

## Implementasi Literasi Melalui Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Puzzle Untuk Siswa Sekolah Dasar

Nanda Ayu Setiawati<sup>1\*</sup>, Barita Esman Dabukke<sup>2</sup>, Robinson Hutagoal<sup>3</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Sari Mutiara Indonesia

\*corresponding author

Artikel Informasi	Abstract
Received : : 17 Mei 2024	<p><i>This study aims to develop the literacy skills of elementary school students through Science and Social Studies (IPAS) learning based on puzzle games. This research uses a qualitative descriptive method to analyze and describe the improvement in students' literacy skills after the implementation of puzzle-based learning media. The subjects of the study were fifth-grade students at an elementary school in Medan. Data collection was carried out through observation, interviews, and document analysis. The results of the study show that the use of puzzle games in IPAS learning can improve students' literacy skills, particularly in reading, understanding concepts, and problem-solving. Students demonstrated increased interest and motivation in learning, as well as the ability to think critically and creatively. Additionally, interactions among students during the puzzle games also contributed to the development of social skills and cooperation. The conclusion of this study is that IPAS learning based on puzzle games is an effective method to enhance elementary school students' literacy skills. It is hoped that the results of this study can serve as a reference for teachers and educators in developing innovative and enjoyable learning strategies.</i></p>
Revised : : 25 Mei 2024	
Available Online : : 31 Mei 2024	
<b>Keyword</b>	
<i>Permainan Puzzle, IPAS, Literasi</i>	
<b>Korespondensi</b>	
Phone :	
Email :	<a href="mailto:nandaayusetiawati4@gmail.com">nandaayusetiawati4@gmail.com</a>

### PENDAHULUAN

Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menguraikan hakikat Sistem Pendidikan Nasional dengan menekankan pada sifat pendidikan yang disengaja dan strategis. Tujuan utamanya adalah untuk menumbuhkan lingkungan dan proses pendidikan yang memotivasi siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka, memungkinkan mereka untuk memiliki kualitas seperti ketabahan agama dan spiritual, disiplin diri, individualitas, kecerdasan, integritas moral, dan keterampilan penting yang bermanfaat bagi siswa. diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna, penting untuk mempersiapkan secara cermat

berbagai komponen pendidikan. Di antara komponen-komponen tersebut, media pembelajaran memegang peranan penting (Nisaa & Adriyani, 2021).

Peran pendidikan sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia berkualitas yang mendukung pembangunan nasional. Menurut Sulastrı et al. (2020), guru memiliki peran kunci dalam proses pendidikan. Pembelajaran adalah usaha untuk mengarahkan siswa dalam proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengajarkan pengetahuan, pemahaman, dan analisis sosial untuk membentuk warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Megawati, R., 2020). Agar pembelajaran IPAS menarik dan membuat

siswa lebih aktif, kreatif, efektif, serta menyenangkan, penggunaan media pembelajaran seperti puzzle dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Aji et al., n.d). Dalam dunia pendidikan, literasi bertujuan meningkatkan budaya dan minat baca peserta didik. Di Indonesia, literasi sering diartikan sebagai kegiatan membaca buku dan melibatkan kemampuan mengolah serta memahami informasi. Namun, tingkat literasi di Indonesia masih rendah, dengan indeks minat baca hanya 0,001 menurut UNESCO. Faktor-faktor penyebab rendahnya literasi di sekolah dasar termasuk kurangnya fasilitas, motivasi, dukungan dari orang tua dan masyarakat, serta peran pemerintah yang kurang dalam menyediakan sarana literasi. Selain itu, kesiapan fisik dan sistem sekolah juga mempengaruhi literasi.

Untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar literasi siswa, pemerintah meluncurkan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Program ini mendorong siswa untuk lebih ingin tahu, menikmati belajar, serta menumbuhkan kebiasaan membaca, sehingga mereka memiliki wawasan luas dan mendapatkan informasi baru. Program literasi sekolah juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral pada siswa. Guru memegang peran penting dalam memotivasi dan merangsang siswa untuk terlibat dalam kegiatan literasi di sekolah dasar. Keberhasilan gerakan literasi membaca tergantung pada perencanaan yang baik dan partisipasi aktif dari guru, kepala sekolah, orang tua, dan masyarakat, serta dukungan fasilitas perpustakaan di sekolah (Restu Afghani et al., 2022). Program Gerakan Literasi Sekolah diimplementasikan sebagai upaya untuk mengatasi masalah literasi rendah di sekolah dasar. Literasi sangat penting bagi perkembangan dan hasil belajar peserta didik, serta untuk mempengaruhi kehidupan mereka (Sukma & Suriani, 2019). Literasi juga berperan dalam meningkatkan keterampilan kognitif seperti berpikir kritis, dan memiliki manfaat dalam pengembangan kemampuan bahasa, termasuk mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Sukma & Suriani, 2019; Syamsuddin, 2021).

Pengembangan kemampuan literasi juga dipengaruhi oleh peran guru, yang bertanggung jawab untuk meningkatkan pendidikan dan mencerdaskan bangsa. Guru harus meluangkan waktu dan perhatian untuk kepentingan siswa dan mencari solusi saat menghadapi masalah di kelas seperti pembelajaran yang kurang efektif atau rendahnya hasil belajar (Kartjibto, 2020). Guru perlu mencapai target ketuntasan belajar dengan

menggunakan media, strategi, dan metode yang tepat, serta memberikan rangsangan kepada siswa agar bersemangat dalam belajar (Lubis & Azizan, 2020). Kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif mempengaruhi interaksi antara siswa dan guru. Pada dasarnya, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa baik secara langsung di sekolah maupun tidak langsung melalui media pembelajaran (Wahid, Bali, & Maimuna, 2021). Berbagai tantangan dalam pemanfaatan lingkungan belajar yang belum sesuai dengan perkembangan saat ini, seperti keterbatasan kreativitas guru dalam menciptakan dan memanfaatkan lingkungan belajar yang hanya mengandalkan papan tulis, pulpen, dan media gambar di dinding sebagai materi pembelajaran (Aprilia dan Zainil, 2020). Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan, yang menyebabkan kekurangan kejelasan dalam pemahaman. Menurut siswa, metode pengajaran guru yang terbatas pada ceramah menyebabkan kebosanan dan kelelahan karena proses pembelajaran yang hanya berlangsung satu arah (Pendidikan & Konseling, 2023).

Peningkatan kualitas guru dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa harus menjadi prioritas. Guru memegang peran kunci dalam menciptakan literasi berbasis bahan ajar IPAS, karena mereka adalah kunci keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Peran guru dalam meningkatkan budaya literasi melalui bahan ajar IPAS harus dilakukan secara sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan berulang, hingga evaluasi menggunakan metode yang efektif dan efisien. Guru harus menjadi panutan dan aktif menyediakan bahan bacaan yang menarik untuk meningkatkan minat baca siswa. Literasi IPAS sangat bermanfaat bagi siswa karena dapat digunakan untuk perkembangan pribadi dan kehidupan sehari-hari. Literasi pengetahuan alam dan sosial ini sangat krusial karena membantu siswa menghadapi berbagai kasus atau peristiwa alam dan sosial yang berkaitan dengan kehidupan mereka (Pabisi et al., 2024).

Dalam pengembangan kemampuan literasi sangat dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan karakteristik siswa. Hal ini juga berlaku untuk media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), yang merupakan gabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Kombinasi kedua mata pelajaran ini didasarkan

pada pertimbangan bahwa siswa sekolah dasar cenderung memperhatikan sesuatu secara terpadu dan utuh. Selain itu, mereka masih berada pada tahap berpikir sederhana/konkret dan menyeluruh tetapi tidak mendetail (Andreani & Gunansyah, 2022). Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran IPA adalah dengan merancang media pembelajaran atau bahan ajar yang inovatif (Widiyono, 2021). Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan karakteristik siswa, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Faizatul Muna et al., 2024)

Puzzle adalah cara yang menyenangkan untuk belajar, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka lebih cenderung untuk terlibat aktif dan merespons pembelajaran dengan baik. Secara keseluruhan, bermain puzzle tidak hanya membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi dasar seperti membaca dan memahami, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan sosial yang penting untuk keberhasilan akademis dan kehidupan sehari-hari.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Menurut Fadli (2021), penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan cara menyajikan gambaran yang menyeluruh dan kompleks dalam bentuk kata-kata, serta melaporkan pandangan terperinci yang diperoleh dari berbagai informan dalam setting alamiah. Creswell (2017) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif berfokus pada penggambaran fenomena secara mendalam dan detail melalui pengumpulan data yang kaya dan kompleks. Creswell menekankan pentingnya memahami konteks di mana fenomena terjadi serta memperhatikan perspektif dan pengalaman individu yang terlibat.

Metode penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena atau masalah secara mendalam melalui pengumpulan data non-numerik. Dalam konteks penelitian yang berjudul "Pengembangan Kemampuan Literasi Melalui Pembelajaran IPAS Berbasis Permainan Puzzle untuk Siswa Sekolah Dasar", berusaha mendeskripsikan bagaimana penggunaan permainan puzzle dalam pembelajaran IPAS

(Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dapat mengembangkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian ini adalah memahami proses dan pengalaman siswa dalam belajar menggunakan media puzzle, serta bagaimana hal ini mempengaruhi kemampuan literasi mereka. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati, memahami, dan menjelaskan fenomena secara mendalam dan kontekstual. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, seperti:

1. Observasi : Peneliti mengamati langsung proses pembelajaran di kelas yang menggunakan media puzzle. Observasi ini membantu peneliti memahami bagaimana siswa berinteraksi dengan puzzle dan bagaimana puzzle tersebut mempengaruhi keterlibatan dan pemahaman mereka.
2. Wawancara : Peneliti melakukan wawancara dengan siswa, guru, dan mungkin orang tua untuk mendapatkan perspektif mendalam tentang pengalaman dan pandangan mereka mengenai penggunaan puzzle dalam pembelajaran.
3. Dokumentasi : Peneliti mengumpulkan dokumen terkait seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), hasil kerja siswa, dan catatan guru untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai penerapan dan hasil pembelajaran menggunakan puzzle.

Analisis data dalam penelitian deskriptif kualitatif melibatkan langkah-langkah berikut: 1). Peneliti mengkode data mentah dari transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumen lainnya untuk mengidentifikasi tema atau kategori yang relevan, 2). Tema atau kategori yang diidentifikasi dikelompokkan berdasarkan kesamaan dan pola yang ditemukan dalam data, 3). Peneliti menafsirkan data yang telah dikategorikan untuk memahami bagaimana permainan puzzle mempengaruhi kemampuan literasi siswa. Interpretasi ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Kemampuan Literasi

Literasi adalah hak asasi manusia yang penting untuk meningkatkan kualitas hidup dan mencapai tujuan individu, sosial, karier, dan pendidikan (Toruan et al., 2022). Konsep literasi telah berkembang dan kini mencakup lebih dari sekadar kemampuan dasar membaca dan menulis. Literasi melibatkan pemerolehan dan manipulasi pengetahuan melalui teks tertulis serta analisis

struktur bahasa, baik lisan maupun tertulis, dan berdampak pada aspek sejarah, filosofi, dan sosial dalam konteks pendidikan Barat (Nababan, 2018). Literasi mencakup kemampuan individu untuk membaca, menulis, dan memahami ide secara visual. Jika seseorang tidak mampu memahami informasi tertulis, pesan yang disampaikan penulis tidak dapat dipahami dengan baik, yang dapat menghambat pemahaman materi pembelajaran, termasuk pengenalan huruf dan kemampuan membaca (Zahara et al., 2022).

Pada mulanya keterampilan literasi mencakup kemampuan membaca dan menulis, namun seiring berjalannya waktu berkembang mencakup keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara (Iskandar, Dewi & Hayat, 2024). Tanggung jawab pembinaan literasi di masyarakat tidak hanya terletak pada pendidik, namun juga masyarakat sebagai motor penggerak kegiatan literasi, khususnya bagi anak-anak yang merupakan masa depan bangsa kita. Dengan mengintegrasikan literasi ke dalam sekolah, kita dapat membentuk generasi berkarakter kuat yang memerlukan bimbingan dan dukungan dari masyarakat (Kara et al., 2024). Terlibat dalam kegiatan literasi sangat penting untuk memperpanjang waktu belajar, menumbuhkan kecintaan membaca, dan mendorong literasi masyarakat. Penting bagi masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam memicu dan membina minat anak terhadap pentingnya literasi (Banurea & Saragih, 2022).

Budaya membaca adalah persyaratan penting dan mendasar yang harus dimiliki oleh setiap warga negara untuk mencapai kemajuan. Membaca perlu dibudayakan karena memiliki peran penting dalam kehidupan. Semua masyarakat, dari anak-anak hingga orang tua, dianjurkan untuk membaca karena membaca dapat mengubah seseorang menjadi lebih berwawasan dan kaya akan ilmu (Agustin, 2017). Namun, kenyataannya di sekolah banyak siswa yang menganggap membaca sebagai kegiatan yang membosankan. Minat baca siswa saat ini sangat rendah, dengan aktivitas bermain lebih mendominasi, dan banyak siswa hanya membaca buku pelajaran saat menjelang ujian atau tes. Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan, kehidupan manusia dapat berubah ke arah yang lebih baik (Detalia, 2022).

Kemampuan membaca dapat ditingkatkan melalui budaya membaca, yang mengajarkan peserta didik untuk membaca secara teratur. Tujuannya adalah agar membaca menjadi

kebiasaan yang tertanam kuat dalam diri peserta didik, sehingga mereka dapat memahami berbagai ilmu pengetahuan yang dipelajari dalam proses pembelajaran (Putro et al., 2022). Literasi membaca merupakan keterampilan kritis yang esensial dalam kehidupan (Widya Kusuma, 2022), karena membaca merupakan fondasi utama dalam belajar dan memperluas pengetahuan. Kemampuan membaca ini sangat penting untuk perkembangan intelektual siswa, karena melalui membaca mereka dapat menyerap makna dari berbagai pengetahuan yang mereka baca, yang akan bermanfaat bagi kehidupan mereka.

Namun, pada kenyataannya, banyak siswa di sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam kemampuan membaca. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran karena kurangnya kemampuan membaca dapat menyebabkan siswa kurang minat membaca dan memiliki pengetahuan yang terbatas. Kondisi ini menjadi salah satu faktor rendahnya prestasi belajar siswa (Widya Kusuma, 2022). Oleh karena itu, siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca yang baik akan cenderung memiliki peningkatan prestasi belajar.

Maryani (2020) menyatakan bahwa rendahnya kemampuan membaca siswa dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal termasuk kurangnya minat siswa dalam membaca, yang dapat membuat kegiatan membaca terasa sulit dan membosankan bagi mereka. Faktor eksternal meliputi pengaruh lingkungan keluarga yang kurang mendukung, cara pengajaran guru yang tidak efektif terutama dalam kelas besar, serta kesulitan siswa dalam mengenali dan menggabungkan huruf-huruf menjadi kata-kata dan kalimat-kalimat yang bermakna. Penelitian ini mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca rendah siswa, antara lain:

1. Minat dalam Membaca  
Rendahnya minat siswa dalam membaca mengurangi fokus mereka saat belajar membaca, seperti yang diamati dalam kegiatan les membaca di mana siswa cenderung tidak serius atau lebih memilih untuk berbincang dengan teman.
2. Lingkungan Keluarga  
Faktor ini mencakup pendidikan yang tidak tepat dari orang tua, kurangnya komunikasi di keluarga, ketidaknyamanan lingkungan, dan masalah ekonomi, yang semuanya mempengaruhi kemampuan siswa dalam membaca.
3. Cara Pengajaran Guru

Pengajaran yang tidak optimal karena jumlah siswa yang banyak di kelas bisa membuat guru sulit untuk memberikan perhatian yang cukup pada siswa yang membutuhkan bantuan dalam membaca.

#### 4. Kemampuan Mengenali Huruf Vokal dan Konsonan

Masih banyak siswa yang kesulitan mengenali dan mengelompokkan huruf vokal dan konsonan, yang mungkin disebabkan oleh kapasitas siswa dalam memproses informasi.

#### 5. Kemampuan Menggabungkan Huruf Menjadi Kata

Siswa juga mengalami kesulitan dalam menggabungkan huruf-huruf menjadi kata-kata yang bermakna, serta mengubah kata-kata menjadi kalimat-kalimat yang benar.

#### 6. Tertukarnya Huruf dalam Kata

Masalah ini sering terjadi, di mana siswa tertukar dalam mengenali dan menggunakan huruf-huruf yang mirip bentuk dan bunyinya, seperti huruf b dan d, m dan n, atau f dan v.

Ini semua menunjukkan kompleksitas tantangan yang dihadapi siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca yang memadai di lingkungan pendidikan dasar (Aisyah et al., 2024).

## B. Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai peserta didik yang hanya mencapai 65 pada sumatif akhir materi, yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 70. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menggunakan berbagai media yang menarik agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Pembelajaran konvensional sering kali membosankan bagi siswa karena kurangnya media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran merupakan alat yang memperlancar proses pembelajaran dengan memusatkan perhatian, pikiran, perasaan, dan keterampilan peserta didik, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Media-media tersebut mempunyai peranan penting dalam pendidikan, sebagai instrumen penyampaian informasi dari pendidik kepada siswa (Nengsi, 2019). Dengan menggunakan media

pembelajaran, pendidik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan minat siswa terhadap materi dan meningkatkan kemungkinan tercapainya tujuan pembelajaran (Attalina et al., 2024). Media juga dikatakan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menambah informasi baru pada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Daniyati, A. et al, 2023). Media pembelajaran sangat mendukung proses belajar mengajar baik di dalam maupun luar kelas. Guru dan peserta didik perlu mengenal media pembelajaran agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik, aktif, dan bermanfaat. Bagi guru, media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan menalar peserta didik dan membantu mereka berpikir secara aktif dan kreatif. Sementara itu, bagi peserta didik, media pembelajaran bermanfaat untuk mewujudkan hasil penalaran mereka menjadi nyata, menghasilkan karya yang kreatif, dan menjadi lebih aktif (Melisa Putri et al., 2024)

Guru memiliki dua opsi untuk menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, menantang, menyenangkan, dan interaktif, yaitu memilih metode atau media pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan merangsang pemikiran kritis serta kreativitas mereka. Sementara itu, media pembelajaran inovatif membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pemilihan metode dan media yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media harus sesuai dengan kebutuhan usia peserta didik dan mata pelajaran yang diajarkan (Simarmata, et al., 2020). Penggunaan media membantu siswa sekolah dasar memahami, mengerti, dan memaknai materi pelajaran sehingga terbentuk konsep yang kuat dan tidak mudah dilupakan. Berdasarkan hal ini, guru memerlukan media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan (Daulae, 2020).

Penggunaan media yang kurang variatif membuat siswa tidak tertarik untuk belajar dan merasa bosan dalam pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan berpikir logis siswa, sehingga diperlukan alat bantu pembelajaran yang

sesuai agar kegiatan belajar menjadi lebih mudah dan pendidik dapat berpikir kreatif serta inovatif dalam menyampaikan materi (Wulandari et al., 2023). Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika kegiatan difokuskan pada peserta didik (Prasetyo & Djuanda, 2021), dan pembelajaran dianggap sukses jika semua siswa dapat berpartisipasi aktif secara psikologis, fisik, dan dalam lingkungannya (Wibowo & Mufidah, 2022). Puzzle atau teka-teki adalah permainan yang melibatkan penyusunan potongan gambar atau simbol untuk membentuk gambar utuh. Permainan ini melatih anak untuk menghubungkan apa yang mereka lihat dengan bagaimana tangan mereka bereaksi dalam menyusunnya (Harmila, 2023).

Melalui penggunaan media yang menarik dan kreatif, siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis dalam pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa memahami mata pelajaran dan bertindak sebagai sarana untuk menyampaikan materi yang diajarkan oleh guru. Media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa dalam belajar, serta memberikan informasi baru yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan efektif (Hamid dalam Deswita & Amini, 2022). Menurut Netriwat dan Lena (2017), media belajar adalah cara yang digunakan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar.

### C. Permainan Puzzle

Menurut Yudha (2007:33), puzzle adalah jenis gambar yang dipotong-potong dan disusun kembali untuk menghibur anak, mengajarkan keterampilan dasar, dan mengembangkan kemampuan berpikir. Puzzle juga dianggap sebagai permainan edukatif karena mengajarkan pemainnya menyeimbangkan kecepatan menggambar dan berbicara, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Suciaty (2010:78) menambahkan bahwa puzzle meskipun mungkin menantang bagi pemula, puzzle menyediakan banyak kesempatan belajar, meningkatkan rasa percaya diri anak, dan membangun kerjasama tim. Pengalaman ini juga dapat mempererat ikatan antara orang tua dan anak. Puzzle bisa dimainkan sendiri atau dengan bantuan tutor. Nisak (2011:110) menyatakan bahwa tujuan permainan puzzle termasuk membentuk jiwa kerjasama, konsistensi, mengajarkan logika matematika, menumbuhkan solidaritas, rasa kekeluargaan, kolaborasi, saling

menghormati, memiliki rasa saling memiliki, dan menghibur siswa di kelas (Lubis et al., 2024)

Para ahli menyebutkan bahwa pembelajaran dengan puzzle adalah jenis pembelajaran yang terdiri dari bagian-bagian ilustrasi yang harus disusun, biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan menekankan kerja tim serta kolaborasi. Karena puzzle bersifat kreatif, menarik, dan menyenangkan, siswa lebih mungkin mempelajari dan memahami topik serta kelompoknya. Media pembelajaran puzzle memiliki banyak keuntungan dalam proses pembelajaran. Pertama, media ini mendorong partisipasi dan interaksi yang lebih intensif. Selain itu, puzzle memberikan cara yang menyenangkan dan penuh kesabaran bagi siswa dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kejiwaan. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah memahami materi, berkolaborasi dengan teman-teman, serta mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif mereka. Bermain puzzle juga berpotensi mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kepercayaan diri, kemampuan fisik, keterampilan motorik, kecerdasan, kemampuan berbahasa, dan interaksi sosial.

Jannah et al. (2022) menyatakan bahwa bermain puzzle dapat melatih sel otak untuk mengembangkan kemampuan memecahkan potongan gambar. Para peneliti menerapkan metode bermain puzzle dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi melalui gambar dan narasi. Prosesnya dimulai dengan meletakkan gambar dari puzzle di tengah kertas sebagai subjek utama, karena setiap gambar memiliki nilai setara dengan ribuan kata. Menurut Nurwita (2019), puzzle bermanfaat untuk keterampilan koordinasi mata dan tangan, karena perhatian anak dalam menyelesaikan potongan puzzle dapat meningkatkan koordinasi tersebut (Kurnia & Yulianengsih, 2024). Puzzle merangsang otak anak untuk berpikir saat mereka menyatukan bagian-bagian sesuai contoh (Sutrisno, 2022). Penggunaan media pembelajaran puzzle memudahkan tim dalam mengarahkan siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam belajar (Amalia, 2023).

Manfaat puzzle bagi anak meliputi latihan konsentrasi, ketelitian, kesabaran, dan memperkuat daya ingat (Neteria, Mulyadiprana, & Respati, 2020). Puzzle juga meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran, keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, logika, dan strategi (Maufidhoh & Maghfirah, 2023). Puzzle dapat direkomendasikan

sebagai alternatif untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak (Nande et al., 2024)

Puzzle sering kali melibatkan elemen visual yang merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Mereka belajar untuk berpikir secara kreatif dalam menyusun potongan puzzle dan memahami gambar atau cerita yang dihasilkan. Selain itu, puzzle dapat dimainkan dalam kelompok, sehingga siswa belajar untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berbagi ide dengan teman-teman mereka. Ini mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam literasi, seperti komunikasi dan kolaborasi.

Menurut penelitian yang dilakukan Wulansari dkk. (2023), media puzzle mempunyai kemampuan untuk mengatasi berbagai tantangan pembelajaran dengan meningkatkan konsentrasi, ketelitian, semangat belajar, berpikir sistematis, serta menumbuhkan keterampilan observasi, eksperimen, dan kemampuan pemecahan masalah. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firdaus (2018) yang menyatakan bahwa media puzzle merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pecahan, terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Muliani & Makkasau (2022) menyoroti manfaat media pembelajaran puzzle, khususnya yang mengandung nilai-nilai nyata, dalam memudahkan pemahaman siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Sebaliknya, metode pengajaran tradisional, seperti ceramah dan tugas pemecahan masalah, seringkali gagal menarik minat dan motivasi siswa sehingga menimbulkan kebosanan. Sayangnya, sekolah dasar cenderung kurang memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam bidang sains dan teknologi. Guru-guru mengakui kesulitan dalam mencari media pembelajaran yang sesuai untuk materi yang diajarkan (Ilwani et al., 2024).

#### **D. Kemampuan Literasi Melalui Pembelajaran IPAS Berbasis Permainan Puzzle Untuk Siswa Sekolah Dasar**

Menurut Santoso, Djoko, & Arthamin (2010), hasil pembelajaran adalah perubahan perilaku individu yang menetap, fungsional, positif, dan disadari. Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan motorik. Penelitian yang menggunakan media puzzle menunjukkan peningkatan kemampuan literasi, yang berarti bahwa metode tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai

dengan penelitian Susanto (2016), yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, dan keberhasilannya dapat dievaluasi (Febri Anggono et al., 2024).

Keunggulan lain dari media puzzle adalah fleksibilitasnya. Puzzle dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran dan tingkat kesulitan, sehingga dapat digunakan di semua jenjang pendidikan. Misalnya, dalam mata pelajaran matematika, puzzle bisa berbentuk teka-teki logika atau soal cerita yang membutuhkan penyelesaian langkah demi langkah. Untuk mata pelajaran sejarah, puzzle bisa berupa potongan-potongan gambar yang harus disusun menjadi peta atau peristiwa sejarah penting. Dengan demikian, penggunaan puzzle dapat dengan mudah dan efektif diintegrasikan ke dalam kurikulum. Media puzzle juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Siswa yang cenderung belajar visual dapat memanfaatkan gambar atau diagram, sedangkan siswa yang lebih kinestetik akan menikmati aktivitas manipulatif dalam menyusun puzzle. Hal ini menjadikan puzzle sebagai media pembelajaran yang inklusif dan dapat diakses oleh semua siswa, tanpa memandang gaya belajar atau kemampuan individu mereka. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran merupakan pilihan yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, menantang, menyenangkan, dan interaktif. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media puzzle adalah bahwa media ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain stimulasi kognitif, peningkatan motivasi, pengembangan keterampilan motorik, peningkatan memori, kolaborasi dan kerja sama, fleksibilitas dan adaptabilitas, serta interaktivitas

Menggunakan media puzzle untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa tingkat sekolah dasar dapat dilakukan dengan berbagai cara yang menyenangkan dan interaktif. Berikut adalah beberapa metode yang dapat diterapkan:

1. Puzzle Kata (Word Puzzles)
  - a. Teka-Teki Silang (Crossword Puzzles): Buat teka-teki silang dengan kata-kata sederhana yang sesuai dengan kosakata yang sedang dipelajari. Berikan petunjuk sederhana dan minta siswa untuk mengisi kata-kata yang sesuai.
  - b. Pencarian Kata (Word Search): Buatlah pencarian kata dengan kata-kata yang relevan dengan topik

- pelajaran. Siswa mencari dan menandai kata-kata dalam grid huruf. Ini membantu dalam mengenali dan mengeja kata.
2. Puzzle Susun Kata (Sentence Puzzles)
    - a. Susun Kata Menjadi Kalimat: Berikan potongan-potongan kata dan minta siswa untuk menyusunnya menjadi kalimat yang benar. Misalnya, potongan-potongan kata bisa berupa "Saya", "suka", "membaca", "buku". Siswa harus menyusunnya menjadi "Saya suka membaca buku."
    - b. Lengkapi Kalimat: Berikan kalimat dengan kata-kata yang hilang dan minta siswa untuk melengkapinya dengan kata yang tepat. Misalnya, "Ayah sedang \_\_\_\_ mobil." Siswa harus melengkapi dengan kata "mencuci".
  3. Puzzle Susun Cerita (Story Puzzles)
    - a. Susun Gambar Cerita: Berikan gambar-gambar yang menceritakan sebuah kisah. Siswa harus menyusun gambar-gambar tersebut dalam urutan yang benar dan kemudian menulis atau menceritakan kisah berdasarkan urutan gambar tersebut.
    - b. Potongan Cerita: Berikan potongan-potongan cerita yang harus disusun kembali oleh siswa. Setelah itu, siswa bisa menulis ulang cerita tersebut dengan kalimat mereka sendiri.
  4. Puzzle Visual (Visual Puzzles)
    - a. Puzzle Gambar dan Kata: Buat puzzle yang menggabungkan gambar dengan kata-kata. Misalnya, potongan puzzle berbentuk binatang dengan nama binatang tersebut. Siswa menyusun gambar dan kemudian menulis kata-kata yang terkait dengan gambar tersebut.
    - b. Puzzle Buku Cerita: Potongan gambar dari buku cerita yang terkenal dapat digunakan untuk membuat puzzle. Setelah siswa menyusun gambar, mereka bisa membaca bagian cerita tersebut.
  5. Puzzle Interaktif Digital
    - a. Aplikasi Puzzle Online: Gunakan aplikasi atau situs web yang menyediakan puzzle kata atau teka-teki silang yang interaktif. Siswa bisa bermain dan belajar kosakata baru melalui platform digital.
    - b. Puzzle Interaktif Buatan Sendiri: Gunakan alat online untuk membuat puzzle digital yang dapat diakses oleh siswa di komputer atau tablet. Ini bisa berupa teka-teki silang, pencarian kata, atau permainan kata lainnya.
  6. Puzzle Kolaboratif
    - a. Kerja Kelompok: Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan puzzle. Setiap anggota kelompok dapat berkontribusi dengan ide mereka sendiri, sehingga meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama.
    - b. Puzzle Kelas: Buat puzzle besar untuk seluruh kelas. Setiap siswa atau kelompok kecil menyelesaikan bagian dari puzzle dan kemudian menggabungkannya menjadi satu.
  7. Puzzle Berbasis Tema
    - a. Tema Khusus: Buat puzzle berdasarkan tema tertentu yang sedang dipelajari, seperti binatang, musim, atau cerita rakyat. Ini membantu mengintegrasikan literasi dengan konten pelajaran lain.

Dengan menggunakan media puzzle, pembelajaran literasi dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Metode ini tidak hanya membantu dalam mengembangkan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mengasah pemikiran kritis, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi. Media puzzle dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi di kalangan siswa sekolah dasar. Puzzle dapat membuat kegiatan literasi menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi siswa.

Manfaat Penggunaan Media Puzzle, diantaranya adalah :

1. Stimulasi Kognitif: Puzzle membantu merangsang pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah, yang esensial dalam kegiatan literasi.
2. Peningkatan Motivasi: Puzzle yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas membaca dan menulis.
3. Pengembangan Keterampilan Motorik: Aktivitas menyusun puzzle dapat membantu

pengembangan keterampilan motorik halus, yang penting untuk menulis.

4. Peningkatan Memori: Menyelesaikan puzzle dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa, terutama dalam mengingat kosakata dan struktur kalimat.
5. Kolaborasi dan Kerja Sama: Puzzle seringkali diselesaikan dalam kelompok, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama di antara siswa.
6. Fleksibilitas dan Adaptabilitas: Puzzle dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran dan tingkat kesulitan, sehingga cocok untuk berbagai jenjang pendidikan dan gaya belajar.
7. Interaktivitas: Puzzle menyediakan aktivitas yang interaktif, membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar.

Dalam penelitian ini, fokus diarahkan pada penggunaan media pembelajaran berupa puzzle. Puzzle terbukti memiliki potensi besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang ideal karena dapat memberikan tantangan intelektual yang merangsang kognisi siswa, sambil tetap menawarkan kesenangan dan hiburan. Melalui kegiatan penyusunan puzzle, siswa diajak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman-temannya. Semua ini adalah elemen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan mendalam.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, disusun rencana pembelajaran yang menggunakan media Puzzle Huruf sebagai alat utama. Rencana ini mencakup pengenalan media kepada siswa, instruksi penggunaannya, dan kegiatan bermain Puzzle Huruf bersama siswa, diakhiri dengan evaluasi kemampuan membaca melalui tes. Media puzzle huruf yang beragam bentuk, gambar, dan warnanya berhasil menarik minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan, membuat mereka lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Penelitian Irwansyah et al. (2023) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa media puzzle huruf dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pratiwi et al. (2015) juga menyatakan bahwa puzzle dengan warna dan bentuk menarik dapat meningkatkan perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Pengamatan sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle huruf menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca siswa, termasuk kemampuan membedakan huruf. Agustin & Widiyanti (2022) juga menemukan bahwa media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan

membaca siswa disleksia dan membantu dalam pengenalan huruf yang sulit (Rahmawati & Muhroji, 2024)

Kemampuan siswa dalam menangkap informasi, mengembangkan ide dalam tugas menulis, dan memahami konsep kompleks secara aktif dipengaruhi oleh literasi. Penggunaan permainan puzzle dapat membantu dalam memahami dan meningkatkan literasi anak (Priyani, 2022). Hasilnya, gerakan literasi di masyarakat memiliki beberapa keuntungan, seperti meningkatkan proporsi anak-anak yang gemar membaca dan belajar, sehingga meningkatkan kapasitas mereka dalam pemecahan masalah dan penerapan pengetahuan (Daroin et al., 2022). Peserta didik yang menyukai pelajarannya biasanya berusaha keras untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan psikomotoriknya di kelas (Syafitri & Yamin, 2022).

Literasi memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan, dan kegiatan bermain puzzle dapat menjadi salah satu metode efektif untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa. Bermain puzzle sering kali melibatkan petunjuk atau cerita yang harus dibaca dan dipahami oleh siswa, sehingga membantu mereka meningkatkan keterampilan membaca dan memahami teks. Puzzle menuntut siswa untuk memecahkan masalah, menganalisis gambar atau potongan puzzle, dan mencari solusi yang tepat, yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka. Melalui permainan puzzle yang berbasis cerita atau gambar, siswa dapat memperluas kosakata dan keterampilan bahasa mereka. Diskusi tentang gambar atau cerita yang terkait dengan puzzle juga membantu dalam perkembangan bahasa. Memecahkan puzzle membutuhkan tingkat konsentrasi dan fokus yang tinggi, sehingga siswa belajar untuk fokus pada tugas hingga selesai, yang merupakan keterampilan penting dalam literasi dan pembelajaran secara umum.

Selama proses ini, siswa mengembangkan konsep berpikir acak dan menciptakan suasana belajar yang positif dan mandiri. Media puzzle yang menarik dan mudah digunakan dapat menunjukkan cara membaca yang benar dan akurat, serta meningkatkan minat dan perhatian siswa. Hal ini membuat siswa lebih aktif dan responsif terhadap materi pembelajaran, sesuai dengan pendapat Bahar dan Risnawati yang menyatakan bahwa media puzzle memiliki dampak positif pada peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Menurut Firdaus, penggunaan puzzle

juga dapat menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan eksplorasi siswa. Dalam pembelajaran IPAS, alat bantu seperti media puzzle membantu siswa memahami dan mengingat materi lebih cepat. Konsep abstrak yang baru dipelajari siswa perlu diperkuat agar berpikir analitis mereka tetap bertahan lama dalam memori, membentuk pola pikir dan tindakan yang kuat.

Dengan mengintegrasikan media puzzle ke dalam program Gerakan Literasi Sekolah, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi siswa secara signifikan (Dilla et al., 2024). Media puzzle dapat mengatasi masalah ini dengan memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya dari buku atau penjelasan guru. Penggunaan puzzle dalam pembelajaran membuat siswa lebih terlibat dan tidak mudah bosan. Guru dapat memulai dengan menjelaskan gambar puzzle secara lengkap, kemudian memisahkannya, dan siswa akan menyusun kembali puzzle tersebut sesuai urutan yang ditandai di bagian belakang potongan puzzle.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan puzzle dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dapat menerapkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar dengan baik. Melalui pendekatan yang kreatif dan menarik, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual tentang IPAS, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, konsentrasi, dan ketelitian. Media puzzle ini berhasil menarik minat dan motivasi belajar siswa secara efektif, serta membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca, memahami konsep IPAS, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, integrasi media puzzle dalam pembelajaran IPAS tidak hanya membawa dampak positif terhadap hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi mereka. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam upaya meningkatkan

literasi di tingkat sekolah dasar.

## DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, Syabrina Muhammad, & Sulistyowati. (2024). Pendampingan Les Membaca Untuk Meningkatkan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 5(1), 77–83.
- Aji, A., Valentina, D., Hartini, W., & D.: (n.d.). *Permainan Puzzle Sebagai Metode Peningkatan Kemampuan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Ips*.
- Dilla, Y., Nilasari, S., & Astuti, S. (2024). *Evaluasi Program Literasi Sekolah dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Berpikir Kritis Berbasis CIPP Evaluation*. 8(3), 1743–1753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7481>
- Faizatul Muna, N., Widiyono, A., & Efendi, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD*. 151–159. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i2.88656>
- Febri Anggono, G., Candra Dinata, V., Arifin, Z., Profesi Guru Prajabatan, P., Pendidikan dan Sertifikasi Profesi, L., Lidan Wetan, J., Wetan, L., Lakarsantri, K., Surabaya, K., & Timur, J. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar PJOK dengan Menggunakan Media Puzzle Maker di UPT SD Negeri 144 Gresik. In *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga* (Vol. 4, Issue 3).
- Ilwani, M. D., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Puzzle Macan (Bermain Pecahan) Berbasis Realistic Mathematic Education*. 8(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7641>
- Kurnia, N. N., & Yulianengsih, N. L. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas 5 Sd Negeri 2 Koreak. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 7(1).
- Lubis, L. A., Aina, T., & Wandini, R. R. (2024). Penggunaan Media Puzzle Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pelajaran Matematika. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 250–255. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.13>

97

- Melisa Putri, Y., Haryanto, E., & Dasar FKIP Universitas Jambi, P. (2024). Penerapan Kombinasi Media Canva Dan Puzzle Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3429–3434.
- Nande, M., Denny, K., Meke, P., Kejapilus Naga, M., Woe, E., Silvia, E., & Putri, D. (2024). Pendampingan Literasi Melalui Aktivitas Mendongeng Dan Bermain Puzzle. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 94–100. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i2.4328>
- Pabisi, S. U., \* E., Rahman, N., & Rismawanti, E. (2024). Implementasi Pendidikan Literasi Ekonomi pada Jenjang Sekolah Dasar yang Berbasis Bahan Ajar Tematik di UPT SPF SD Inpres Perumnas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(1), 44–52. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i1.29081>
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (2023). *Penggunaan Media Puzzle Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar* (Vol. 5).
- Rahmawati, E., & Muhroji, M. (2024). Pengaruh Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1408–1413. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1103>