



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 4183-4193

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peran Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Menulis Siswa Sekolah Dasar

Rahmah Ramadhani Putri^{1✉}, Kamila Nur Annisa², Patra Aghtiar Rakhman³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: 2227220049@untirta.ac.id[✉]

Abstrak

Menyimak dan menulis merupakan keterampilan dasar untuk komunikasi dan keberhasilan akademis di pendidikan dasar. Akan tetapi, metode pengajaran tradisional sering kali kurang melibatkan siswa, sehingga diperlukan pendekatan yang inovatif. Studi ini menyelidiki efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan kompetensi menyimak dan menulis melalui metode deskriptif kualitatif menggunakan pendekatan studi pustaka, dengan fokus pada sumber yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis *puzzle* secara signifikan meningkatkan keterampilan siswa dengan mendorong partisipasi aktif, pemikiran kritis, dan keterlibatan. *Puzzle* yang berfokus pada menyimak, seperti aktivitas mencocokkan audio dan mengisi bagian yang kosong, meningkatkan pemrosesan dan pemahaman auditori. *Puzzle* berbasis menulis, termasuk *puzzle* silang dan permainan kata acak, membantu memperluas kosakata, meningkatkan ejaan, dan memperkuat struktur kalimat. Praktik terbaik untuk menerapkan media *puzzle* meliputi menyelaraskan *puzzle* dengan tujuan pembelajaran, mengintegrasikannya di seluruh mata pelajaran, menyeimbangkan aktivitas individu dan kelompok, dan memanfaatkan perangkat digital untuk meningkatkan aksesibilitas. Akan tetapi, tantangan seperti sumber daya yang terbatas, keterbatasan waktu, dan pelatihan guru yang tidak memadai menghambat penerapan yang lebih luas. Untuk mengatasi hambatan ini, studi ini merekomendasikan pengembangan profesional bagi para pendidik, investasi dalam sumber daya *puzzle* berkualitas tinggi, dan penciptaan desain *puzzle* inklusif untuk memenuhi berbagai kebutuhan siswa.

Kata Kunci: *Media Puzzle, Menyimak, Menulis, Sekolah Dasar, Pembelajaran Interaktif*

Abstract

Listening and writing are fundamental skills for communication and academic success in elementary education. However, traditional teaching methods often lack engagement, leading to the need for innovative approaches. This study investigates the effectiveness of puzzle media in enhancing listening and writing competencies through a qualitative descriptive method using a literature study approach, focusing on sources published within the last five years. The findings reveal that puzzle-based learning significantly improves students' skills by fostering active participation, critical thinking, and engagement. Listening-focused puzzles, such as audio-matching and fill-in-the-blank activities, enhance auditory processing and comprehension. Writing-based puzzles, including crosswords and word scrambles, help expand vocabulary, improve spelling, and strengthen sentence structure. Best practices for implementing puzzle media include aligning puzzles with learning objectives, integrating them across subjects, balancing individual and group activities, and leveraging digital tools for increased accessibility. However, challenges such as limited resources, time constraints, and insufficient teacher training hinder broader implementation. To address these barriers, this study recommends professional development for educators, investment in high-quality puzzle resources, and the creation of inclusive puzzle designs to cater to diverse student needs.

Keywords: *Elementary School, Interactive Learning, Listening Skills, Puzzle Media, Writing Skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pilar fundamental dalam mengembangkan keterampilan esensial pada peserta didik muda sejak usia sekolah dasar. Di sekolah dasar, perolehan kompetensi menyimak dan menulis sangatlah penting karena keterampilan ini menjadi dasar untuk komunikasi yang efektif dan pencapaian akademik (Sulhan & Khairi, 2019). Keterampilan menyimak memungkinkan siswa memahami informasi, instruksi, dan ide yang disampaikan secara lisan (Lessy et al., 2024), sementara keterampilan menulis memungkinkan mereka mengekspresikan gagasan dan informasi secara jelas (Sofyan et al., 2021). Namun, metode pengajaran tradisional sering kali gagal melibatkan siswa sepenuhnya atau memenuhi kebutuhan belajar mereka yang beragam, sehingga mengakibatkan kemajuan yang terbatas dalam area kritis ini. Untuk mengatasi masalah ini, penerapan alat pengajaran inovatif dan interaktif, seperti media *puzzle*, muncul sebagai solusi yang menjanjikan.

Media *puzzle* merujuk pada alat atau aktivitas pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan keterlibatan interaktif (Sirait et al., 2023). Ini mencakup berbagai format seperti pencarian kata, *puzzle* silang, *puzzle* jigsaw, permainan mencocokkan, dan aktivitas pemecahan masalah kreatif lainnya. Berbeda dengan alat pengajaran konvensional, media *puzzle* dirancang untuk menarik dan menyenangkan, memungkinkan siswa belajar melalui eksplorasi dan permainan. Dengan menghadirkan

tantangan yang merangsang proses kognitif, *puzzle* membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan aplikasi praktis.

Di lingkungan sekolah dasar, *puzzle* digunakan sebagai alat pendidikan serbaguna untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan menulis. Untuk menyimak, *puzzle* seperti permainan mencocokkan berbasis audio atau aktivitas isi-kosong mengharuskan siswa memusatkan perhatian pada instruksi lisan, sehingga meningkatkan pemahaman dan perhatian terhadap detail (Hidayat & Abdillah, 2019). Untuk menulis, aktivitas seperti *puzzle* silang, pengacakan kata, atau latihan bercerita mendorong siswa untuk memperluas kosakata, melatih struktur kalimat, dan meningkatkan ejaan mereka (Ramlah et al., 2022). Selain pengembangan keterampilan, *puzzle* sering kali mencakup elemen kolaboratif, mendorong kerja sama tim dan komunikasi antar siswa. Selain itu, sifat *puzzle* yang menyenangkan membantu mengurangi stres belajar, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan motivasi.

Meskipun manfaat penggunaan media *puzzle* dalam pendidikan sangat jelas, adopsinya di sekolah dasar masih terbatas. Banyak pendidik yang tidak menyadari potensi *puzzle* atau kurangnya akses ke sumber daya dan pelatihan untuk mengintegrasikannya secara efektif ke dalam praktik pengajaran mereka, hal ini karena seringkali metode tradisional dalam pengajaran siswa sekolah dasar dianggap sebagai metode yang paling ideal (Alfulaila, 2021). Padahal, pendidikan ideal bukan tentang metode tetapi tentang bagaimana membuat proses pendidikan dan pembelajaran menjadi efektif (Ferdinan et al., 2024). Selain itu, ketergantungan berlebihan pada metode tradisional, seperti menghafal dan pengajaran berbasis ceramah, sering kali menyebabkan kebosanan dan ketidakterlibatan siswa (Khadem et al., 2022). Kesenjangan dalam strategi pengajaran ini secara khusus berdampak pada pengembangan keterampilan menyimak dan menulis, yang memerlukan pengalaman belajar interaktif dan kontekstual untuk berkembang. Tanpa pendekatan inovatif seperti media *puzzle*, siswa mungkin kesulitan mencapai potensi penuh mereka dalam bidang ini.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media *puzzle* sebagai alat untuk meningkatkan kompetensi menyimak dan menulis di sekolah dasar melalui pendekatan berbasis literatur. Dengan meninjau dan mensintesis penelitian yang ada, artikel ini bertujuan untuk menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis *puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan menulis. Kemudian mengidentifikasi praktik terbaik dalam mengintegrasikan media *puzzle* ke dalam kurikulum sekolah dasar. Lalu untuk mengatasi tantangan yang dihadapi pendidik dalam menerapkan alat ini. Serta untuk memberikan rekomendasi untuk mengoptimalkan penggunaan media *puzzle* guna

menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan mengeksplorasi potensi media *puzzle*, artikel ini bertujuan untuk berkontribusi pada pengembangan strategi pengajaran inovatif yang mendukung siswa sekolah dasar dalam memperoleh keterampilan dasar yang diperlukan untuk pembelajaran berkelanjutan dan kesuksesan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kompetensi menyimak dan menulis di sekolah dasar. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena memungkinkan pemahaman yang komprehensif terhadap topik penelitian, dengan fokus pada analisis dan sintesis data yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan, menginterpretasi, dan mengevaluasi penggunaan media *puzzle* dalam konteks pendidikan berdasarkan temuan yang disajikan dalam penelitian sebelumnya.

Metode penelitian berpusat pada studi literatur, yang melibatkan tinjauan dan analisis sistematis terhadap bahan akademik yang relevan, termasuk buku, artikel jurnal, dan publikasi ilmiah lainnya. Fokusnya adalah pada sumber-sumber yang membahas peran media *puzzle* dalam pendidikan, dengan perhatian khusus pada dampaknya terhadap keterampilan menyimak dan menulis. Untuk memastikan validitas dan relevansi data, hanya sumber yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir yang digunakan, memberikan perspektif kontemporer terhadap topik ini.

Tahapan studi literatur dilakukan mencakup Pengumpulan Data dimana basis data akademik, jurnal pendidikan, dan publikasi terpercaya ditelusuri menggunakan kata kunci seperti *media puzzle dalam pendidikan*, *peningkatan keterampilan menyimak*, *peningkatan keterampilan menulis*, dan *alat pembelajaran sekolah dasar*. Kemudian Kriteria Seleksi dengan hanya artikel yang ditinjau sejawat (peer-reviewed), buku, dan makalah konferensi yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2024 yang dipertimbangkan. Sumber-sumber ini harus secara spesifik membahas penerapan media *puzzle* atau dampaknya pada keterampilan menyimak dan menulis. Selanjutnya Analisis Data dengan bahan yang terkumpul ditinjau, dikategorikan, dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola, wawasan, dan praktik terbaik. Penekanan diberikan pada penarikan temuan yang menyoroti manfaat, tantangan, dan strategi implementasi media *puzzle* dalam pendidikan sekolah dasar. Dengan mengikuti metode ini, penelitian memastikan eksplorasi topik yang kuat dan berbasis bukti, memberikan wawasan berharga kepada pendidik dan peneliti tentang peran media *puzzle* dalam meningkatkan kompetensi menyimak dan menulis siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Menulis

Pembelajaran berbasis *puzzle* telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan menulis di kalangan siswa sekolah dasar. Metode pengajaran ini melibatkan siswa dengan mengubah aktivitas pembelajaran tradisional menjadi tugas pemecahan masalah interaktif yang mendorong partisipasi aktif dan berpikir kritis. Untuk keterampilan menyimak, menurut penelitian Marcello et al. (2023), *puzzle* seperti permainan mencocokkan berbasis audio atau aktivitas isi-kosong menantang siswa untuk fokus pada instruksi lisan, meningkatkan kemampuan pemrosesan pendengaran dan pemahaman mereka serta meningkatkan konsentrasi. Tugas-tugas ini memerlukan siswa untuk menyimak secara aktif, menginterpretasikan, dan merespons, sehingga membantu mereka memahami pola dan makna bahasa serta lingkungan secara mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Ramadhani et al. (2020) yang menyebutkan bahwa pendidikan dasar juga berperan dalam membentuk karakter siswa dari kemampuan kognitif mereka yang diasah.

Dalam hal menulis, *puzzle* seperti permainan *puzzle* silang, pengacakan kata, dan petunjuk menulis kreatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kosakata, ejaan, dan struktur kalimat. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya memperkuat keterampilan bahasa dasar tetapi juga membantu siswa mengekspresikan diri mereka dengan lebih efektif seperti yang dilakukan pada siswa kelas 1 SD di Semarang dalam kemampuan berbahasa (Fadliyani et al., 2024). Selain itu, sifat interaktif dan menyenangkan dari *puzzle* membuat pembelajaran menjadi kurang menakutkan dan lebih menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa termotivasi dan tidak cemas membuat kesalahan, mereka lebih cenderung menyerap informasi dan menunjukkan peningkatan kinerja akademik (Marfilinda & Akhiyar, 2024). Media *puzzle* dengan demikian menjadi jembatan antara tujuan pembelajaran tradisional dan strategi pengajaran modern yang berpusat pada siswa, membuat pendidikan lebih efektif dan menarik.

Penelitian oleh Utami & Purwati (2024) menekankan bahwa aktivitas pembelajaran interaktif dan berbasis permainan *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan menyimak siswa kelas 2 Sekolah Dasar hingga meningkatkan hasil belajar sebanyak 90% dibandingkan dengan metode tradisional. Mereka mencatat bahwa siswa yang terlibat dengan *puzzle* pencocokan menunjukkan perhatian dan retensi yang lebih besar terhadap materi lisan. Demikian pula, penelitian oleh Fransiska (2021) menyoroti bahwa penggunaan *puzzle* multimedia tidak hanya meningkatkan keterampilan menyimak tetapi juga kemampuan siswa untuk memproses struktur bahasa yang kompleks secara real

time. Temuan ini sejalan dengan manfaat yang diamati dari metode berbasis *puzzle* dalam pendidikan dasar.

Dalam hal menulis, *puzzle* seperti permainan *puzzle* silang, pengacakan kata, dan perintah menulis kreatif memberi siswa kesempatan untuk melatih kosakata, ejaan, dan struktur kalimat. Penelitian oleh Rahayu & Idris (2023) menggarisbawahi bahwa aktivitas menulis berbasis *puzzle* dapat menghasilkan peningkatan kemampuan menulis siswa kelas 3 SD sebesar 20,69% dalam menulis dengan nilai kelas kontrol 65 dan nilai kelas eksperimen adalah 78,45. Temuan Thompson mengungkapkan bahwa siswa yang terlibat dalam *puzzle* menulis juga menunjukkan kemungkinan yang lebih tinggi untuk menikmati tugas tertulis, karena sifat aktivitas yang menyenangkan mengurangi kecemasan dan menumbuhkan kreativitas.

Praktik Terbaik dalam Mengintegrasikan Media Puzzle ke dalam Kurikulum Sekolah Dasar

Untuk memastikan keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis *puzzle*, guru harus mengadopsi strategi yang terencana dengan baik. Salah satu praktik terbaik yang penting adalah menyelaraskan *puzzle* dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Dengan menyesuaikan *puzzle* untuk memperkuat konsep dan keterampilan utama, guru dapat memastikan bahwa aktivitas ini secara langsung mendukung hasil pendidikan yang diinginkan. Misalnya, *puzzle* silang yang berfokus pada kata-kata kosakata baru dapat membantu siswa memperkuat pemahaman mereka tentang ejaan dan arti kata secara lebih mudah diingat dan dilakukan secara terus menerus. Hal ini sejalan dengan pandangan Aliyyah et al. (2021) terkait bagaimana anak-anak usia sekolah dasar cenderung secara aktif membangun pengetahuan dan pemahaman mereka melalui pola dan metode belajar yang berulang-ulang, yang dikemukakan dalam Teori Vigotsky.

Pendekatan penting lainnya adalah mengintegrasikan *puzzle* ke dalam berbagai mata pelajaran. Meskipun *puzzle* sering dikaitkan dengan seni bahasa, fleksibilitasnya memungkinkan penggunaannya dalam mata pelajaran seperti matematika, sains, dan studi sosial (Nisa et al., 2020). Misalnya, *puzzle* berbasis matematika dapat mengajarkan pemecahan masalah dan penalaran numerik, sedangkan *puzzle* geografi dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang wilayah dan budaya dunia. Selain itu, menggabungkan aktivitas *puzzle* individu dan kelompok memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis secara mandiri sambil mendorong kerja sama tim, komunikasi, dan interaksi sosial. Penggunaan alat digital, seperti aplikasi interaktif atau platform *puzzle* online, juga dapat memperkaya pengalaman belajar, terutama bagi siswa yang akrab dengan teknologi (Ramlah et al., 2022). Akhirnya, memberikan instruksi yang

jelas dan umpan balik yang berkelanjutan memastikan bahwa siswa tetap termotivasi dan memahami tujuan *puzzle* dalam perjalanan belajar mereka.

Penelitian Nisa et al. (2020) juga menyoroti tentang keselarasan dengan tujuan pembelajaran sangat penting untuk memaksimalkan manfaat pendidikan dari *puzzle*. Studi tersebut menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *puzzle* yang dirancang berdasarkan tema kurikulum tertentu memiliki kinerja yang jauh lebih baik dalam penilaian daripada mereka yang menggunakan *puzzle* generik. Lebih jauh lagi, integrasi di seluruh mata pelajaran telah terbukti meningkatkan pembelajaran interdisipliner. Menurut Ahsani & Ariyanti (2022) *puzzle* yang digunakan dalam kurikulum matematika dan sains menumbuhkan keterampilan memecahkan masalah sekaligus memperkuat pengetahuan konten, menjadikannya alat pengajaran yang serbaguna.

Pendekatan penting lainnya adalah menggabungkan aktivitas *puzzle* individu dan kelompok. Penelitian oleh Fadliyani et al. (2024) menemukan bahwa pemecahan *puzzle* berbasis kelompok mendorong kerja sama tim dan membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi. Mereka mengamati bahwa siswa dalam lingkungan kolaboratif menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan lebih mungkin bertahan melalui tugas-tugas yang menantang.

Tantangan yang Dihadapi Pendidik dalam Menerapkan Media Puzzle

Meskipun memiliki banyak keuntungan, integrasi media *puzzle* dalam pendidikan dasar menghadapi beberapa tantangan yang harus diatasi oleh para pendidik. Salah satu hambatan utama adalah kurangnya sumber daya di banyak sekolah. Material *puzzle* berkualitas tinggi, baik tradisional maupun digital, sering kali membutuhkan pendanaan yang tidak selalu tersedia di sekolah dengan sumber daya terbatas (Khadem et al., 2022). Keterbatasan ini dapat menghalangi guru untuk mengeksplorasi pendekatan pembelajaran yang inovatif.

Selain itu, keterbatasan waktu menjadi tantangan lain. Guru sudah bekerja dengan jadwal yang ketat, dan persiapan yang diperlukan untuk merancang atau menemukan *puzzle* yang relevan dapat membuat mereka enggan menggunakannya. Banyak guru juga kekurangan pelatihan dan pemahaman yang diperlukan untuk menerapkan media *puzzle* secara efektif. Tanpa panduan yang memadai, mereka mungkin kesulitan menciptakan atau menyesuaikan *puzzle* yang selaras dengan kurikulum. Variabilitas di antara siswa juga memperumit penggunaan *puzzle* di kelas. Siswa memiliki gaya belajar, kemampuan, dan preferensi yang beragam, sehingga sulit untuk merancang *puzzle* yang menarik dan efektif secara universal (Khadem et al., 2022). Tantangan-tantangan ini menyoroti perlunya

dukungan sistemik dan sumber daya untuk mewujudkan potensi pembelajaran berbasis *puzzle* secara penuh di sekolah dasar.

Beberapa penelitian menyoroti kesenjangan dalam akses ke sumber daya pendidikan. Misalnya, Marfilinda & Akhiyar (2024) mengidentifikasi keterbatasan sumber daya sebagai hambatan signifikan dalam menerapkan alat pengajaran kreatif seperti *puzzle*, khususnya di sekolah-sekolah yang kekurangan dana. Sehingga perlunya akses yang adil ke alat pembelajaran digital untuk memastikan semua siswa mendapat manfaat dari metode pengajaran yang inovatif. Selain keterbatasan sumber daya, pelatihan guru merupakan tantangan penting lainnya. Penelitian oleh Prihantoro (2022) menunjukkan bahwa kebanyakan guru tidak memiliki pelatihan formal dalam menggunakan media interaktif seperti *puzzle* di kelas. Tanpa dukungan yang memadai, guru mungkin kesulitan untuk merancang atau mengadaptasi *puzzle* yang selaras dengan kurikulum mereka, sehingga membatasi potensi dampak metode pengajaran ini.

Rekomendasi untuk Mengoptimalkan Penggunaan Media Puzzle

Untuk mengatasi tantangan ini dan mengoptimalkan penerapan media *puzzle*, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, menyediakan program pengembangan profesional bagi guru sangat penting. Lokakarya dan sesi pelatihan dapat membekali pendidik dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk merancang, memilih, dan mengintegrasikan media *puzzle* ke dalam praktik pengajaran mereka secara efektif. Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat mengatasi keraguan awal dan dengan percaya diri mengintegrasikan *puzzle* ke dalam rencana pelajaran mereka.

Sekolah juga harus berinvestasi dalam sumber daya dan infrastruktur untuk mendukung pembelajaran berbasis *puzzle*. Pengalokasian dana untuk alat *puzzle* tradisional maupun digital memastikan bahwa guru memiliki akses ke berbagai materi yang memenuhi kebutuhan belajar yang beragam. Upaya kolaboratif di antara para pendidik dapat lebih meningkatkan proses ini. Dengan berbagi sumber daya, ide, dan strategi, guru dapat mengurangi beban kerja dalam persiapan *puzzle* dan memanfaatkan kreativitas kolektif dari rekan-rekan mereka.

Selain itu, memastikan inklusivitas dalam desain *puzzle* sangat penting. *Puzzle* harus dapat disesuaikan untuk mengakomodasi siswa dengan kemampuan berbeda, sehingga semua peserta didik dapat berpartisipasi dan mendapatkan manfaat. Evaluasi dan penyempurnaan aktivitas *puzzle* secara rutin berdasarkan umpan balik siswa dan hasil belajar dapat membantu pendidik mengidentifikasi praktik yang efektif dan melakukan

penyesuaian yang diperlukan. Pendekatan iteratif ini memastikan bahwa *puzzle* tetap menarik dan selaras dengan tujuan pendidikan.

Dengan menerapkan rekomendasi-rekomendasi ini, pembelajaran berbasis *puzzle* dapat menjadi bagian integral dari pendidikan dasar, mengubah ruang kelas menjadi lingkungan yang dinamis dan interaktif di mana siswa aktif terlibat dan menikmati proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menyimak dan menulis tetapi juga menumbuhkan kecintaan belajar berkelanjutan.

SIMPULAN

Sebagai kesimpulan, media *puzzle* telah terbukti menjadi alat yang efektif dan menarik dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan menulis pada siswa sekolah dasar. Dengan mengubah pembelajaran menjadi pengalaman interaktif dan pemecahan masalah, *puzzle* mendorong partisipasi aktif, meningkatkan pemahaman, dan memupuk kreativitas dalam penggunaan bahasa. Aktivitas seperti permainan mencocokkan audio dan *puzzle* berbasis menulis memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan esensial dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendukung, sehingga membuat pendidikan lebih efektif dan menyenangkan. Namun, keberhasilan penerapan media *puzzle* memerlukan penyesuaian yang cermat dengan tujuan pembelajaran, integrasi yang bijaksana di berbagai mata pelajaran, dan keseimbangan antara peluang belajar individu dan kolaboratif.

Meskipun memiliki banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, termasuk keterbatasan sumber daya, kendala waktu, dan kurangnya pelatihan bagi guru. Selain itu, kebutuhan siswa yang beragam memerlukan desain *puzzle* yang inklusif untuk memastikan pengalaman belajar yang setara. Mengatasi tantangan ini sangat penting untuk sepenuhnya memanfaatkan potensi pembelajaran berbasis *puzzle* dalam pendidikan dasar.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, sekolah dan pendidik didorong untuk berinvestasi dalam program pengembangan profesional yang membekali guru dengan keterampilan untuk merancang dan menerapkan *puzzle* secara efektif. Mengalokasikan sumber daya untuk media *puzzle* tradisional dan digital sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyeluruh. Upaya kolaboratif di antara pendidik dan evaluasi rutin terhadap aktivitas berbasis *puzzle* dapat semakin meningkatkan dampaknya.

Dengan mengadopsi strategi-strategi ini, media *puzzle* dapat menjadi bagian integral dari kurikulum sekolah dasar, menjawab kebutuhan akan pendekatan pengajaran

yang inovatif dan memastikan siswa memperoleh keterampilan menyimak dan menulis yang kuat. Pendekatan ini tidak hanya membantu memenuhi tuntutan pendidikan saat ini tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi yang sangat penting untuk kesuksesan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. L. F., & Ariyanti, M. Y. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sd 5 Pasuruhan Lor. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 60–69. <https://doi.org/10.24929/alpen.v6i2.151>
- Alfulaila, N. (2021). *Filosofis dan Karakteristik Pendidikan Sekolah Dasar*. Kalimantan Selatan: CV. EL PUBLISHER.
- Aliyyah, R. R., Rahmatillah, F., Azizah, N. S. F., & Alya, N. (2021). *Perkembangan dan Karakteristik Pendidikan Siswa Sekolah Dasar*. Bogor: Universitas Djuanda Bogor Press.
- Fadliyani, N. M., Roshayanti, F., & Suprihatini, G. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 106–112. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.407>
- Ferdinan, Karuru, P., Handoko, Y., Zulfah, Martawijaya, A. P., Sumiati, Syafruddin, Sulaeman, Mumtahanah, Kabanga', T., & Wahdaniya. (2024). *Buku Ajar Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fransiska, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Jurnal Pusedikra*, 1(November), 38–43.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Medan: Penerbit Buku Umum dan Perguruan Tinggi.
- Khadem, A. M., Khoshkholgh, R., Vafi Sani, F., & Dolatabadi, Z. (2022). Using the Jigsaw (Puzzle) Method in Academic Environments: Benefits and Challenges *DERLEME. Medical Education Bulletin*, 3(2), 465–473. <https://doi.org/10.22034/MEB.2022.333390.1053>
- Lessy, L. Y., Inayah, S., Mahmud, N., Papingka, G. K., Azwar, I., Saksi, Y., Yuliati, Y., Kusuma, A. E., Pratiwi, F., Kamza, M., & Tarmon, G. (2024). *Pendidikan Anak Sekolah Dasar (Sebuah Tinjauan Kritis)*. Majalengka: CV. Edupedia Publisher.
- Marcello, S. A., Arief, Y. S., & Krisnana, I. (2023). The Effect of Playing Puzzle on the Elementary Student's Concentration for Learning Achievement: Literature Review.

Malaysian Journal of Medicine and Health Sciences, 19(May), 191–195.

- Marfilinda, R., & Akhiyar, M. (2024). Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4763–4776. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1692>
- Nisa, S. K., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Siti. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 11(2), 211–224.
- Prihantoro, D. (2022). Penggunaan Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 03 Sengare. *Action Research Journal*, 1(3), 2808–5159.
- Rahayu, F., & Idris, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang. *Journal of Social Science Research*, 3, 5600–5612.
- Ramadhani, J., Sugiarno, Sahib, A., & Wanto, D. (2020). Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. Bengkulu: LP2 IAIN Curup.
- Ramlah, R., Riana, N., & Abadi, A. P. (2022). Fun Math Learning For Elementary School Students Through Interactive Puzzle Media. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5775>
- Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 23. <https://www.jurnalsukma.org/index.php/sukma/article/view/274>
- Sofyan, A., Rofiqoh Firdausi, Nur'im, E. N. F., Lestari, S., Mahmudah, I., Nurwahyuni, D. A. A., Viratama, I. P., Efendi, M. N. F. D., Nuriza, K. I., & M, B. S. (2021). Strategi Pembelajaran di SD/MI. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sulhan, A., & Khairi, A. K. (2019). Konsep Dasar Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar (SD/MI). Mataram: CV. Sanabil.
- Utami, R. F., & Purwati, P. D. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning melalui Media Puzzle Sipeling dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Kompetensi Peduli Lingkungan Siswa Kelas II SD Negeri Lemberang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 144–148. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11115972>.