



## **Penerapan Media Story Puzzle dalam Meningkatkan Literasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS**

**Felinda Fazriyani**

**Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia**

felinda.fazriyani.2431749@students.um.ac.id

**Deny Yudo Wahyudi**

**Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia**

deny.yudo.fis@um.ac.id

**Sumariyani**

**SMP Negeri 19 Malang, Malang, Indonesia**

dsumariyani@gmail.com

### **Abstract**

*The low interest in reading of students affects their understanding of complex social studies material. This study aims to describe the planning, implementation, and evaluation of the use of Story Puzzle media to improve students' learning literacy in social studies subjects. The research method uses a descriptive qualitative approach, with data collection techniques in the form of participatory observation, semi-structured interviews, and documentation. The subjects of the study included social studies teachers and class VII F students of SMP Negeri 19 Malang. Data analysis used the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana. The results of the study showed that the planning of Story Puzzle media was carried out through analysis of student needs and development of teaching modules. Implementation refers to the Teams Games Tournament model through five stages: information delivery, team formation, games, matches, and team recognition. The evaluation showed that Story Puzzle media was effective in improving the ability to understand text, interpret information, analyze, evaluate, and communicate understanding. This media creates fun, collaborative, and contextual learning in accordance with 21st century learning and develops critical thinking skills, communication, collaboration, and creativity.*

*Keywords: Learning Media, Story Puzzle, Learning Literacy, Social Sciences*

### **Abstrak**

Rendahnya minat baca peserta didik memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi IPS yang kompleks. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan media *Story Puzzle* untuk meningkatkan literasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipatif, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru IPS dan peserta didik kelas VII F SMP Negeri 19 Malang. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan media *Story Puzzle* dilakukan melalui analisis kebutuhan peserta didik dan pengembangan modul ajar. Pelaksanaan mengacu pada model *Teams Games Tournament* melalui lima tahapan: penyampaian informasi, pembentukan tim, permainan, pertandingan, dan rekognisi tim. Evaluasi menunjukkan bahwa media *Story Puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan memahami teks, menginterpretasi informasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan pemahaman. Media ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, dan kontekstual sesuai pembelajaran abad 21 serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Story Puzzle, Literasi Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial

#### **A. Pendahuluan**

Seiring dengan berkembangnya globalisasi, mengharuskan Indonesia mencetak generasi muda yang unggul. Pendidikan saat ini cenderung menggunakan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Pembelajaran aktif dan interaktif merupakan gaya belajar yang digunakan dalam pendidikan saat ini (Handayani dkk., 2015). Dengan ini, siswa akan lebih siap untuk bersaing dengan siswa dari negara lain dalam mengekspresikan ide-ide untuk memperoleh pendidikan lebih lanjut. Generasi penerus bangsa yang unggul, muncul melalui mutu pendidikan yang mereka dapatkan di sekolah. Negara Indonesia harus mempersiapkan peserta didik yang dapat memiliki daya saing pada masa yang akan datang (Latifah dkk., 2020).

Pendidikan adalah komponen utama dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas unggul. Dalam era digital saat ini, pendidikan dihadapkan pada berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya minat baca dan literasi peserta didik. Rendahnya kemampuan literasi peserta didik berimplikasi pada pemahaman

materi, terutama dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Anisa & Ipungkarti, 2021). Mata pelajaran IPS memiliki karakteristik yang kompleks karena mencakup Sejarah, Geografi, Sosiologi dan Ekonomi. yang saling terintegrasi. Kompleksitas materi IPS menuntut peserta didik memiliki kemampuan literasi yang kuat untuk dapat memahami ide-ide yang abstrak dan menganalisis fenomena sosial secara kritis.

Pembelajaran IPS cenderung meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah secara kritis. Selain meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk karakter siswa (Syaputra & Dewi, 2020). Menurut penelitian Nugraheni, siswa sering kali kesulitan memahami materi IPS karena dianggap terlalu teoretis dan kurang aplikatif (Nugraheni, 2021). Kemudian, peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Akibatnya, peserta didik kurang antusias dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran IPS. Sehingga, siswa harus mampu mencari dan mengidentifikasi permasalahan secara mandiri dalam proses pembelajaran. Hal ini mendorong dunia pendidikan Indonesia untuk memperbarui media dan metode pembelajaran yang digunakan guna memaksimalkan kegiatan pembelajaran, kemudian juga diperlukan materi pelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis (Rokhmah, 2017).

Berbagai inovasi, seperti pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, telah digunakan dalam upaya untuk meningkatkan standar pendidikan IPS. Media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membantu mereka dalam memahami materi pelajaran. Menurut Arsyad, menggunakan sumber belajar yang tepat dapat membantu siswa membangun pengetahuan dengan cara yang bermakna dan mempercepat transfer pengetahuan. Selain itu, hal ini bertujuan untuk mendorong kerja sama, antusiasme, pemahaman, dan aktivitas siswa dalam lingkungan belajar yang menyenangkan (Arsyad, 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan media *Story Puzzle* pada mata pelajaran IPS guna menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mampu berpikir kritis. *Story Puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur cerita (narasi) dengan permainan *puzzle*. Media ini dirancang untuk menstimulasi keterampilan literasi peserta didik melalui kegiatan menyusun potongan-potongan cerita menjadi narasi yang utuh dan bermakna. Narasi yang menarik dan kontekstual dalam media pembelajaran *story puzzle* dapat membantu siswa memahami mata pelajaran IPS dengan lebih kompleks.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran. Penelitian Widodo dan Wahyudi, mengungkapkan bahwa minat dan pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan melalui penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran (Widodo & Wahyudi, 2020). Penelitian Prasetyo dan Hartini, menunjukkan keefektifan media pembelajaran berbasis narasi efektif dalam meningkatkan tingkat literasi siswa sekolah dasar (Prasetyo & Hartini, 2022). Kemudian, Sinde Elisa Lumba Raja juga menunjukkan penelitiannya bahwa penguasaan kata pada peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan *crossword puzzle games* berbantuan media gambar (Lumban Raja, 2021). Namun, penelitian mendalam secara khusus yang membahas penggunaan media *Story Puzzle* dalam pembelajaran IPS ditingkat SMP masih sangat sedikit terutama dalam peningkatan literasi belajar peserta didik. Padahal, karakteristik mata pelajaran IPS yang menekankan pada pemahaman konsep sosial, analisis fenomena masyarakat, dan pengembangan nilai-nilai sosial sangat relevan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis narasi seperti *Story Puzzle*. Oleh karena itu, penelitian ini, mencoba melengkapi kekurangan ini dengan menerapkan secara langsung seberapa efektif media *Story Puzzle* dapat membantu meningkatkan literasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tentang penerapan media pembelajaran *Story Puzzle* dalam meningkatkan literasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS menjadi penting untuk dilakukan. Fokus penelitian ini meliputi, 1) Bagaimana perencanaan media pembelajaran *story puzzle* dalam meningkatkan literasi belajar peserta didik kelas VII F pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 19 Malang, 2) Bagaimana pelaksanaan media *story puzzle* dalam meningkatkan literasi belajar peserta didik kelas VII F pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 19 Malang, 3) Bagaimana evaluasi media *story puzzle* dalam meningkatkan literasi belajar peserta didik kelas VII F pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 19 Malang. Penelitian ini diharapkan akan membantu untuk meningkatkan literasi siswa sebagai sarana mempersiapkan mereka menghadapi isu-isu global abad ke-21 dan membantu terciptanya strategi pembelajaran IPS yang inovatif dan sukses.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan profil pelajar Pancasila dengan berbagai dimensi kompetensinya, implementasi media *Story Puzzle* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Media *Story Puzzle* juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi peserta didik dengan menumbuhkan pemikiran kritis, kerja sama, dan komunikasi dalam pemahaman konseptual.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian dengan metodologi kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami partisipan penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Jenis penelitian kualitatif deskriptif ini lebih berfokus pada karakteristik, interaksi antar aktivitas, dan kualitas untuk mendeskripsikan dan memberikan gambaran umum tentang peristiwa terkini, baik yang disebabkan oleh manusia maupun alam. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan gambaran deskriptif tentang hubungan antara objek yang diteliti. Lebih jauh, penelitian ini berupaya menjelaskan penggunaan media pembelajaran *story puzzle* secara komprehensif melalui deskripsi, dalam konteks alamiah dengan penerapan berbagai teknik ilmiah (Moleong, 2021).

Teknik *purposive* adalah salah satu metode pemilihan subjek penelitian dengan perhatian khusus. Orang-orang yang dianggap paling mengetahui harapan kita atau yang dapat membantu peneliti mengeksplorasi objek dan keadaan sosial yang diteliti dengan lebih baik dapat diperhitungkan dalam penelitian (Sugiyono, 2019). Adapun subjek penelitian ini meliputi tiga orang guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 19 Malang, dan sepuluh peserta didik SMP Negeri 19 Malang. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, mulai dari bulan Februari hingga bulan April 2025.

Metode pengumpulan data yang baik memerlukan pertimbangan yang cermat dalam menentukan tujuan. Peneliti tidak dapat memperoleh data yang diperlukan jika mereka tidak tahu cara memperolehnya (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

Observasi, peneliti menggunakan jenis observasi partisipatif, yaitu secara langsung turut serta dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *story puzzle*. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan lebih mendalam terhadap proses pembelajaran dan respons peserta didik terhadap media yang digunakan. Data yang dikumpulkan melalui observasi mencakup: *a)* Perencanaan media *Story Puzzle* pada mata pelajaran IPS; *b)* Pelaksanaan media *Story Puzzle* pada mata pelajaran IPS; *c)* Evaluasi media *Story Puzzle* pada mata pelajaran IPS.

Wawancara, dengan menggunakan jenis wawancara semi struktur, untuk mengumpulkan informasi secara lebih terbuka dan individu guna dimintai ide dan sudut pandangnya. Peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan meliputi: *a)* Perencanaan media *Story Puzzle* pada mata pelajaran IPS; *b)*

Pelaksanaan media *Story Puzzle* pada mata pelajaran IPS; c) Evaluasi media *Story Puzzle* pada mata pelajaran IPS.

Dokumentasi, dilakukan untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek maupun dokumen lainnya, yang meliputi: Modul ajar; Media belajar *Story Puzzle*; Lembar Kerja Peserta Didik; Hasil penilaian pembelajaran; Pelaksanaan media *Story Puzzle* dalam pembelajaran di kelas.

Model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data pada akhir pengumpulan data dan setelah waktu yang telah ditentukan. Proses analisis data mencakup tiga komponen utama yang meliputi: (Miles dkk., 2014)

Kondensasi data, pada tahap ini dilakukan pemilihan, pemfokusan dan penyederhanaan dari data mentah yang diperoleh di lapangan terkait dengan data perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi media *Story Puzzle* terhadap literasi belajar peserta didik.

Penyajian data, tahap ini berupa narasi, bagan atau tabel yang menggambarkan pola-pola yang muncul secara ringkas dan mudah dipahami. Sebagai contoh, rangkuman hasil observasi perilaku peserta didik pada saat menggunakan media *Story Puzzle* dalam pembelajaran.

Penarikan kesimpulan, dalam tahap ini dapat diambil dari kondensasi dan penyajian data yang mencakup bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi media *Story Puzzle* dalam meningkatkan literasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 19 Malang.

Melalui proses analisis ini, peneliti memverifikasi respon narasumber. Jika respon masih belum memadai setelah meninjau data, peneliti akan terus mengajukan pertanyaan mendalam hingga datanya jenuh. Peneliti kemudian akan berhenti mengajukan pertanyaan dan melanjutkan ke pertanyaan berikutnya untuk mencapai pemahaman dan kesimpulan yang mendalam.

## **C. Pembahasan**

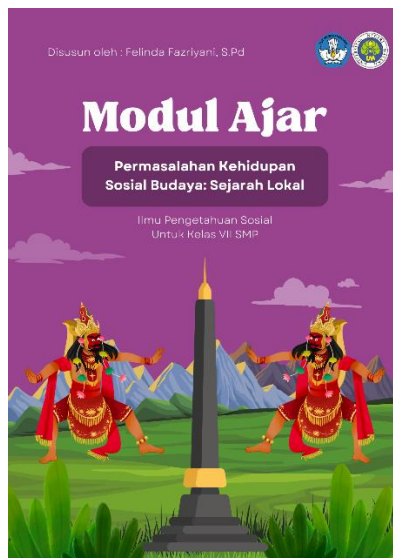
### **1) Perencanaan Media *Story Puzzle* pada Mata Pelajaran IPS**

Perencanaan penerapan media pembelajaran *story puzzle* diawali dengan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VII F. Menurut hasil wawancara dengan Ibu Sumariyani selaku guru IPS SMP Negeri 19 Malang, memperoleh data bahwa

Felinda Fazriyani dkk

kelas VII F terdiri dari 31 peserta didik dengan kemampuan yang beragam. "Karakteristik peserta didik di kelas VII F sangat heterogen dari segi kemampuan akademik. Kemampuan mereka ada yang rata-rata, ada yang di bawah rata-rata, dan ada yang di atas rata-rata. Selain itu, gaya belajar mereka juga beragam, ada yang visual, auditori, dan kinestetik. Hal ini menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang dapat mengakomodasi keberagaman tersebut." (Wawancara dengan Ibu Sumariyani, 25 April 2025).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, guru mengembangkan Modul Ajar dengan mengintegrasikan media pembelajaran *story puzzle*. Berikut modul ajar dengan *Story Puzzle* dengan materi permasalahan kehidupan sosial budaya, sejarah lokal Kota Malang:



Gambar 1. Modul Ajar Media *Story Puzzle*

Pengembangan modul ajar ini mempertimbangkan aspek aktif, efektif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Kompetensi dasar yang menjadi fokus dalam pembelajaran ini yaitu pada materi permasalahan kehidupan sosial budaya dengan menganalisis sejarah lokal Malang sebagai kota kolonial. Adapun tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam pembelajaran ini diantaranya, 1) Peserta didik dapat menjelaskan kronologi perkembangan Malang sebagai kota kolonial, 2) Peserta didik dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan Kota Malang sebagai kota kolonial, 3) Peserta didik dapat menganalisis dampak kolonialisme terhadap kehidupan masyarakat Malang.

Temuan ini mendukung teori Wina Sanjaya dalam Andi Prastowo yang menyatakan bahwa tuntutan pendidik harus diperhitungkan ketika membuat rencana pembelajaran. Perencanaan adalah proses mengubah kurikulum sekolah menjadi kegiatan belajar di kelas. Kegiatan harian, mingguan, atau bahkan tahunan dapat dijadwalkan sebagai bagian dari program pembelajaran, tergantung pada tujuan kurikulum yang ingin dicapai. Oleh karena itu, berisi pokok bahasan, waktu, teknik evaluasi, petunjuk untuk kegiatan belajar mengajar, dan tujuan yang dapat digunakan (Prastowo, 2015).

Media pembelajaran *story puzzle* dirancang dalam bentuk *puzzle* gambar yang disertai dengan narasi cerita tentang sejarah lokal Malang sebagai kota kolonial. Setiap *puzzle* terdiri dari 16 kepingan yang berisi gambar bangunan pada masa kolonial dan teks cerita narasi tentang Malang Kota Lama yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan mengintegrasikan aspek-aspek literasi belajar. Dalam Satrianawati, Seels dan Richey mendefinisikan sumber belajar sebagai sumber yang memfasilitasi pembelajaran, seperti lingkungan belajar, materi, dan sistem pendukung. Alat bantu pembelajaran terdiri dalam berbagai bentuk, seperti buku tertulis, radio, surat kabar, dan lingkungan (Satrianawati, 2018).

## **2) Pelaksanaan Media Story Puzzle pada Mata Pelajaran IPS**

Pada mata pelajaran IPS kelas VII F di SMP Negeri 19 Malang, penerapan media pembelajaran *Story Puzzle* dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar 2. Penerapan Media *Story Puzzle*

Beberapa tahapan penerapan media *Story Puzzle* dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

a. Tahap Penyampaian Informasi

Pada tahap ini, guru memulai dengan memberikan apresiasi motivasi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kemudian, guru juga menampilkan gambar bangunan bersejarah Kota Malang untuk menarik fokus dan pengetahuan awal peserta didik tentang sejarah lokal Kota Malang sebagai Kota Kolonial.

b. Tahap Pembentukan Tim

Pada tahap ini, guru secara acak memilih lima atau enam peserta didik untuk membentuk menjadi enam kelompok. Pada setiap anggota kelompok harus bekerja sama dalam permainan *story puzzle* dan berdiskusi untuk menjawab lembar kerja peserta didik tentang materi sejarah lokal Kota Malang sebagai kota kolonial.

c. Tahap Permainan

Pada tahap ini, guru memberikan instruksi kepada seluruh kelas tentang cara memainkan permainan *story puzzle*. Di mana dalam menyusun *story puzzle* diberikan waktu lima menit dan setiap kelompok berlomba untuk menyelesaikan *puzzle* dengan cepat dan tepat. *Story puzzle* berisi gambar dan informasi tentang cerita Kota Malang sebagai kota kolonial. Setelah *puzzle* tersusun, peserta didik diminta untuk mengidentifikasi informasi penting dari *puzzle* tersebut dan mencatatnya dalam lembar kerja yang telah disediakan.

d. Tahap Pertandingan

Pada tahap ini, semua kelompok berpartisipasi dalam permainan *Story Puzzle*. Masing-masing kelompok berkompetisi untuk menyelesaikan *puzzle* dengan cepat dan tepat. Setelah berhasil menyusun *puzzle*, setiap kelompok harus mengidentifikasi informasi penting yang terkandung dalam *puzzle* tersebut seperti nama bangunan, fungsi, tahun pembangunan, dan ciri khas arsitektur kolonial yang terlihat. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan *puzzle* dan mampu mengidentifikasi informasi dengan benar akan mendapatkan poin tertinggi. Pertandingan ini menjadi ajang bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka tentang sejarah Kota Malang sebagai kota kolonial.

e. Tahap Rekognisi Tim

Pada tahap ini, guru memberikan hadiah kepada kelompok yang menyelesaikan lembar kerja siswa dan *story puzzle* paling cepat. Selain itu, guru juga memberikan apresiasi kepada semua kelompok atas partisipasi aktifnya dan memberikan penguatan materi tentang sejarah lokal Kota Malang sebagai kota kolonial. Tahap ini bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar tetap semangat dalam proses pembelajaran.

Tahapan-tahapan tersebut sesuai dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang diimplementasikan melalui media *Story Puzzle*. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky tentang pembelajaran konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Sementara itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran sejalan dengan teori David De Vries & Keith Edwards bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik (Widiantari dkk., 2013).

Tahap pertandingan yang melibatkan semua kelompok dalam bermain *Story Puzzle* juga mencerminkan prinsip TGT yang dikemukakan Slavin, di mana struktur kompetisi antar kelompok dirancang untuk meningkatkan tanggung jawab individual dan kerja sama tim (Slavin, 2010). Hal ini memperkuat pendapat Johnson dan Johnson yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan elemen kompetitif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan akademik peserta didik secara bersamaan.

### **3) Evaluasi Media *Story Puzzle* pada Mata Pelajaran IPS**

Evaluasi media *Story Puzzle* pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan literasi belajar peserta didik dengan dibuktikan kenaikan nilai *post test* dari 65 menjadi 88. Media *Story Puzzle* membantu peserta didik dalam memahami peristiwa atau fenomena sosial yang masih abstrak, suasana kelas yang lebih hidup, kolaborasi antar anggota kelompok, dan peserta didik lebih berani berpendapat. Kesesuaiannya dengan model pembelajaran TGT menciptakan struktur pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik, kolaborasi, dan kompetisi sehat, serta mendukung tujuan pembelajaran IPS maupun pengembangan kompetensi literasi peserta didik abad 21.

Tahap operasional formal awal dari perkembangan kognitif sesuai dengan teori Piaget adalah ketika siswa sekolah menengah mulai memperoleh kemampuan untuk bernalar secara abstrak. Media *Story Puzzle* menjembatani pemahaman konkret dan abstrak dengan menyajikan informasi sejarah dalam bentuk visual secara fisik. Smaldino,

menjelaskan bahwa media pembelajaran yang efektif harus sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam (Smaldino dkk., 2014). *Story Puzzle* mengakomodasi berbagai gaya belajar, termasuk visual (melalui gambar bangunan kolonial), kinestetik (melalui aktivitas menyusun *puzzle*), dan auditori (melalui diskusi kelompok mengenai informasi dalam *puzzle*).

Media *Story Puzzle* dengan konten sejarah lokal Kota Malang sebagai kota kolonial memberikan kontribusi terhadap penguatan literasi sejarah lokal siswa. Menurut Levstik & Barton, pembelajaran sejarah lokal membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih kontekstual tentang peristiwa sejarah (Nurlina dkk., 2021). Dalam Pendidikan Sejarah Indonesia, Hasan menekankan pentingnya pembelajaran sejarah lokal untuk menumbuhkan kesadaran sejarah dan identitas kultural (Hasan, 2012). Media *Story Puzzle* yang menampilkan bangunan-bangunan kolonial di Kota Malang membantu siswa mengenali dan mengapresiasi warisan sejarah di lingkungan sekitar mereka.

Kemudian dalam meningkatkan literasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran *story puzzle* mengalami peningkatan yang signifikan setelah menerapkan media *Story Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dijelaskan karena *Story Puzzle* memfasilitasi peserta didik untuk berinteraksi secara intensif dengan teks melalui kegiatan menyusun potongan-potongan cerita menjadi narasi yang utuh dan bermakna. Proses interaksi intensif dengan teks ini sejalan dengan konsep *reading engagement* yang dikemukakan oleh Guthrie & Wigfield yang menekankan pada pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dengan teks untuk meningkatkan pemahaman membaca (Dinihari dkk., 2025). Melalui kegiatan menyusun *Story Puzzle*, peserta didik tidak hanya membaca teks secara pasif tetapi juga terlibat dalam proses memaknai teks secara aktif. Selain itu, pemahaman terhadap teks dipengaruhi oleh skema atau pengetahuan awal yang dimiliki pembaca. Media *Story Puzzle* yang dirancang dengan konteks yang umum bagi peserta didik membantu mengaktifkan skema yang relevan sehingga mempermudah proses pemahaman teks. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran *Story Puzzle* telah berhasil meningkatkan kemampuan literasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Selain itu, media pembelajaran *story puzzle* ini juga diambil nilai menggunakan penilaian hasil belajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk memantau kemampuan kognitif dan psikomotorik peserta didik sepanjang proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan penilaian formatif, yaitu memantau kemajuan belajar siswa selama proses berlangsung. Dalam teori Wina Sanjaya, Print menyatakan bahwa "evaluasi

formatif ditujukan untuk memberikan informasi tentang kinerja siswa pada satu atau beberapa titik selama proses pembelajaran." Sehingga, penilaian formatif dilakukan di seluruh program pendidikan dan berpotensi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Ini berarti bahwa guru dapat memanfaatkan hasil evaluasi formatif sebagai umpan balik untuk mencoba meningkatkan kinerjanya (Sanjaya, 2017).

#### **D. Simpulan**

Melalui hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media *Story Puzzle* mampu meningkatkan literasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Perencanaan media *Story Puzzle* dilakukan dengan mengkaji kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VII F, pengembangan modul ajar, dan berbagai jenis media *Story puzzle* yang menarik dan relevan. Pelaksanaannya melibatkan serangkaian tahapan yang terstruktur meliputi penyampaian informasi, pembentukan tim, permainan, pertandingan, hingga rekognisi tim yang secara sistematis memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik. Kemudian, evaluasi terhadap penerapan media *Story Puzzle* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi belajar dan hasil belajar peserta didik melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan observasi partisipatif pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, media *Story Puzzle* terbukti mendukung pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual sesuai dengan paradigma pembelajaran abad 21.

Melalui aktivitas diskusi kelompok dan refleksi, peserta didik tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi mereka, melainkan juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan kreativitas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dan praktik pembelajaran IPS yang efektif untuk mencapai tujuan peningkatan literasi belajar peserta didik. Selain itu, melalui penelitian ini disarankan bagi guru IPS untuk menerapkan media *Story Puzzle* sebagai salah satu strategi inovatif dalam menyajikan materi IPS yang kompleks menjadi lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, bagi penelitian selanjutnya dapat menjadi dasar untuk pengembangan media *Story Puzzle* yang lebih variatif baik dari segi tema maupun dalam bentuk digital, sehingga dapat melanjutkan penelitian dengan menguji efektivitas media *Story Puzzle* pada jenjang pendidikan atau mata pelajaran lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Kepala Sekolah SMP Negeri 19 Malang, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini di lingkungan sekolah sehingga pengumpulan data di lapangan berjalan dengan lancar.
2. Sekolah Pascasarja Universitas Negeri Malang, atas kesempatan yang diberikan untuk menempuh pendidikan, membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan sehingga peneliti dapat mengembangkan diri dalam lingkungan akademik yang senantiasa mendorong terciptanya inovasi dan penelitian terbaru.
3. Universitas Negeri Malang, atas kesempatan belajar yang luar biasa, dukungan dan fasilitas yang diberikan dalam menempuh pendidikan profesi guru ini dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, A. R., & Ipungkartti, A. A. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. 01(01).
- Arsyad, A. (2021). Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada.
- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E. (2025). Inovasi Bahan Ajar Literasi: Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern. CV. Edupedia Publisher.
- Handayani, I. D. A. T., Karyasa, I. W., & Suardana, I. N. (2015). Komparasi Peningkatan Pemahaman Konsep dan Sikap Ilmiah Siswa SMA yang di Belajarkan dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning. e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 5.
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan sejarah Indonesia: Isu dalam ide dan pembelajaran. Rizqi Press.
- Latifah, T. A. N., Eskasasnanda, I. D. P., & Kurniawan, B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Maps Pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 2 GRATI. Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE), 2(2), 145. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v2i2.3277>
- Lumban Raja, S. E. (2021). Peningkatan Penguasaan Vocabulary Terkait Singular and Plural Noun Melalui Crossword and Puzzle Game pada Siswa Kelas VIII SMP. Journal of Education Action Research, 5(4), 515. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12336>

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publication.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraheni, R. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 189–202.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. LPP UNISMUH.
- Prasetyo, D. A., & Hartini, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 45–58.
- Prastowo, A. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Kencana.
- Rokhmah, F. N. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam “Masa Rasulullah Periode Mekah” Berbasis Accelerated Learning*. Tesis: Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Nusa Media.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology and media for learning*. Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syaputra, E., & Dewi, E. C. D. (2020). Tradisi Lisan Sebagai Bahan Pengembangan Materi Ajar Pendidikan IPS di SMP: Sebuah Telaah Literatur. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5(1), 51–62.
- Widiantari, N. A., Pudjawan, K., & Japa, I. G. N. (2013). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN BERBICARA KELAS IV SDN 2 TIHINGAN. *Mimbar PGSD Undiksha: Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(1).
- Widodo, S., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 112–124.

Felinda Fazriyani dkk