kembali potongan-potongan puzzle tidak hanya meningkatkan kemampuan tersebut, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri maupun bekerja sama dengan teman-temannya. Menurut (Dhieni 2022) penggunaan puzzle suku kata dan teka-teki silang mampu meningkatkan kemampuan dasar membaca serta memperkaya kosakata siswa. Sementara itu, penelitian (Ernis and Hazmi 2021) menyoroti pentingnya penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan kreatif pada jenjang pendidikan dasar. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media puzzle huruf dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca, menumbuhkan kedisiplinan siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap isi cerita dongeng.

Berdasarkan pemaparan mengenai permasalahan yang terjadi, kondisi kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar, serta berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji berbagai hasil penelitian mengenai penggunaan media puzzle dalam meningkatkan literasi membaca siswa Sekolah Dasar.

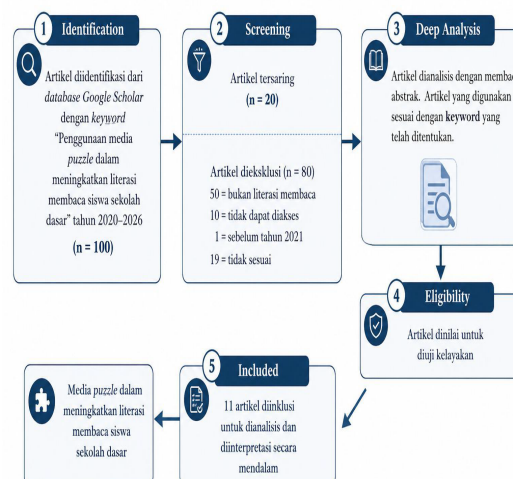
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), yaitu suatu metode yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, menelaah secara kritis, mengintegrasikan, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan pertanyaan atau topik penelitian yang dikaji. Proses penelitian diawali dengan penelusuran artikel yang relevan dengan topik yang akan diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah menentukan tema

penelitian. Peneliti memilih tema “Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar” sebagai fokus kajian. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran artikel pada Google Scholar dengan menggunakan kata kunci “media puzzle” dan “literasi membaca”. Peneliti membatasi pencarian pada artikel yang diterbitkan pada tahun 2020–2026 dengan jumlah maksimal 100 artikel.

Selanjutnya, artikel yang diperoleh diseleksi kembali melalui proses penyaringan berdasarkan isi dan kesesuaiannya dengan kriteria penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 20 artikel yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Dari artikel-artikel tersebut, peneliti kemudian memilih 11 artikel yang akan ditelaah, dianalisis, dan dikaji lebih mendalam sesuai dengan tema penelitian. Tahapan pelaksanaan studi literatur menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) disajikan dalam bagan berikut.



Gambar 1. Diagram alur proses eksklusi dan inklusi artikel dalam tahapan

Systematic Literature Review (n = jumlah artikel) sumber: (Musdary et all., 2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Salah satu unsur yang berperan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran, karena media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu inovasi media edukatif yang dapat dikembangkan adalah puzzle. Media puzzle dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Menurut Rahayu dalam

Ilhami dkk. (2022:603), permainan puzzle merupakan kegiatan menyusun potongan gambar atau kata hingga membentuk susunan yang utuh, seperti kata atau kalimat, sehingga mampu mendorong peserta didik untuk aktif bergerak dan berpikir.

Selanjutnya, beberapa penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada periode 2020–2026 mengenai penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca di sekolah dasar disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Display Artikel

No	Judul & Tahun Artikel	Nama Penulis	Metode Desain Studi	Hasil/Temuan	Nama Jurnal, Volume, Nomor Artikel
1.	Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Jagaraga (2022)	1. Ida Wayan Brahmanda Manu 2. Ida Ermiana 3. Heri Setiawan	Metode RnD dengan model ADDIE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle suku kata memperoleh tingkat kelayakan yang sangat baik, ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 85% dan validasi ahli materi sebesar 85%. Selain itu, respons peserta didik terhadap penggunaan media ini juga berada pada kategori sangat baik dengan persentase 85%. Peningkatan kemampuan membaca peserta didik terlihat dari hasil pretest dan posttest yang mengalami kenaikan nilai rata-rata dari 67,6 menjadi 90. Dengan demikian, media puzzle suku kata dinyatakan efektif dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.	Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME), Volume 8, No. 1
2.	Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Tematik Peserta didik Kelas 1 Sekolah Dasar (2022)	1. Yustina Gunarti 2. Ngatmini 3. Asropah	Metode RnD menurut Sugiyono	Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian dengan kategori sangat baik, sedangkan praktisi pendidikan menilai media tersebut dalam kategori	Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran Vol. 17, No. 1

				baik dengan sedikit revisi. Uji coba kelompok kecil juga menunjukkan bahwa media praktis digunakan. Selain itu, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 49,9 pada pretest menjadi 80,8 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik secara signifikan.	
3.	Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Kelas I SDN 182 Pekanbaru (2023)	1. Syarifadilla h Putri 2. Febrina Dafit	Metode RnD dengan model ADDIE	Berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain, ahli bahasa, dan ahli tematik, media puzzle suku kata memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 94% dengan kategori sangat valid tanpa memerlukan perbaikan. Oleh karena itu, media tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas I.	Jurnal Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.5 No.1
4.	Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Keterampilan Membaca Permulaan (2021)	1. Windu Asmoro Rini 2. Wahyu Sukartining	Metode RnD dengan Model ADDIE	Puzzle kata bergambar memperoleh tingkat validitas sebesar 87,5% pada uji validasi media dan 95% pada uji validasi materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keduanya termasuk dalam kategori sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi. Selain itu, tingkat kepraktisan berdasarkan angket respons guru dan peserta didik masing-masing mencapai 100%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis dan tidak perlu dilakukan perubahan.	Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 9 No. 1

				Dengan memanfaatkan aplikasi Instagram, puzzle kata bergambar dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan.	
5.	Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Peserta Didik Kelas I UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar (2024)	1. Isnaini Rahmi 2. Asdar 3. Rahmaniah	Desain pra-eksperimen dengan pendekatan pretest dan posttest	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan hasil posttest terhadap 26 peserta didik, sebanyak 5 siswa (19,2%) berada pada kategori sangat baik, 15 siswa (57,7%) termasuk kategori baik, dan 6 siswa (23,1%) berada pada kategori cukup. Tidak ditemukan siswa yang memperoleh kategori kurang.	Bosowa Journal of Education, Vol. 5 No. 1
6.	Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas II Di SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar (2026)	1. Winda Asnita 2. Aida Fitri 3. Hasniyati 4. Rahmat Iqbal	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle efektif meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas II SD Negeri 1 Lambheu. Terjadi peningkatan aktivitas guru dari 71,87% menjadi 87,5%, aktivitas siswa dari 67,89% menjadi 73,28%, serta ketuntasan belajar siswa dari 75,86% menjadi 82,75%. Media puzzle juga membuat siswa lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam pembelajaran.	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol 11 No. 02
7.	Pengembangan Media Literasi Berbasis Puzzle Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Membaca di SDN 043 Tarakan (2024)	1. Rita Kumala Sari 2. Hasnawati	Model pengembangan Borg and Gall (1989: 783-795)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media literasi berbasis puzzle edukatif memperoleh hasil validasi yang sangat baik dari ahli pembelajaran literasi (88,7%), ahli media (86%), dan ahli bahasa (85%). Selain itu, hasil uji coba lapangan pada siswa memperoleh nilai antara 81%–92%	Jurnal Tarakan. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Non formal, Vo.10 No. 1.

				dengan kategori sangat sesuai. Dengan demikian, media puzzle edukatif dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar.	
8.	Efektivitas media pembelajaran puzzle huruf terhadap kemampuan membaca siswa kelas II SD Inpres Lemoa Kab. Gowa (2024)	1. Salwawati 2. Cayati 3. Hafid,B 4.Jusmawati	Pre-eksperimental design (One Group Pretest-Posttest Design)	Hasil uji validasi ahli pembelajaran literasi mendapatkan nilai 92% sangat sesuai; uji validasi ahli media pembelajaran mendapatkan nilai % sangat sesuai; dan uji validasi ahli lapangan mendapatkan nilai 81% 92% sangat sesuai. Berdasarkan hasil uji validasi ahli pengembangan, media literasi berbasis puzzle yang dilakukan, disimpulkan bahwa pengembangan sudah cukup layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi.	Jurnal Tarakan. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Non formal, Vo.10 No. 1.
9.	Studi Literatur : Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar (2024)	1. Syifa Nurfebriyani 2.Chanesa Hestiani Putri 3.Ujang Jamaludin 4.Sigit Setiawan	Metode tinjauan literatur atau studi literatur	Hasil Penelitian menunjukkan Berdasarkan hasil kajian delapan artikel penelitian tahun 2020–2024, media pembelajaran puzzle terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik sekolah dasar. Media puzzle dikembangkan dalam berbagai bentuk dan bahan, baik secara konvensional maupun digital, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media ini sesuai dengan karakteristik siswa SD yang lebih tertarik pada pembelajaran melalui permainan. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle telah	Jurnal Ilmiah Profesi Pendidika, Vol. 9 No. 3

				memenuhi aspek kelayakan dan memberikan peningkatan kemampuan membaca peserta didik	
10.	Pengembangan media puzzel huruf untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan (2020).	1. Siti Futihat 2. Eko Wibowo 3. Imas Mastroah	Metode Penelitian pengembangan (Research and Development)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle huruf yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Penggunaan media ini juga terbukti meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 16 menjadi 19 dan nilai N-gain sebesar 0,75 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, puzzle huruf efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran membaca pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar.	Ibtida'l : Jurnal Kependidikan Dasar Vol. 7 No. 2
11.	Penggunaan Media Puzzle Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Tingkat I Sekolah Dasar (2023)	1. Hardika Putri Ana Sari 2. Heru Purnomo	Metode Penelitian Deskriptif Menggunakan Pendekatan Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf dapat mendukung peningkatan literasi membaca siswa kelas I sekolah dasar. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil pre-test dan post-test. Pada pre-test, siswa A memperoleh skor 3 (baik), siswa B skor 2 (cukup), dan siswa C skor 1 (kurang). Setelah penerapan media puzzle huruf, hasil post-test meningkat, yaitu siswa A memperoleh skor 4 (sangat baik), sedangkan siswa B dan siswa C masing-masing memperoleh skor 3 (baik). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media puzzle huruf membantu siswa mengenal huruf,	Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia, Vol. 06 No. 01

				menyusun suku kata, dan membaca kata dengan lebih baik sehingga dapat mendukung perkembangan literasi membaca siswa.	
--	--	--	--	--	--

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dari sebelas artikel penelitian yang dipublikasikan pada tahun 2020–2026, dapat disimpulkan bahwa media puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penggunaan media puzzle dapat membantu siswa mengenali huruf, suku kata, kata, dan kalimat, memahami isi bacaan, serta meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Selain itu, media puzzle juga mampu meningkatkan minat baca, motivasi belajar, konsentrasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Hasil berbagai penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa yang ditandai dengan meningkatnya nilai pretest dan posttest, ketuntasan belajar, serta kemampuan siswa dalam memahami bacaan. Media puzzle dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti puzzle huruf, puzzle suku kata, puzzle kata bergambar, dan puzzle edukatif, sehingga dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang

masih berada pada tahap belajar sambil bermain.

Dengan demikian, media puzzle dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi membaca dan mengembangkan kemampuan literasinya.

Pembahasan

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran serta merangsang siswa agar terlibat aktif dalam proses belajar (Neteria, Mulyadiprana, and Respati 2020) Media pembelajaran mencakup berbagai sarana, prasarana, dan fasilitas yang dimanfaatkan guru sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Penggunaan media bertujuan untuk mempermudah

pemahaman materi, memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru (Nabila, Kartono, and Halidjah 2024) Media yang digunakan dalam dunia pendidikan dapat disebut sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membantu dalam menyampaikan pesan dan materi yang terdapat dalam pembelajaran tersebut. Penggunaan media pembelajaran bisa mengikutsertakan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, adapun manfaat media pembelajaran adalah mampu memikat minat peserta didik selama proses pembelajaran, serta memperjelas materi yang ingin disampaikan dari sumber belajar (Retnani and Zuhdi 2019).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media puzzle. Menurut (Fatimah 2023), istilah puzzle berasal dari bahasa Prancis Kuno “aposer” yang berarti (membingungkan) dan merujuk pada suatu permainan yang berisi berbagai

teka-teki yang harus dipecahkan. Media puzzle merupakan permainan yang melibatkan peserta didik dalam menyusun huruf menjadi kata yang benar. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas I dengan rentang usia 6–7 tahun, anak berada pada fase yang sangat dekat dengan aktivitas bermain. Puzzle termasuk jenis permainan yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar atau huruf hingga membentuk susunan yang tepat. Oleh karena itu, media puzzle dipandang sebagai media yang kreatif, menarik, dan menyenangkan sehingga sesuai digunakan untuk membantu mengatasi kesulitan membaca pada siswa sekolah dasar (Rini and Sukartiningsih 2021).

Tahapan penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran meliputi beberapa langkah, yaitu: (1) guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan menyusun media puzzle yang telah disediakan; (2) guru membagikan amplop yang berisi potongan-potongan puzzle kepada siswa; (3) siswa diberi kesempatan dan waktu untuk menyusun puzzle tersebut; (4) setelah puzzle selesai disusun, siswa diminta menjawab

pertanyaan yang terdapat pada puzzle; dan (5) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka di depan teman-teman sekelasnya (Tedy et al. 2023). Media puzzle tidak hanya berperan dalam membantu siswa mengenali huruf dan kata, tetapi juga memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap perkembangan kemampuan literasi membaca. Melalui kegiatan menyusun potongan huruf, kata, atau kalimat menjadi bentuk yang bermakna, siswa dilatih untuk memahami keterkaitan antarbagian teks sehingga mampu membangun pemahaman terhadap isi bacaan. Aktivitas ini juga mengasah kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi, memahami makna teks, serta mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian (Asnita et al. 2026) yang menemukan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas II sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan capaian literasi membaca dari 75,86% pada siklus I menjadi

82,75% pada siklus II setelah penerapan media puzzle. Peneliti menyimpulkan bahwa media puzzle membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, sehingga efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca. Dengan demikian, media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai media permainan edukatif, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan pemahaman bacaan dalam keterampilan literasi membaca siswa.

Dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat pembelajaran yang menggunakan potongan gambar, huruf, kata, maupun kalimat untuk disusun menjadi suatu bentuk utuh. Penggunaan media ini menuntut kemampuan motorik serta keterampilan berpikir logis dalam proses penyusunannya. Adapun manfaat media puzzle antara lain: (1) melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, (2) melatih koordinasi antara mata dan tangan, (3) meningkatkan daya ingat, (4) mengenalkan anak pada pemecahan masalah berbasis logika, serta (5) mengembangkan kemampuan berpikir matematis (penggunaan otak kiri)

melalui pemilihan gambar dan bentuk yang tepat untuk diajarkan kepada anak (Tedy et al. 2023).

Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan puzzle dapat meningkatkan perhatian serta konsentrasi siswa selama kegiatan membaca berlangsung. Temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menegaskan bahwa proses belajar akan berlangsung lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Media puzzle memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang konkret sehingga mendukung penerapan prinsip-prinsip konstruktivisme.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmi, Asdar, and Rahmaniah 2024) di UPT SPF SDN Sumanna Kota Makassar menunjukkan bahwa penerapan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan membaca

siswa. Berdasarkan hasil posttest terhadap 26 peserta didik, sebanyak 5 siswa (19,2%) berada pada kategori sangat baik, 15 siswa (57,7%) termasuk kategori baik, dan 6 siswa (23,1%) berada pada kategori cukup. Tidak ditemukan siswa yang memperoleh kategori kurang. Peningkatan kemampuan membaca siswa ini mendukung temuan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Yulianti, Dahriyanto, and Sugiariyanti 2018), yang juga menemukan bahwa penggunaan media puzzle secara konsisten meningkatkan kemampuan membaca siswa di SDN Sukokerto 02, Jember. Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media puzzle dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, media puzzle tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga membantu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Kondisi tersebut berimplikasi pada meningkatnya motivasi siswa untuk belajar serta mengembangkan keterampilan baru.

Temuan serupa juga diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh (Tridiastita et al. 2023) di Malaysia. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media puzzle memiliki efektivitas yang tinggi dalam membantu peningkatan keterampilan membaca pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

Media puzzle dapat mengubah pembelajaran yang biasanya dianggap monoton menjadi aktivitas yang penuh tantangan dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis puzzle membuat siswa tidak hanya belajar membaca, tetapi juga berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam puzzle tersebut. Penggunaan puzzle dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep-konsep dalam membaca dengan cara yang lebih kreatif dan menyeluruh. Dalam hal ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang melibatkan mereka dalam pemecahan masalah dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan salah

satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penggunaan media puzzle mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan mengenali huruf dan kata, serta pemahaman terhadap isi bacaan. Selain itu, karakteristik media puzzle yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran menjadikannya sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media puzzle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan literasi membaca secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penggunaan media puzzle mampu membantu siswa dalam mengenali huruf, kata, dan kalimat, memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menyimpulkan

makna dari teks yang dibaca. Selain itu, media puzzle juga dapat meningkatkan minat, motivasi, perhatian, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Efektivitas media puzzle didukung oleh karakteristiknya yang menggabungkan unsur bermain dan belajar sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui aktivitas menyusun potongan huruf, kata, kalimat, maupun gambar, siswa memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Berbagai penelitian yang dikaji dalam studi ini menunjukkan bahwa penerapan media puzzle memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca dan literasi siswa.

Dengan demikian, media puzzle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung pengembangan literasi membaca siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Akyol, H., A. Cakiroglu, and K. H. Gul. 2016. "A Study on the Development

of Reading Skills of Students Having Difficulty in Reading: Enrichment Reading Program." *International Electronic Journal of Elementary Education* 6(2):199–212.

Ardilansari, N. 2023. "Systematic Literature Review Sebagai Metode Penelitian." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi* 9(2):112–20.

Asnita, W., A. Fitri, H. Hasniyati, and R. Iqbal. 2026. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas II Di SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11(2).

Bahar, B., and R. Risnawati. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa." *Publikasi Pendidikan* 9(1). doi: 10.26858/publikan.v9i1.8446.

Dhieni, Nurbiana. 2022. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.

Ernis, P., and N. Hazmi. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem Melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru." *Journal of Elementary School (JOES)* 4(1). doi: 10.31539/joes.v4i1.2202.

Fatimah, Waode Siti Umi. 2023. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Penggunaan Karpet Puzzle Pada Murid Tunagrahita Kelas IV Di SLBN Konda Kabupaten Konawe Selatan." Universitas Negeri Makassar, Makassar.

Gunarti, Y., Ngatmini, N., & Asropah, A. (2023). Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan

- kemampuan membaca dalam pembelajaran tematik siswa kelas 1 sekolah dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17(1), 63–64. <https://doi.org/10.26877/mpp.v17i1.14140>
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar cerita dongeng dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440–444. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Listryanto, D. P., & Widiyono, A. (2023). Implementasi media puzzle kata pada Kurikulum Merdeka untuk mengatasi kesulitan membaca siswa kelas I di sekolah dasar. *BASICA: Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1). <https://doi.org/10.37680/basica.v3i1.3675>
- Nabila, A., K. Kartono, and S. Halidjah. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Kelas II SDN 11 Pontianak Kota.” *Journal on Education* 7(1):3301–9. doi: 10.31004/joe.v7i1.6833.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. Paris, France: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. 2022. “Pengertian Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4(6):7911–15.
- Putri, Syarifadillah, dan Febrina Dafit. 2023. “Pengembangan Media Puzzle Suku Kata untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 182 Pekanbaru.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 1, hlm. 57–69. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i1.3647>
- Rahayu, L. N. 2022. “Penggunaan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SD Inpres Lemoa Kabupaten Gowa.” *Jurnal Didaktik* 6(2):123–35. <https://journal.stkipsubang.ac.id>
- Rahmi, Isnaini, Asdar, and Rahmaniah. 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):103–9. doi: 10.35965/bje.v5i1.5299.
- Retnani, Orenta Ayu, and Ulhaq Zuhdi. 2019. “Pengaruh Media Berbasis Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN Kampungdalem 1 Tulungagung.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(1):2591–2600.
- Rini, Windu Asmoro, and Wahyu Sukartiningsih. 2021. “Pengembangan Media Puzzle Kata Bergambar Menggunakan Aplikasi Instagram Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Pada Keterampilan

- Membaca Permulaan.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9(6).
- Sari, H. P. A., & Purnomo, H. (2023). Penggunaan media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik tingkat 1 sekolah dasar. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 6(1), 14–22.
<https://share.google/gWnwy97DrpkWc9rHI>
- Sari, Rita Kumala, and Hasnawati. 2024. “Pengembangan Media Literasi Berbasis Puzzle Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Membaca Di SDN 043 Tarakan.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 10(1):427–38. doi: 10.37905/aksara.10.1.427-438.2024.
- Shabrina, Livia Mutiara. 2022. “Kegiatan Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(1):916–24.
doi:10.31004/basicedu.v6i1.2041
- Tambaru, E., A. Y. Benu, and H. B. Mbuik. 2021. “Analisis Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Kebanggaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang.” *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar* 2(1):55–63.
- Tedy, Tedy, Ruth Stevani, Rusdiana Tamara, and Yuliani Yuliani. 2023. “Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf Di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah.” *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2(2):187–96. doi:10.55123/sosmaniora.v2i2.1891.
- Tridiastita, R., S. Syamsuyurnita, S. P. Sari, and N. Nurhasanah. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Keping Malaysia.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 5(2):4178–85. doi: 10.31004/jpdk.v5i2.14041.
- Tristaningrat, M. A. N., & Mahartini, K. T. (2023). Tren penggunaan media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.2756>
- Wedham, I. W. B. M., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan media puzzle suku kata untuk melatih kemampuan membaca peserta didik kelas 1 SDN 1 Jagaraga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 773–780.
<https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2843>
- Yulianti, Ambarita, Luthfi Fathan Dahriyanto, and Sugriyanti. 2018. “Efektivitas Pembelajaran Remedial Dengan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1–5 Pada Anak Tunagrahita.” *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah* 10(1):72–78.
- Zakiah, H. M., and Y. Sukmandari. 2024. “Problematisasi Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *TSAQOFAH* 4(2):1246–57. doi: 10.58578/tsaqofah.v4i2.2680.