



MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA *PUZZLE* CERITA PADA SISWA KELAS III

*Siti Kurniati Barusi, Andi Nurwati, Karmila Iskandar

Program Studi PGMI IAIN Sultan Amai Gorontalo

*e-mail: barusitikurniati@gmail.com, andinurwati@iaingorontalo.ac.id,

karmila.iskandar@iaingorontalo.ac.id

<https://jurnal.staim-probolingo.ac.id/index.php/Al-Athfal>

Abstract:

The study aims to determine the improvement in reading literacy skills of third-grade students after the implementation of story puzzle media. This study uses Classroom Action Research and is carried out in 2 cycles that include four main stages, namely: planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were 13 third-grade students of SDN Bolang Itang Barat. The results of this study showed that the percentage of student learning completion increased from 23.08% in the pre-cycle to 53.85% in the first cycle, then increased to 100% in the second cycle. Thus, there was an increase in learning completion of 76.92% from the initial conditions to the end of the study. In addition, the average class score also experienced a significant increase. In the pre-cycle, the average student score only reached 63.46, then increased to 71.77 in the first cycle, and again increased to 80.92 in the second cycle. The increase in the average score from the pre-cycle to the second cycle reached 17.46 points.

Keywords: Ability; Reading Literacy; Story Puzzle Media

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas III setelah diterapkannya media puzzle cerita. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dan dilaksanakan dalam 2 siklus yang meliputi empat tahap utama, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Subjek penelitian ini siswa kelas III SDN Bolang Itang Barat yang berjumlah 13 siswa. Hasil penelitian ini persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari 23,08% pada prasiklus menjadi 53,85% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 76,92% dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Selain itu, nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan yang cukup besar. Pada prasiklus nilai rata-rata siswa hanya mencapai 63,46, kemudian meningkat menjadi 71,77 pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 80,92 pada siklus II. Peningkatan nilai rata-rata dari prasiklus ke siklus II mencapai 17,46 poin.

Kata kunci: Kemampuan; Literasi Membaca; Media Puzzle Cerita

ARTICLE HISTORY

Received June 2026

Revised July 2026

Accepted July 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan tahap awal pemberian, pengembangan, dan penerapan pengetahuan kepada anak. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk membekali anak dengan dasar-dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, seperti nilai moral, sikap, pengetahuan, serta keterampilan dasar sebagai bagian penting dari proses pendidikan manusia yang berlandaskan pada fakta objektif. Sekolah dasar menjadi gerbang awal bagi anak untuk memasuki dunia pendidikan formal dan belajar secara lebih mandiri. Pada tahap awal pembelajaran di sekolah dasar, fokus utama siswa adalah belajar membaca dan menulis. Kegiatan ini dikenal sebagai membaca dan menulis permulaan. Melalui proses tersebut, anak diperkenalkan pada simbol-simbol tulisan yang digunakan sebagai sarana komunikasi. Tujuan utamanya adalah agar siswa memiliki kemampuan dasar dalam membaca dan menulis (Kumala, 2024).

Literasi dapat dimaknai sebagai kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis. Keterampilan literasi yang mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis menjadi dasar penting yang menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Karena merupakan keterampilan fundamental yang mendukung kemampuan lainnya, pembelajaran literasi perlu mendapatkan perhatian khusus dari guru. Dalam pelaksanaannya, guru harus mempertimbangkan kebutuhan, minat, latar belakang, serta usia peserta didik. Dalam konteks Gerakan Literasi Sekolah (GLS), literasi sekolah diartikan sebagai kemampuan untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi secara bijak melalui berbagai kegiatan seperti membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara (Heri, 2023).

Teori literasi awal (*emergent literacy*) menyatakan bahwa perkembangan membaca dan menulis anak sebenarnya sudah dimulai jauh sebelum mereka menerima pengajaran formal di sekolah. Anak-anak mengembangkan kesadaran akan tulisan, memahami fungsi simbol grafis, mengenali huruf dan kata, serta membangun kosa kata melalui pengalaman sehari-hari — seperti mendengar cerita, melihat tulisan dalam lingkungan (lingkungan cetak), dan berinteraksi lisan dengan orang dewasa (Melina, 2023).

Media pembelajaran alat bantu dalam proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum ada tersedia disekolah.

Media puzzle merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman dengan berpikir melalui permainan sehingga lebih menarik dan tertarik. Namun, dalam penggunaan media puzzle ini memiliki kemampuan yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif di dalam diri siswa. Oleh sebab itu, siswa dapat berkonsentrasi dengan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyelesaikan puzzle tersebut.

Selain itu, media puzzle dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara kolaboratif dengan teman sekelas mereka. Pembelajaran yang melibatkan kerja sama dan interaksi sosial ini sejalan dengan teori sosial konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, puzzle dapat digunakan untuk memperkuat keterampilan menulis siswa secara kelompok, yang tidak hanya melibatkan kemampuan individu, tetapi juga kemampuan untuk bekerja dalam tim. Hal ini membuat pembelajaran menulis menjadi lebih menyenangkan dan mendalam, karena siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang bersifat kooperatif (Isnaini, 2024).

Landasan hukum yang mendukung peningkatan literasi di Indonesia tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) yang menyatakan bahwa *"Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan."* Selanjutnya, ayat (3) menegaskan bahwa *"Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa."* Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, dan mandiri. Dalam konteks ini, peningkatan kemampuan literasi membaca dan menulis merupakan bagian integral dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana amanat UUD 1945.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III SDN 6 Bolang Itang Barat, diketahui bahwa dari 15 siswa, sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam aspek literasi membaca. Secara umum, hanya sekitar 5 siswa (33%) yang sudah menunjukkan kemampuan membaca lancar dan memahami isi bacaan dengan baik. Mereka mampu menjawab pertanyaan berdasarkan teks dan menuliskan kembali isi cerita dengan struktur yang sederhana namun logis. Sementara itu, (40%) terdapat 6 siswa yang dapat membaca teks tetapi sering kali kurang memahami makna bacaan. Mereka cenderung membaca dengan cepat tanpa memperhatikan tanda baca, sehingga ketika diminta menjelaskan isi teks, jawabannya tidak sesuai konteks.

Lebih lanjut, 4 siswa (27%) lainnya menunjukkan kemampuan membaca yang masih sangat rendah. Mereka membutuhkan waktu lama untuk mengenali kata, sering terhenti saat membaca, dan belum mampu menyusun kalimat sendiri dalam kegiatan menulis. Kesulitan tersebut juga tampak ketika diminta menulis cerita pendek: tulisan mereka belum runtut, banyak kesalahan ejaan, dan ide cerita tidak tersusun dengan baik. Perbandingan ini menunjukkan adanya kesenjangan kemampuan literasi di antara siswa satu kelas, di mana hanya sebagian kecil yang sudah mencapai tingkat literasi sesuai harapan kurikulum.

Rendahnya kemampuan membaca dan menulis ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, pembelajaran literasi masih bersifat konvensional

dengan dominasi metode ceramah dan latihan tertulis, sehingga siswa mudah merasa bosan. Kedua, kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan anak sulit memahami makna teks secara konkret. Ketiga, minimnya kegiatan membaca dan menulis di luar jam pelajaran membuat kemampuan mereka tidak berkembang secara optimal. Kondisi ini diperparah dengan rendahnya motivasi intrinsik siswa untuk membaca, karena bahan bacaan yang digunakan kurang menarik dan tidak sesuai dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Dengan melihat perbandingan tersebut, jelas bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah dalam kemampuan literasi dasar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami isi bacaan dan menulis kembali cerita secara runtut dan kreatif. Salah satu alternatif yang relevan adalah media puzzle cerita, yang mampu mengintegrasikan kegiatan visual, logika berpikir, dan naratif dalam satu proses pembelajaran. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman isi teks, serta mengasah keterampilan menulis siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi membaca dan menulis siswa sekolah dasar, khususnya di SDN 6 Bolang Itang Barat, masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari kurangnya minat siswa dalam membaca, kesulitan memahami isi bacaan, serta keterbatasan dalam menulis kalimat sederhana dengan struktur yang benar. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung selama ini belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengembangkan kemampuan literasi mereka. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media puzzle cerita, karena media ini menggabungkan unsur visual, kinestetik, dan naratif yang dapat membantu siswa memahami isi cerita dengan cara yang menyenangkan. Melalui kegiatan menyusun potongan cerita menjadi urutan yang logis, siswa dilatih untuk berpikir kritis, memahami struktur teks, serta mengekspresikan kembali isi cerita dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, penggunaan media puzzle cerita diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa senang dan antusias dalam kegiatan literasi di sekolah. Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya untuk menemukan strategi pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kontekstual dalam meningkatkan literasi dasar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SDN 6 Bolang Itang Barat setelah diterapkannya media puzzle cerita.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah salah satu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model *Kemmis* dan *McTaggart*, yaitu dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus yang meliputi empat tahap utama, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Bolang Itang Barat, yang berlokasi di Kecamatan Bolang Itang Barat, Kabupaten Bolaang Mongondow Utara, Provinsi Sulawesi Utara. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena peneliti menemukan bahwa kemampuan literasi membaca siswa kelas III di sekolah tersebut masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya minat siswa dalam membaca yang menjadi latar belakang penting bagi dilakukannya tindakan perbaikan melalui media pembelajaran inovatif, yaitu puzzle cerita. Pemilihan lokasi juga didasarkan pada kemudahan akses bagi peneliti serta adanya dukungan dari pihak sekolah untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini. Selain itu, guru kelas III juga bersedia bekerjasama dalam proses pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu mulai bulan April-Mei 2026. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus berlangsung selama dua minggu, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 6 Bolang Itang Barat pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Jumlah siswa dalam kelas ini sebanyak 13 orang, yang terdiri dari 6 laki-laki dan 7 perempuan dengan latar belakang kemampuan akademik yang beragam.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Untuk memperoleh hasil yang maksimal teknik analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif untuk menentukan pemahaman kemampuan membaca. Untuk mengkategorikan pemahaman peserta didik dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X% = Presentase yang dicari

n = Jumlah pemahman yang diperoleh (nilai siswa)

N = Skor maksimal

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dirancang untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran serta efektivitas penggunaan media puzzle cerita

dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa. Keberhasilan penelitian ditentukan melalui dua indikator utama, yaitu keberhasilan proses dan keberhasilan hasil belajar yaitu siswa menunjukkan minat dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan Siswa mampu memahami isi cerita dengan baik setelah menyusun puzzle cerita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil tes awal menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih rendah. Dari 13 siswa hanya 3 siswa (23,08%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 10 siswa (76,92%) belum tuntas. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 63,46 dan masih berada di bawah KKM yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa melalui penggunaan media Puzzle Cerita.

Berdasarkan hasil tes siklus I diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 7 siswa (53,85%), sedangkan 6 siswa (46,15%) masih belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 63,46 pada prasiklus menjadi 71,77 pada siklus I. Hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle Cerita telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi membaca siswa. Namun demikian, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena ketuntasan klasikal belum mencapai 80%.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti dan guru kelas sepakat untuk melanjutkan tindakan pada siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan, yaitu: Memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang belum tuntas, meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemberian penghargaan, menggunakan cerita yang lebih menarik dan dekat dengan kehidupan siswa, memperbanyak latihan membaca dan memahami isi bacaan, meningkatkan pengawasan selama kerja kelompok agar seluruh siswa aktif berpartisipasi.

Berdasarkan hasil tes siklus II diketahui bahwa seluruh siswa telah mencapai nilai di atas KKM. Jumlah siswa yang tuntas mencapai 13 siswa (100%) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 80,92. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai. Penggunaan media Puzzle Cerita terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SDN 6 Bolang Itang Barat. Siswa menjadi lebih aktif dalam membaca, lebih mudah memahami isi bacaan, serta mampu menyusun informasi dalam bentuk cerita yang runtut dan bermakna.

Karena indikator keberhasilan telah tercapai, yaitu ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%, maka penelitian dihentikan pada siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Cerita efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SDN 6 Bolang Itang Barat.

Tabel 1. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa pada Setiap Siklus

Tahap Penelitian	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan	Persentase Belum Tuntas
Prasiklus	3	10	23,08%	76,92%
Siklus I	7	6	53,85%	46,15%
Siklus II	13	0	100%	0%

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas I SDN 7 Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas III SDN 6 Bolangitang Barat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca melalui penggunaan media puzzle cerita. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa pada setiap siklus pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan dari 65,77 pada tahap pra siklus menjadi 76,15 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86,15 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 46,15% pada pra siklus menjadi 100% pada siklus I dan tetap 100% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle cerita dapat membantu siswa dalam memahami bacaan, meningkatkan kelancaran membaca, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan informasi yang terdapat dalam teks.

Pada tahap pra siklus, kemampuan literasi membaca siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam membaca lancar, memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks. Kondisi tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah.

Setelah diterapkan media puzzle cerita pada siklus I, kemampuan literasi membaca siswa mulai mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari meningkatnya rata-rata nilai siswa dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Melalui media puzzle cerita, siswa diajak untuk menyusun potongan-potongan cerita menjadi sebuah cerita yang utuh, kemudian membaca dan memahami isi cerita tersebut. Kegiatan ini membuat siswa lebih aktif karena mereka tidak hanya membaca, tetapi juga berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman kelompoknya.

Peningkatan kemampuan literasi membaca pada siklus I sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang diperolehnya. Dalam penggunaan media puzzle cerita, siswa secara aktif

membangun pemahamannya terhadap isi bacaan melalui kegiatan menyusun dan menghubungkan informasi yang terdapat pada potongan cerita. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Selama kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle cerita, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun cerita dan mendiskusikan isi bacaan. Interaksi yang terjadi antar siswa membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran secara lebih baik. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat saling bertukar informasi, memberikan pendapat, dan membantu teman yang mengalami kesulitan.

Pada siklus II, peningkatan kemampuan literasi membaca siswa semakin terlihat. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 86,15 dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Pada tahap ini, siswa sudah mampu membaca dengan lebih lancar, memahami isi bacaan secara menyeluruh, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks dengan benar. Siswa juga terlihat lebih percaya diri ketika diminta membaca di depan kelas maupun menyampaikan hasil diskusi kelompok.

Keberhasilan penggunaan media puzzle cerita dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca juga dapat dijelaskan melalui teori belajar bermakna yang dikemukakan oleh David Ausubel. Menurut Ausubel, pembelajaran akan lebih bermakna apabila informasi baru dikaitkan dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Dalam penelitian ini, media puzzle cerita membantu siswa memahami bacaan melalui aktivitas yang menyenangkan dan dekat dengan pengalaman mereka. Dengan menyusun potongan-potongan cerita menjadi sebuah teks yang utuh, siswa lebih mudah memahami hubungan antar informasi yang terdapat dalam bacaan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Tarigan yang menyatakan bahwa membaca merupakan proses memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui bahasa tulis. Kemampuan membaca tidak hanya ditunjukkan oleh kelancaran dalam melafalkan kata-kata, tetapi juga kemampuan memahami makna dan informasi yang terkandung dalam bacaan. Melalui media puzzle cerita, siswa tidak hanya dilatih membaca, tetapi juga memahami isi cerita, menentukan urutan peristiwa, dan menemukan informasi penting dari bacaan.

Selain meningkatkan kemampuan membaca, penggunaan media puzzle cerita juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih tertarik untuk membaca dan memahami bacaan yang diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori-teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle cerita terbukti efektif dalam

meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SDN 6 Bolangitang Barat. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata nilai siswa, meningkatnya persentase ketuntasan belajar, serta meningkatnya aktivitas dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Media puzzle cerita dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis dan Taggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Puzzle Cerita dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SDN 6 Bolang Itang Barat.

Peningkatan kemampuan literasi membaca siswa terlihat dari hasil belajar yang diperoleh pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, dari 13 siswa hanya 3 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan sebesar 23,08% dan nilai rata-rata kelas sebesar 63,46. Setelah diterapkan media Puzzle Cerita pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 7 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 53,85% dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 71,77. Selanjutnya, pada siklus II seluruh siswa berhasil mencapai KKM dengan persentase ketuntasan sebesar 100% dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,92.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media Puzzle Cerita mampu membantu siswa memahami isi bacaan, mengidentifikasi informasi penting dalam teks, menyusun urutan cerita secara logis, serta meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca. Selain itu, penggunaan media Puzzle Cerita menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Cerita efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SDN 6 Bolang Itang Barat. Keberhasilan penelitian ditunjukkan dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu ketuntasan belajar klasikal mencapai 100% pada siklus II.

REFERENCES

- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fatmawati, I. (2020). Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal PAUD*, 5 (2), 99–108.
- Kunandar. (2021). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestari, M. (2022). Upaya Meningkatkan Literasi Melalui Metode Bermain. *Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini, 6 (3), 211-220.

- Mulyasa, E. (2020). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, M. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nana Sudjana & Ibrahim. (2019). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rahayu, A. (2021). Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13 (1), 45-54.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tarigan, H. G. (2020). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2019). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trismansyah, B. (2019). *Modul Literasi Menulis*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widasari, Maya Umi. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Metode PQ4R Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV MI Islamiyah Sumberrejo Batanghari Lampung Timur. IAIN Metro, Lampung.