

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DASAR MELALUI MEDIA *PUZZLE* HURUF DI KELAS 4 SD BATURAN 1 SLEMAN

Sri Marginingsih^{1*}, Hanif Irawan Saputra², Siti Maisaroh³

PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

srimargi828@gmail.com^{1*}, hanifirawan74@gmail.com², sitimaisaroh@upy.ac.id³

Kata-kata kunci:

Kata kunci 1; Literasi Dasar
Kata kunci 2; Media *Puzzle*
Huruf
Kata kunci 3; Media
Pembelajaran
Kata kunci 4; Penelitian
Tindakan Kelas

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki keterampilan membaca dan menulis dasar bagi siswa kelas IV di SD Baturan 1 Sleman dengan memanfaatkan media puzzle huruf dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Latar belakang studi ini adalah rendahnya kemampuan literasi dasar siswa, yang terlihat dari kesulitan mereka dalam mengenali huruf, menyusun kata, membaca dengan lancar, dan memahami teks sederhana. Selain itu, metode pengajaran yang masih tradisional membuat siswa kurang tertarik dan cepat bosan saat mengikuti aktivitas membaca. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa dari kelas IV SD Baturan 1 Sleman pada tahun ajaran 2025/2026. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan pencatatan dokumen terkait. Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle huruf berkontribusi pada peningkatan kemampuan literasi dasar siswa. Di siklus I, diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,44 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 62,5%. Setelah perbaikan dilakukan di siklus II, rata-rata nilai naik menjadi 77,66 dengan persentase ketuntasan mencapai 78,13%. Selain berperan dalam peningkatan hasil belajar, penggunaan media puzzle huruf juga mampu membangkitkan semangat belajar, meningkatkan partisipasi, membangun rasa percaya diri, serta melatih kerjasama siswa selama belajar. Oleh karena itu, media puzzle huruf terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas IV SD Baturan 1 Sleman dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa tingkat dasar.

Keywords:

Keyword 1; Basic Literacy Skills

Keyword 2; Letter Puzzle Media

Keyword 3; Learning Media

Keyword 4; Classroom Action Research

ABSTRACT

This study aims to improve basic reading and writing skills for fourth-grade students at Baturan 1 Elementary School, Sleman, by utilizing letter puzzles in the Indonesian language learning process. The background of this study is the low basic literacy skills of students, which are evident from their difficulties in recognizing letters, composing words, reading fluently, and understanding simple texts. In addition, traditional teaching methods make students less interested and quickly bored when participating in reading activities. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is implemented in two cycles. The subjects of this study were 32 fourth-grade students of Baturan 1 Elementary School, Sleman, in the 2025/2026 academic year. Each cycle consists of four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, tests, and recording related documents. Data analysis was carried out by calculating the average score and percentage of student learning completion. The results showed that the use of letter puzzles contributed to improving students' basic literacy skills. In cycle I, the average score was 73.44 and the percentage of learning completion was 62.5%. After improvements were made in cycle II, the average score rose to 77.66 with a completion percentage of 78.13%. In addition to playing a role in improving learning outcomes, the use of letter puzzle media can also stimulate learning enthusiasm, increase participation, build self-confidence, and train student cooperation during learning. Therefore, letter puzzle media has proven effective in improving the basic literacy skills of fourth-grade students at SD Baturan 1 Sleman and can be used as an alternative learning media that is interesting, interactive, and appropriate to the characteristics of elementary school students.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang bertujuan dan terencana untuk mengembangkan potensi siswa, memungkinkan mereka untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan karakter yang kuat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk proaktif dalam mengembangkan potensi mereka. Di tingkat sekolah dasar, pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan materi tetapi juga pada pengembangan keterampilan dasar yang menjadi landasan pembelajaran siswa. Salah satu keterampilan dasar terpenting yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah literasi. Literasi merupakan landasan utama bagi siswa untuk memahami informasi dan berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan belajar (Wiedarti dkk., 2018).

Literasi bukan hanya tentang keterampilan membaca dan menulis; tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami informasi, memproses pengetahuan, dan

menerapkan informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan dasar, keterampilan literasi sangat penting karena membantu siswa memahami berbagai mata pelajaran, mengingat hampir semua kegiatan belajar membutuhkan keterampilan membaca. Siswa dengan keterampilan literasi yang baik cenderung lebih mudah mengikuti instruksi, mempraktikkan keterampilan berpikir kritis, dan mengungkapkan ide dengan jelas. Sebaliknya, siswa yang kurang memiliki keterampilan literasi sering mengalami kesulitan memahami materi pelajaran, yang dapat mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, penguatan keterampilan literasi dasar sangat penting dalam pendidikan sekolah dasar (Dalman, 2017).

Di era kemajuan teknologi dan informasi yang terus berlanjut ini, keterampilan literasi sangat penting bagi siswa. Namun demikian, keterampilan literasi di kalangan siswa Indonesia masih membutuhkan perhatian serius, khususnya di tingkat sekolah dasar. Rendahnya minat siswa dalam membaca, kurangnya media pembelajaran yang menarik, dan pendekatan pengajaran yang berfokus pada guru menghambat perkembangan keterampilan literasi mereka. Fenomena ini juga terlihat di sekolah dasar, di mana beberapa siswa tampak tidak aktif dalam kegiatan literasi dan cepat bosan selama sesi membaca. Rohim dan Rahmawati menyatakan bahwa rendahnya budaya membaca dan kurangnya inovasi dalam metode pengajaran merupakan faktor yang menghambat peningkatan keterampilan literasi siswa di sekolah dasar (Rohim dan Rahmawati, 2020).

Keterampilan dasar dalam literasi sangat krusial untuk diajarkan di tingkat sekolah dasar karena memberikan landasan bagi kemampuan belajar siswa di masa depan. Literasi dasar mencakup kemampuan untuk mengenali huruf, membaca kata, memahami teks sederhana, dan menceritakan kembali informasi yang didapat dari membaca. Siswa yang belum memiliki keterampilan literasi dasar akan mengalami kesulitan dalam proses belajar, karena kemampuan membaca merupakan hal yang sangat fundamental untuk memahami materi pelajaran yang lain. Pada kenyataannya, sejumlah siswa sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam membaca dengan lancar dan memahami teks sederhana. Hal ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang dapat membuat proses membaca lebih menarik dan bermakna. (Rohman dkk., 2022).

Observasi terhadap siswa kelas empat di SD Baturan 1 mengungkapkan bahwa kemampuan literasi dasar mereka masih relatif rendah. Banyak siswa kesulitan membaca dengan lancar, mengenali bentuk huruf, dan memahami teks bacaan sederhana. Lebih jauh lagi, mereka tampak kurang berpartisipasi dan cepat bosan selama proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran tradisional membuat siswa kurang tertarik untuk terlibat dalam kegiatan membaca. Situasi ini mencerminkan masalah umum di sekolah dasar: motivasi siswa yang rendah disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurangnya partisipasi aktif siswa. (Rahmawati dan Atmojo, 2021).

Ketersediaan media pembelajaran inovatif yang terbatas juga berkontribusi pada rendahnya kemampuan literasi siswa. Dalam pengajaran membaca, guru masih

cenderung menggunakan buku teks dan metode ceramah, sehingga siswa kehilangan pengalaman belajar yang menarik. Siswa sekolah dasar biasanya menikmati kegiatan bermain dan pembelajaran praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan dibutuhkan untuk membuat pembelajaran literasi lebih efektif. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pengajaran dan pembelajaran. (Putri dan Ramadan, 2022).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar siswa adalah puzzle huruf. Puzzle huruf adalah alat pembelajaran yang menyediakan potongan huruf yang dapat disusun untuk membentuk kata atau kalimat tertentu. Media ini membantu siswa mengenali huruf, menyusun kata, dan melatih keterampilan membaca melalui aktivitas bermain sambil belajar. Lebih jauh lagi, penggunaan puzzle huruf juga dapat melatih keterampilan berpikir, konsentrasi, dan koordinasi siswa dalam memahami urutan kata. Lingkungan belajar yang lebih menyenangkan mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran literasi. (Nisa dkk., 2020).

Penggunaan puzzle huruf diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan terlibat dalam pelajaran membaca. Selain membantu pengenalan huruf dan keterampilan membaca kata, puzzle huruf juga dapat mendorong kolaborasi dan keterampilan berpikir. Media pembelajaran berbasis game telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mereka merasa sedang belajar sambil bermain. Pendekatan ini sangat cocok untuk anak-anak sekolah dasar, yang biasanya lebih cepat memahami materi melalui aktivitas konkret dan interaktif (Nisa dkk., 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media puzzle memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan literasi bagi anak-anak di sekolah dasar. Media puzzle dapat mendorong kemampuan membaca awal siswa melalui metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Nisa et al., 2020). Penggunaan media puzzle huruf terbukti efektif dalam membantu siswa yang kesulitan dalam membaca (Rahmawati & Muhroji, 2024). Penggunaan alat pembelajaran interaktif bisa meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi (Putri & Ramadan, 2022).

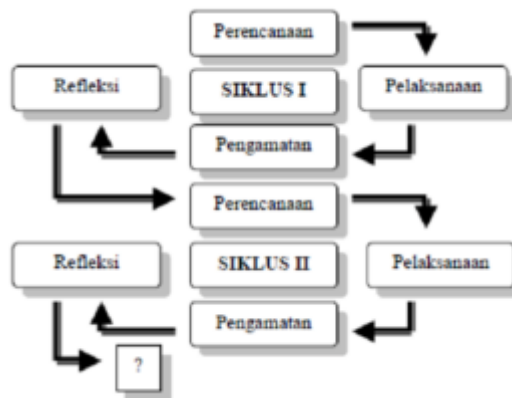
Namun, banyak penelitian sebelumnya berfokus pada kemampuan membaca awal siswa kelas bawah sekolah dasar atau anak-anak berkebutuhan khusus. Penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan puzzle huruf untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas empat sekolah dasar sangat terbatas. Sementara itu, kemampuan literasi dasar siswa kelas atas masih perlu ditingkatkan agar mereka dapat memahami berbagai materi pelajaran. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penelitian yang membutuhkan investigasi lebih lanjut.

Mempertimbangkan kelemahan yang diidentifikasi dalam penelitian sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis dasar siswa kelas empat di SD Baturan 1. Penelitian ini diharapkan dapat menawarkan solusi berupa

pilihan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai untuk siswa sekolah dasar, untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi dasar dan keterlibatan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis dasar siswa kelas empat di SD Baturan 1, Sleman, dengan memanfaatkan puzzle huruf dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (KTT) dengan pendekatan deskriptif, baik kuantitatif maupun kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Baturan 1, Sleman, pada semester kedua tahun ajaran 2025/2026, dengan 32 siswa kelas empat, terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan, yang berpartisipasi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, berdasarkan model KTT Kemmis dan McTaggart (1988). Setiap siklus mencakup empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Diagram Penelitian Tindakan Kelas (CAR) menggunakan Model Kemmis dan McTaggart (1988)

Dalam penelitian ini, sumber data meliputi guru dan siswa. Data kuantitatif diperoleh dari tes kemampuan literasi dasar siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pengajaran dan pembelajaran. Metode pengumpulan data meliputi observasi, pengujian, dan dokumentasi. Alat penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi kegiatan pembelajaran, soal tes kemampuan literasi dasar, dan dokumentasi kegiatan penelitian.

Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase penyelesaian pembelajaran siswa. Nilai rata-rata digunakan untuk menentukan peningkatan kemampuan literasi dasar siswa di setiap siklus, sedangkan persentase penyelesaian digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Rata-rata nilai siswa

$$\bar{X} = \Sigma X / N$$

Di mana:

$\bar{X}$ = rata-rata nilai siswa

ΣX = total nilai siswa

N = total siswa

Persentase penyelesaian pembelajaran

$P = (f / N) \times 100\%$

Di mana:

P = persentase penyelesaian pembelajaran

f = jumlah siswa yang mencapai Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM)

N = total siswa

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan jika setidaknya 77% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM) dan menunjukkan peningkatan keterampilan literasi dasar pada setiap siklus pembelajaran. Keberhasilan tindakan juga ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas siswa, motivasi belajar, dan partisipasi selama proses pembelajaran menggunakan puzzle huruf.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Kondisi Awal

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada 32 siswa kelas empat di SD Baturan 1, Sleman, pada semester kedua tahun ajaran 2025/2026. Sebelum melakukan tindakan tersebut, peneliti melakukan observasi awal untuk memahami kemampuan literasi dasar siswa. Observasi tersebut mengungkapkan bahwa kemampuan literasi dasar siswa masih rendah. Hal ini terlihat ketika siswa diminta membaca teks sederhana dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa siswa masih membaca dengan terbata-bata, kesulitan mengucapkan kata dengan benar, dan tidak mampu memahami teks sepenuhnya.

Observasi di kelas menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan mengenali kombinasi huruf untuk membentuk kata. Siswa juga sering berhenti sejenak saat membaca karena belum mahir menggabungkan huruf menjadi suku kata. Lebih jauh lagi, ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi bacaan, sebagian besar siswa tidak mampu memberikan jawaban yang benar. Siswa cenderung diam dan menunggu jawaban dari teman sekelasnya. Situasi ini menunjukkan bahwa pemahaman membaca siswa masih rendah.

Selama proses pembelajaran, siswa tampak kurang aktif dan kurang antusias dalam berpartisipasi dalam kegiatan membaca. Beberapa siswa terlihat mengobrol dengan teman-teman mereka, bermain sendiri, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Kegiatan membaca masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks tanpa melibatkan media pembelajaran. Guru sering meminta siswa untuk bergiliran membaca dari buku, sehingga menghasilkan suasana kelas yang monoton. Situasi ini membuat siswa mudah bosan dan kehilangan motivasi untuk terlibat dalam pembelajaran literasi.

Berdasarkan hasil tes awal yang mengukur kemampuan literasi dasar, nilai rata-rata kelas cukup rendah. Banyak siswa tidak mencapai kriteria kompetensi minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Hasil belajar yang rendah ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi dasar siswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, para

peneliti menerapkan teka-teki huruf sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas empat di SD Baturan 1.

Kondisi yang diamati di lapangan menunjukkan bahwa siswa masih menghadapi kesulitan dalam mengenali huruf, menyusun kata, membaca dengan lancar, dan memahami isi bacaan. Kemampuan literasi siswa yang rendah juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohman, Rahman, dan Damayanti (2022), yang mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam membaca awal, seperti gagap, kesulitan mengenali huruf, dan pemahaman yang buruk terhadap materi bacaan sederhana. Pembelajaran yang monoton dan penggunaan media pembelajaran interaktif yang terbatas membuat siswa kurang aktif dan cepat bosan membaca (Rahmawati dan Atmojo, 2021).

2. Siklus I

Pada fase perencanaan Siklus I, para peneliti mengembangkan modul pengajaran, menyiapkan teka-teki huruf, menyusun lembar observasi, dan menyiapkan alat untuk mengukur keterampilan literasi dasar siswa. Implementasi praktis melibatkan penggunaan teka-teki huruf dalam kegiatan membaca. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan memberi mereka potongan huruf untuk disusun menjadi kata-kata tertentu. Setelah kata-kata berhasil dibentuk, siswa diminta untuk membacanya secara berkelompok atau individu.

Selama penggunaan awal teka-teki huruf, siswa menunjukkan minat dan rasa ingin tahu terhadap alat tersebut. Siswa tampak lebih aktif daripada di pelajaran sebelumnya, karena mereka belajar melalui bermain. Selama kegiatan teka-teki huruf, banyak siswa mulai terlibat dalam diskusi kelompok dan mencoba menyusun huruf-huruf menjadi kata-kata yang benar. Suasana kelas menjadi lebih dinamis karena siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kelompok.

Namun, beberapa tantangan tetap ada di Siklus I. Beberapa siswa kesulitan membedakan huruf-huruf tertentu dan belum lancar membaca kata-kata yang telah mereka susun. Selain itu, beberapa siswa merasa malu ketika diminta untuk membaca kata-kata yang mereka susun di depan kelas. Selama kegiatan kelompok, beberapa siswa tetap bergantung pada teman-teman mereka yang lebih aktif. Guru juga perlu memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa dengan kemampuan membaca yang kurang maju. Berdasarkan hasil tes siklus pertama yang diperoleh dari data penelitian, nilai rata-rata kelas mencapai 73,44. Dari 32 siswa, 20 (62,5%) telah mencapai Kompetensi Minimum (KKM), sedangkan 12 (37,5%) belum. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan literasi dasar dibandingkan dengan tingkat awal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan puzzle huruf telah mulai memberikan dampak positif pada pembelajaran literasi dasar siswa.

Peningkatan yang diamati pada siklus pertama sangat berkaitan dengan karakteristik puzzle huruf, yang memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa. Melalui aktivitas menyusun huruf menjadi kata, siswa memiliki kesempatan untuk mengenali bentuk huruf, memahami hubungan antara huruf dan bunyi, dan secara

bertahap melatih kemampuan membaca. Pembelajaran, yang sebelumnya berorientasi pada guru, kini telah bergeser ke proses yang berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih aktif karena mereka terlibat langsung dalam menemukan dan menyusun kata.

Penggunaan *puzzle* huruf tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga berdampak pada aktivitas belajar siswa. Siswa tampak lebih fokus selama belajar dan lebih bersedia mengajukan pertanyaan ketika mereka menghadapi kesulitan. Diskusi kelompok selama proses pembelajaran mendorong siswa untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi mereka dengan teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Nisa, Pratiwi, dan Ismaya (2020), yang menemukan bahwa teka-teki dapat meningkatkan keterampilan membaca awal siswa sekolah dasar dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penelitian oleh Putri dan Ramadan (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan literasi membaca.

Meskipun ada kemajuan, hasil pada siklus I masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, perbaikan diperlukan pada pembelajaran siklus II melalui bimbingan yang lebih intensif, variasi permainan yang lebih luas, dan penguatan motivasi siswa.

3. Siklus II

Pada siklus II, para peneliti melakukan perbaikan pada metode pengajaran berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Guru memberikan dukungan yang lebih intensif kepada siswa yang masih kesulitan membaca dan menyusun huruf menjadi kata. Selain itu, guru menambahkan variasi pada permainan dengan menggunakan teka-teki huruf dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif sehingga siswa lebih termotivasi dalam proses belajar.

Implementasi pembelajaran pada siklus kedua menunjukkan perkembangan yang lebih baik daripada sebelumnya. Sebagian besar siswa tampak lebih percaya diri saat membaca di depan kelas. Mereka dapat menyusun huruf menjadi kata dengan lebih cepat dan tepat. Bahkan, beberapa siswa yang sebelumnya kurang aktif mulai antusias mengajukan pertanyaan dan membantu teman kelompok mereka dalam menyusun kata. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan mendukung karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui permainan.

Kemampuan membaca siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Mereka mulai mampu membaca kalimat sederhana dengan lebih lancar dan memahami isi bacaan dengan lebih baik. Ketika guru mengajukan pertanyaan tentang isi bacaan, sebagian besar siswa mampu menjawab dengan benar menggunakan kata-kata sederhana. Selain itu, siswa tampak lebih fokus selama belajar dan tidak mudah terganggu oleh hal-hal yang mengalihkan perhatian seperti pada awalnya.

Berdasarkan hasil tes pada siklus kedua, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 77,66. Sebanyak 25 siswa (78,13%) telah mencapai Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM), sedangkan 7 siswa (21,87%) masih membutuhkan bantuan tambahan. Hasil ini menunjukkan kemajuan dibandingkan siklus pertama, baik dalam nilai rata-rata maupun persentase kelengkapan pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa

perbaikan yang diterapkan pada siklus kedua efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Keberhasilan pada siklus kedua membuktikan bahwa media puzzle huruf dapat memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar. Anak usia sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas bermain dan cara belajar yang melibatkan materi nyata. Melalui puzzle huruf, siswa dapat belajar sambil bersenang-senang, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Aktivitas menyusun huruf menjadi kata juga membantu siswa mengembangkan kesadaran fonologis, memperkaya kosakata, meningkatkan kelancaran membaca, dan memperkuat pemahaman membaca.

Selain berdampak pada aspek akademik, penggunaan media puzzle huruf juga memiliki pengaruh positif pada aspek non-akademik siswa. Mereka menjadi lebih percaya diri saat membaca di depan kelas, lebih aktif dalam diskusi, dan lebih mampu bekerja sama dengan kelompok teman-teman mereka. Interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan kelompok berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikasi dan kolaborasi yang penting dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh Rohim dan Rahmawati (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan minat baca siswa dan keterlibatan dalam kegiatan literasi di tingkat sekolah dasar. Penelitian Kusuma dan Sutrisna (2021) juga menjelaskan bahwa media puzzle huruf efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa karena pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama dua siklus, penggunaan teka-teki huruf telah terbukti meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa kelas empat di SD Baturan 1, Sleman. Peningkatan ini terlihat pada nilai ujian siswa, partisipasi selama pembelajaran, dan kemampuan mereka untuk memahami teks. Sepanjang penelitian, siswa menunjukkan kemajuan bertahap dari kesulitan membaca awal hingga peningkatan kemampuan membaca dan pemahaman pada akhir penelitian.

Awalnya, kemampuan literasi dasar siswa masih relatif rendah. Beberapa siswa kesulitan mengenali huruf, membaca kata dengan lancar, dan memahami teks sederhana. Ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi bacaan, banyak siswa tidak dapat memberikan jawaban yang akurat karena mereka masih fokus pada ejaan. Lebih lanjut, metode pembelajaran yang didominasi ceramah dan penggunaan buku teks cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Situasi ini menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan membaca.

Penggunaan teka-teki huruf pada siklus I mulai menunjukkan hasil positif. Melalui aktivitas menyusun huruf menjadi kata, siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Aktivitas ini membantu siswa mengenali huruf, memahami hubungan antara huruf dan bunyi, dan secara bertahap mengembangkan keterampilan

membaca mereka. Hasil tes pada Siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 73,44, dengan tingkat penyelesaian pembelajaran sebesar 62,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan teka-teki huruf telah mulai memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan literasi dasar siswa.

Namun, hasil pada Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Beberapa siswa masih kesulitan membedakan huruf dengan bentuk yang serupa, belum lancar membaca kata, dan kurang percaya diri ketika diminta membaca di depan kelas. Oleh karena itu, perbaikan diperlukan pada Siklus II melalui bimbingan yang lebih intensif, variasi permainan yang lebih menarik, dan penguatan motivasi siswa.

Pada Siklus II, perbaikan yang dilakukan pada proses pembelajaran menghasilkan hasil yang lebih baik. Siswa tampak lebih percaya diri saat membaca, lebih aktif dalam diskusi, dan mampu menyusun huruf menjadi kata dengan lebih cepat dan akurat. Kemampuan mereka untuk membaca dan memahami teks juga meningkat. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 77,66, dengan tingkat penyelesaian pembelajaran sebesar 78,13%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa teka-teki huruf efektif dalam membantu siswa mencapai kompetensi literasi dasar yang diinginkan.

Tabel 1. Rata-rata Peningkatan Keterampilan Literasi Dasar Siswa Kelas Empat di SD Baturan 1, Sleman

No	Tahapan	Rata-rata
1	Pra-Siklus	50
2	Siklus I	73,44
3	Siklus II	77,66

Keberhasilan penggunaan puzzle huruf dapat dipahami melalui sifatnya yang konkret dan interaktif. Pada usia sekolah dasar, anak-anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung. Aktivitas menyusun huruf menjadi kata memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan visual, bahasa, memori, dan berpikir secara bersamaan. Lebih lanjut, unsur permainan puzzle huruf dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan temuan Sari dan Setiawan (2023), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan ini juga didukung oleh Fitriani dan Wahyuni (2022), yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan membaca siswa. Lebih lanjut, Kurniawan, Supriyadi, dan Nugroho (2024) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan literasi, keterlibatan belajar, dan pemahaman membaca siswa sekolah dasar.

Penelitian ini juga mendukung temuan Nisa, Pratiwi, dan Ismaya (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan. Sejalan dengan pandangan Rohman, Rahman, dan Damayanti (2022), pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat membantu mengatasi kesulitan membaca sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Kesimpulannya, penggunaan puzzle huruf tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kemampuan literasi dasar siswa, tetapi juga berdampak positif pada motivasi belajar, kepercayaan diri, kemampuan kolaborasi, dan partisipasi dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang sebelumnya berorientasi pada guru, kini telah bergeser ke pendekatan yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, puzzle huruf dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif untuk memperkuat literasi dasar di kalangan siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan teka-teki huruf berdampak positif terhadap kemampuan literasi dasar siswa kelas empat di SD Baturan 1, Sleman. Peningkatan ini terlihat pada kemampuan siswa dalam mengenali huruf, menyusun kata, membaca lebih lancar, memahami isi bacaan, dan menceritakan kembali informasi dari bacaan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai (GPA), dari 50,00 pada siklus pra-implementasi menjadi 73,44 pada siklus pertama, dan kembali menjadi 77,66 pada siklus kedua. Persentase penyelesaian pembelajaran juga meningkat dari 31,25% pada siklus pra-implementasi menjadi 62,50% pada siklus pertama dan 78,13% pada siklus kedua.

Selain meningkatkan kemampuan literasi dasar, penggunaan teka-teki huruf juga berkontribusi pada peningkatan motivasi, partisipasi, kepercayaan diri, dan kemampuan kolaborasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa teka-teki huruf dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif, interaktif, dan tepat bagi siswa sekolah dasar untuk mendukung penguatan literasi dasar. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan beragam agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fitriani, R., & Wahyuni, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(3), 741–752. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i3.45678>
- Kurniawan, H., Supriyadi, & Nugroho, A. (2024). *Game-based learning and literacy development in primary education: A systematic review*. *Education Sciences*, 14(1), Article 55. <https://doi.org/10.3390/educsci14010055>
- Nababan, S. U. (2018). *Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kencana.

- Nisa, R., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan media *puzzle* pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1237–1245. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.512>
- Nisa, S. K., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 211-224.
- Putri, D. A., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2767–2775. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2408>
- Rahmawati, E., & Muhroji, M. (2024). Pengaruh media *puzzle* huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak disleksia. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1408-1413.
- Rahmawati, N., & Atmojo, I. R. W. (2021). Problematika literasi membaca siswa sekolah dasar pada masa pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3030–3037. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1356>
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(3), 230–237. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>
- Rohman, Y. A., Rahman, R., & Damayanti, V. S. (2022). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas satu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5388–5396. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2946>
- Sari, N., & Setiawan, D. (2023). *Improving elementary students' literacy skills through interactive learning media. International Journal of Instruction*, 16(2), 567–582. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16231a>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wati, C. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media *Puzzle* Huruf pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 4 Rajabasa Lama (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Wiedarti, P., Laksono, K., Retnaningdyah, P., Dewayani, S., Muldian, W., & Sufyadi, S. (2018). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud.