

Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Narasi Melalui Teka-Teki Silang

Devi Alfiliaeni¹, Dalman², Rona Romadhianti³

^{1, 2, 3} Universitas Muhammadiyah Lampung

Article Info

Article history:

Received 24 Juli 2026

Revised 27 Juli 2026

Accepted 29 September 2026

Keywords:

Membaca Pemahaman;

Teka-Teki Silang;

Teks Narasi.

Abstract

Keterampilan membaca pemahaman di Indonesia menghadapi krisis yang amat krusial sebagaimana ditunjukkan oleh rendahnya capaian PISA dan hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menguji, menganalisis, serta mendeskripsikan secara komprehensif peningkatan proses dan hasil belajar membaca pemahaman teks narasi melalui penerapan pembelajaran berbasis Teka-Teki Silang (TTS) terstruktur. Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung sebagai subjek penelitian. Desain tindakan dilaksanakan dalam dua siklus yang mengacu pada model Kemmis & McTaggart (Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi). Data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan melalui serangkaian instrumen yang teruji validitas dan reliabilitasnya, meliputi Alat Penilaian Kinerja Guru (APKG 1 dan APKG 2), tes membaca pemahaman (pre-test dan post-test), lembar observasi aktivitas belajar siswa, wawancara mendalam, serta catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kualitas proses dan hasil belajar. Nilai rata-rata tes membaca pemahaman siswa meningkat secara gradual dari 68,50 pada prasiklus menjadi 76,20 pada Siklus I, dan mencapai 85,40 pada Siklus II. Capaian Normalized Gain (N-gain) klasikal berada pada angka 0,54 (kategori sedang/efektif), sedangkan persentase ketuntasan belajar klasikal melonjak dari 50,00% (prasiklus) menjadi 71,43% (Siklus I) dan 89,29% (Siklus II). Analisis besaran dampak menggunakan rumus Cohen's d menghasilkan nilai Effect Size sebesar 1,82 (kategori sangat tinggi). Keterlaksanaan kinerja pedagogis guru mencapai 92,64% pada Siklus II. Secara kognitif, media TTS terbukti berfungsi sebagai instrumen scaffolding visual konstruktif yang mampu memecah kompleksitas teks narasi, mereduksi beban kognitif berlebih, serta menstimulasi ekstraksi makna tersirat secara kritis. Dengan demikian, gamifikasi berbasis TTS terstruktur sangat efektif direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran literasi membaca di jenjang sekolah menengah.

Corresponding Author: Devi Alfiliaeni, devialfiliaeni@gmail.com

1. Pendahuluan

Keterampilan membaca pemahaman merupakan fondasi kognitif utama yang melandasi keberhasilan akademik peserta didik di seluruh disiplin ilmu. Dalam konteks Kurikulum Merdeka dan pengembangan literasi abad ke-21, membaca pemahaman tidak lagi dimaknai secara dangkal sebagai aktivitas membunyikan lambang bunyi (dekoding) atau menghafal deretan kalimat semata. Lebih jauh, membaca pemahaman adalah proses kognitif kompleks tempat pembaca secara aktif melakukan konstruksi makna, mengintegrasikan skema pengetahuan awal dengan teks, mengeksplorasi gagasan tersirat (inferensi), serta mengevaluasi pesan kritis yang disampaikan pengarang (Dalman, 2017; 2024; Susanti, 2022). Penguasaan membaca pemahaman pada tingkat menengah pertama khususnya dalam memahami struktur dan dinamika teks narasi sangat menentukan kemampuan pemikiran tingkat tinggi peserta didik.

Namun demikian, potret literasi membaca di Indonesia secara empiris menunjukkan krisis yang memprihatinkan. Hasil evaluasi internasional melalui Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 melaporkan bahwa rerata skor literasi membaca siswa Indonesia berada di angka 359, tertinggal jauh dari rata-rata negara anggota OECD yakni 476, dan menempatkan Indonesia pada peringkat

ke-71 dari 81 negara peserta (OECD, 2023). Temuan ini selaras dengan Laporan Rapor Pendidikan Nasional berbasis Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), yang menunjukkan bahwa lebih dari 49,8% peserta didik jenjang SMP belum berhasil mencapai batas kompetensi minimum literasi membaca. Krisis ini berdampak langsung pada ketidakmampuan siswa dalam menganalisis bacaan yang bersifat eksploratif, komparatif, maupun evaluatif.

Rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa dipicu oleh sejumlah problematika mendasar dalam praktik persekolahan. Pertama, kecenderungan pedagogik konvensional yang berfokus pada penuntasan materi kurikuler daripada penanaman strategi membaca mendalam. Pembelajaran membaca kerap dilaksanakan melalui teknik ceramah searah, pembacaan teks secara terburu-buru, dan pemberian tugas menjawab pertanyaan di akhir bab tanpa intervensi scaffolding kognitif yang memadai (Fatmasari & Fitriyah, 2018; Suhirman et al., 2025). Kedua, perubahan pola perilaku generasi muda yang terpapar media digital visual berdurasi singkat secara masif. Kondisi ini secara bertahap mengikis daya tahan membaca serta memicu penurunan rentang perhatian, sehingga siswa merasa terbebani ketika dihadapkan pada teks narasi yang panjang dan kompleks (Luwu & Dewi, 2026; Zahrani, 2025).

Kondisi empiris di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung mencerminkan potret krisis literasi tersebut. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan tes diagnostik awal yang dilaksanakan pada 22 Januari 2026 di kelas VII, terungkap bahwa dari 28 siswa, sebanyak 50,00% (14 siswa) belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM ≥ 80) yang ditetapkan sekolah. Analisis mendalam terhadap jawaban siswa menunjukkan bahwa 41,4% siswa mengalami kesulitan serius pada aspek membaca inferensial dan evaluatif, seperti mengidentifikasi latar suasana tersirat, memetakan hubungan sebab-akibat alur cerita, menemukan tema implisit, serta menyimpulkan moralitas tokoh. Selama proses pembelajaran berlangsung, mayoritas siswa menunjukkan gejala kelelahan mental, kepasifan, dan kejenuhan saat diminta membedah teks narasi bergaya klasik maupun modern.

Mengatasi permasalahan kognitif tersebut, kebutuhan akan media dan strategi pembelajaran interaktif yang mampu menjembatani abstraksi teks dengan kapasitas memori kerja siswa. Salah satu pendekatan pedagogis yang memiliki potensi teoretis dan praktis tinggi adalah gamifikasi terstruktur melalui Teka-Teki Silang (TTS). Secara konseptual, TTS bukan sekadar lembar permainan hiburan (ice breaking), melainkan instrumen kognitif yang dapat dirancang secara sistematis untuk merepresentasikan struktur cerita, relasi semantik, dan diksi dalam teks narasi (Bawazeer et al., 2022; Pratiwi & Titisari, 2021). Integrasi kisi-kisi mendatar dan menurun yang memuat petunjuk berbasis tingkat pemahaman membaca memaksa pembaca untuk bolak-balik menelusuri teks guna menemukan bukti faktual maupun inferensial.

Meskipun kajian mengenai pemanfaatan media Teka-Teki Silang telah banyak dilaporkan dalam literatur kependidikan, terdapat research gap mendasar yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Sebagian besar penelitian bereputasi sebelumnya (seperti Kuncara et al., 2024; Elita et al., 2025; Shobib & Azizah, 2026) menempatkan TTS secara terbatas pada ranah penguasaan perbendaharaan kata (kosakata), aspek afektif/motivasi belajar, atau pada pemahaman teks deskriptif dan eksplanasi di tingkat Sekolah Dasar. Masih sangat langka penelitian tindakan kelas yang mengkaji secara mendalam bagaimana mekanika permainan TTS terstruktur difungsikan sebagai instrumen scaffolding kognitif untuk membedah teks narasi di jenjang SMP, serta bagaimana dampaknya diukur secara eksplisit melalui analisis beban kognitif, besaran dampak, dan perbaikan indikator membaca pemahaman bertahap.

Orisinalitas dan novelty utama penelitian ini terletak pada formulasi model scaffolding gamifikasi terstruktur berbasis kisi-kisi TTS yang diselaraskan dengan indikator pemahaman membaca (literal, inferensial, dan evaluatif). Melalui petunjuk berupa petikan konflik, analogi karakter, dan konteks semantik yang sengaja dirancang secara berjenjang, TTS memaksa siswa melakukan pemecahan informasi kompleks menjadi unit-unit kecil yang mudah diproses. Hal ini secara langsung mengurangi beban kognitif ekstraneus dan memfasilitasi pembentukan skema mental jangka panjang dalam menyerap alur dan struktur intrinsik teks narasi. Penerapan media edukatif dan penguatan karakter terbukti memberikan dampak signifikan terhadap performa belajar siswa (Puspitoningrum et al., 2024; Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang dan urgensi akademis di atas, tujuan umum dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar membaca pemahaman teks narasi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan keterlaksanaan tindakan pedagogis guru dan dinamika keterlibatan interaktif siswa selama pembelajaran berbasis TTS; (2) mengukur peningkatan pemahaman membaca siswa secara kuantitatif pada setiap indikator (literal, intrinsik, inferensial, dan evaluatif) melalui skor rata-rata, persentase ketuntasan klasikal, Normalized Gain (N-gain), serta Effect Size; dan (3) mengevaluasi pergeseran perilaku kognitif afektif siswa serta efektivitas triangulasi data kualitatif pascatindakan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Pelaksanaan dua siklus didasarkan pada pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu ketuntasan belajar klasikal minimal 80% serta adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 28 orang dengan kemampuan akademik yang heterogen. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia bertindak sebagai pelaksana tindakan, sedangkan seorang guru sejawat berperan sebagai kolaborator yang melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Tindakan yang diberikan berupa penerapan pembelajaran membaca pemahaman teks narasi menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) yang dirancang berdasarkan indikator membaca pemahaman. Pada setiap siklus, siswa membaca teks narasi, mendiskusikan isi bacaan secara berkelompok, kemudian menyelesaikan TTS yang memuat petunjuk mengenai informasi literal, unsur intrinsik, makna inferensial, serta pesan moral dalam teks. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes membaca pemahaman yang diberikan pada setiap akhir siklus, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas siswa, observasi kinerja guru menggunakan APKG 1 dan APKG 2, wawancara, serta catatan lapangan selama pelaksanaan tindakan.

Instrumen tes disusun berdasarkan empat indikator membaca pemahaman, yaitu: (1) menemukan informasi literal dan gagasan utama, (2) mengidentifikasi unsur intrinsik teks narasi, (3) menafsirkan makna tersirat melalui kegiatan inferensi, dan (4) menyimpulkan isi serta mengevaluasi pesan moral teks. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi melalui expert judgment oleh dua dosen pendidikan Bahasa Indonesia. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh butir soal telah sesuai dengan indikator yang diukur sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Analisis data kuantitatif dilakukan secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar klasikal, Normalized Gain (N-Gain), dan Effect Size (Cohen's d) untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar antarsiklus. Sementara itu, data kualitatif dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan hasil tes sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses maupun hasil tindakan. Keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan dua indikator, yaitu: (1) minimal 80% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80, dan (2) terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh meningkatnya aktivitas belajar siswa serta keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil observasi kolaborator pada setiap siklus.

3. Hasil

1. Kualitas Proses Pembelajaran dan Kinerja Pedagogis Guru

Implementasi pembelajaran membaca pemahaman teks narasi berbasis Teka-Teki Silang (TTS) mendorong peningkatan mutu pedagogis guru secara konsisten dari Siklus I ke Siklus II. Penilaian terhadap kinerja guru dievaluasi secara independen oleh guru sejawat sebagai kolaborator menggunakan lembar penilaian standar APKG 1 (Perencanaan) dan APKG 2 (Pelaksanaan). Rekapitulasi perolehan skor kinerja guru disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Evaluasi Kinerja Pedagogis Guru Berdasarkan APKG 1 dan APKG 2

No	Aspek Penilaian Kinerja	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)	Kategori (Siklus II)
1	Perencanaan Pembelajaran (APKG 1)	81,25	94,44	+13,19	Sangat Baik
2	Pelaksanaan Pembelajaran (APKG 2)	75,75	90,83	+15,08	Sangat Baik
Rata-Rata Keterlaksanaan Kinerja		78,50	92,64	+14,14	Sangat Baik

Pada Siklus I, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 78,50% (kategori baik). Hambatan yang ditemui pada Siklus I meliputi alokasi waktu pembagian kelompok yang sedikit terhambat serta pendampingan guru yang belum merata kepada kelompok yang memiliki tingkat membaca lambat. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, guru melakukan perbaikan sistematis pada Siklus II dengan merancang petunjuk teknis pengisian TTS yang lebih jelas, menstrukturkan waktu diskusi, serta menerapkan pembimbingan terfokus (*scaffolding individual*). Dampaknya, pada Siklus II rerata keterlaksanaan kinerja guru melonjak signifikan menjadi 92,64% (kategori sangat baik).

2. Peningkatan Aktivitas dan Keterlibatan Siswa

Pengamatan terhadap perubahan perilaku dan keaktifan belajar siswa selama tindakan menunjukkan pergeseran iklim kelas yang sangat positif. Keaktifan siswa diamati mencakup empat indikator utama: (1) keandalan membaca teks narasi secara cermat, (2) partisipasi aktif dalam diskusi kelompok memecahkan kata kunci TTS, (3) kemampuan menyampaikan argumentasi saat presentasi, dan (4) kedisiplinan menyelesaikan tugas. Perkembangan aktivitas siswa antarsiklus disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Keterlibatan Aktif Siswa dalam Pembelajaran

No	Indikator Aktivitas Siswa	Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan Total (%)
1	Kecermatan Membaca Teks Narasi	35,71	64,28	89,28	+53,57
2	Kerjasama & Diskusi Memecahkan TTS	42,85	71,42	92,85	+50,00
3	Keberanian Argumentasi & Presentasi	28,57	57,14	82,14	+53,57
4	Kedisiplinan & Ketepatan Waktu	50,00	75,00	89,28	+39,28
Rata-Rata Klasikal Keterlibatan		39,28	66,96	88,39	+49,11

Data Tabel 2 memperlihatkan peningkatan rata-rata keterlibatan siswa dari hanya 39,28% pada kondisi pra-tindakan menjadi 66,96% pada Siklus I dan mencapai 88,39% pada Siklus II. Penggunaan media TTS berhasil merangsang interaksi kognitif antar-siswa. Siswa tidak lagi bersikap pasif atau sekadar menyalin jawaban teman, melainkan bersaing secara positif secara inter-kelompok untuk menemukan jawaban yang paling presisi berdasarkan petunjuk narasi.

3. Peningkatan Hasil Belajar Membaca Pemahaman per Indikator

Pencapaian membaca pemahaman siswa dianalisis secara terpisah berdasarkan empat indikator kognitif utama. Analisis komparatif skor rata-rata per indikator dari prasiklus hingga Siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Nilai Rata-Rata Membaca Pemahaman per Indikator

No	Indikator Membaca Pemahaman Teks Narasi	Skor Maks	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (%)
1	Menemukan Gagasan Utama & Informasi Literal	100	75,20	82,40	91,20	+21,27%
2	Mengidentifikasi Unsur Intrinsik (Tokoh, Latar, Plot)	100	70,40	78,10	87,50	+24,28%
3	Menafsirkan Makna Tersirat & Inferensi Cerita	100	62,10	72,50	82,30	+32,52%
4	Menyimpulkan Isi & Evaluasi Pesan Moral	100	66,30	71,80	80,60	+21,56%
Rata-Rata Keseluruhan Indikator		100	68,50	76,20	85,40	+24,67%

Berdasarkan Tabel 3, tampak jelas bahwa seluruh indikator membaca pemahaman mengalami lonjakan positif. Kenaikan paling tinggi terjadi pada Indikator 3 (Menafsirkan Makna Tersirat & Inferensi Cerita) yaitu sebesar +32,52%. Hal ini membuktikan bahwa intervensi kisi-kisi TTS sangat ampuh membantu siswa memisahkan gagasan tersurat dan memicu penalaran logis untuk mengekstrak makna tersirat yang sebelumnya sulit dipahami siswa pada prasiklus.

4. Rekapitulasi Ketuntasan Klasikal, N-Gain, dan Effect Size

Secara kumulatif, keberhasilan tindakan dalam meningkatkan hasil belajar membaca pemahaman teks narasi terangkum dalam rekapitulasi kuantitatif menyeluruh pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Kuantitatif Siswa (N = 28)

Tahap Penelitian	Nilai Rata-Rata Kelas	Siswa Tuntas (≥ 80)	Ketuntasan Klasikal (%)	N-Gain Klasikal	Kategori N-Gain	Effect Size (Cohen's d)
Prasiklus	68,50	14	50,00%	-	-	-
Siklus I	76,20	20	71,43%	0,24	Rendah	-
Siklus II	85,40	25	89,29%	0,54	Sedang / Efektif	1,82 (Sangat Tinggi)

Tabel 4 memperlihatkan bahwa nilai rata-rata kelas meningkat secara konsisten dari 68,50 (prasiklus) menjadi 76,20 (Siklus I) dan mencapai 85,40 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal melonjak pesat dari 50,00% pada pra-tindakan hingga menembus target indikator keberhasilan sebesar 89,29% pada Siklus II. Hanya tersisa 3 siswa (10,71%) yang belum tuntas dan diberikan program remedial individual.

Penghitungan Normalized Gain (N-gain) dari prasiklus ke Siklus II menghasilkan nilai $g = 0,54$, yang masuk dalam kriteria sedang/efektif. Lebih jauh lagi, kalkulasi besaran dampak menghasilkan angka Cohen's $d = 1,82$. Dalam standar statistik pendidikan, nilai $d > 0,80$ dikategori sebagai Sangat Tinggi (Large Effect). Hasil ini membuktikan secara empiris bahwa intervensi pembelajaran berbasis TTS memberikan dampak positif yang sangat kuat dan nyata dalam mendorong kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

5. Triangulasi Data Observasi, Wawancara, dan Catatan Lapangan

Menjamin keabsahan data kualitatif (trustworthiness), temuan kuantitatif disilangkan dengan catatan lapangan dan hasil wawancara terstruktur. Catatan lapangan tanggal 12 Februari 2025 pada pelaksanaan Siklus II merekam dinamika interaksi siswa sebagai berikut:

"Siswa di Kelompok 3 tampak begitu antusias membaca ulang paragraf ketiga dan keempat teks narasi 'Asal Usul Danau Toba' untuk memastikan karakter tokoh protagonis dan latar tempat tersirat. Mereka saling mendiskusikan batasan jumlah huruf pada kotak TTS mendatar nomor 4 dan mengoreksi ejaan huruf secara kolektif sebelum menyepakati jawaban akhir." (Catatan Lapangan Siklus II, 12 Februari 2025).

Hasil wawancara mendalam pascatindakan dengan siswa subjek (S-12 dan S-19) semakin memperkuat temuan bahwa media TTS berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang secara kognitif:

Peneliti: *"Bagaimana kesan dan pengalaman kalian belajar membaca teks narasi dengan bantuan Teka-Teki Silang ini?"*

S-12: *"Jauh lebih seru dan cepat paham, Bu. Dulu kalau disuruh baca teks cerita yang panjang suka males dan pusing nyari ide pokok atau pesannya. Tapi pas pakai TTS, kita berasa jadi detektif yang nyari petunjuk kata tersirat di dalam teks cerita." S-19:* *"Betul Bu, kotak-kotak di TTS itu bikin kita fokus baca kalimat per kalimat. Kita jadi tahu persis sifat tokoh dan alur cerita karena petunjuk di TTS butuh kepastian jawaban yang pas dengan jumlah kotaknya."*

Pernyataan siswa di atas mengonfirmasi bahwa media TTS berfungsi sebagai alat bantu visual yang memandu perhatian siswa secara terfokus, menurunkan tingkat kejenuhan, serta mendorong proses membaca ulang (rereading) secara sukarela demi menyelesaikan tantangan permainan.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan secara ilmiah melalui integrasi landasan teori psikologi kognitif modern, yakni Cognitive Load Theory (Sweller, 2011), Teori Scaffolding (Vygotsky, 1978), serta Teori Pembacaan Aktif (Dalman, 2013; 2014). Secara teoretis, membaca teks narasi yang panjang menuntut

pemrosesan memori kerja (working memory) yang intensif. Siswa harus mengolah struktur alur, mengidentifikasi penokohan, mengestraksi konflik, dan menyimpulkan amanat secara bersamaan. Pada pembelajaran konvensional, kondisi ini sering memicu kelebihan beban kognitif (cognitive overload) karena siswa tidak memiliki kerangka pembantu untuk mengorganisasi informasi. Dalam kerangka Cognitive Load Theory, kehadiran media TTS terstruktur berfungsi mereduksi extraneous cognitive load (beban mental luar yang tidak relevan) dan memaksimalkan germane cognitive load (pemrosesan mental yang relevan untuk pembentukan skema). TTS memecah wacana narasi yang kompleks menjadi potongan-potongan informasi kecil (chunking mechanism) yang disajikan melalui petunjuk mendatar dan menurun. Ketika siswa mencocokkan petunjuk dengan isi teks, terjadi aktivasi skema mental (schemata) yang memfasilitasi penyimpanan informasi ke dalam memori jangka panjang (long-term memory) (Jamal, 2026; Puspitoningrum et al., 2024).

Ditinjau dari perspektif Teori Vygotsky, TTS bertindak sebagai instrumen scaffolding visual-konstruktif dalam Zone of Proximal Development (ZPD) siswa. Petunjuk dalam TTS memberikan bantuan bertahap yang mengarahkan pembaca untuk mengaitkan informasi tersurat guna menemukan pemahaman inferensial. Seiring meningkatnya pemahaman siswa pada Siklus II, ketergantungan pada petunjuk eksplisit berkurang, dan siswa mampu menyimpulkan pesan cerita secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Susanti (2022) dan Sangadji et al. (2024) yang menegaskan bahwa strategi pemahaman berbasis gamifikasi kata secara bertahap membangun kemandirian metakognitif pembaca. Penumbuhan budaya positif dan karakter peserta didik juga menjadi faktor pendukung utama keberhasilan lingkungan belajar (Saputri et al., 2025; Romadhianti et al., 2024).

Apabila dibandingkan dengan literatur riset bereputasi nasional dan internasional terbaru, temuan penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas jangkauan keilmuan yang ada. Penelitian ini mengonfirmasi temuan Bawazeer et al. (2022) dan Jamal (2026) yang melaporkan bahwa media teka-teki silang memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman teks dan retensi memori jangka panjang. Namun, perbedaan mendasar terletak pada fokus kognitif: jika studi terdahulu seperti Kuncara et al. (2024) dan Elita et al. (2025) lebih menekankan penggunaan TTS untuk perbendaharaan kata dan keterampilan menulis eksplanasi, maka penelitian ini secara spesifik membuktikan bahwa TTS berdesain indikator Barrett ampuh mendongkrak pemahaman inferensial dan evaluatif pada teks narasi jenjang SMP.

Kenaikan ketuntasan klasikal hingga 89,29% dan Effect Size 1,82 dalam penelitian ini selaras dengan hasil studi Sangadji et al. (2024) serta Aisyah (2025) yang menggarisbawahi bahwa gamifikasi pembelajaran bahasa mampu mengeliminasi hambatan afektif (kecemasan membaca) serta menaikkan keterlibatan interaktif siswa secara terukur. Begitu pula temuan ini mendukung analisis Dalimunthe & Ikawati (2025), Hesti et al. (2019), serta Ihsan (2026) yang menyatakan bahwa penguatan relasi semantik dan tata bahasa melalui media permainan merupakan kunci utama dalam memperjelas pemahaman alur naratif. Pemahaman mendalam terhadap wacana dan fenomena bahasa turut memperkuat fondasi reseptif siswa (Hesti et al., 2021; Romadhianti, 2019). Dengan demikian, penelitian ini secara tegas memberikan bukti empiris bahwa gamifikasi TTS terstruktur bukan sekadar media permainan hiburan, melainkan strategi pedagogis ilmiah yang berdaya guna tinggi dalam pembelajaran literasi membaca.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif-kualitatif, dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik simpulan utama sebagai berikut:

- 1) Penerapan pembelajaran berbasis Teka-Teki Silang (TTS) terstruktur terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran membaca pemahaman teks narasi. Keterlaksanaan kinerja pedagogis guru mengalami kenaikan pesat dari 78,50% (Siklus I) menjadi 92,64% (Siklus II) dalam kategori sangat baik. Sementara itu, rerata keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran meningkat secara gradual dari 39,28% (prasiklus) menjadi 66,96% (Siklus I) dan mencapai 88,39% pada Siklus II.
- 2) Penerapan media TTS terstruktur secara nyata meningkatkan hasil belajar membaca pemahaman teks narasi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata tes siswa dari 68,50 pada prasiklus menjadi 76,20 pada Siklus I, dan mencapai 85,40 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal melonjak dari 50,00% (prasiklus) menjadi 71,43% (Siklus I) dan menembus 89,29% pada Siklus II (melampaui target keberhasilan $\geq 80\%$). Peningkatan ini diperkuat oleh nilai Normalized Gain (N-gain) sebesar 0,54 (kategori sedang/efektif) dan nilai besaran dampak (Effect Size) Cohen's d sebesar 1,82 (kategori sangat tinggi).

- 3) Media TTS berfungsi efektif sebagai instrumen scaffolding kognitif yang memecah kompleksitas teks narasi, mereduksi beban kognitif berlebih, serta menstimulasi kemampuan membaca inferensial dan evaluatif siswa melalui iklim belajar yang interaktif dan kolaboratif.

5. Saran

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan pembelajaran bahasa dengan memperkuat integrasi Cognitive Load Theory dan konsep Scaffolding Vygotsky dalam pembelajaran literasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis teka-teki silang (TTS) dengan kata-kata terstruktur mampu berfungsi sebagai kerangka kognitif yang memfasilitasi proses ekstraksi makna tersirat pada teks narasi. Dari sisi praktis, penelitian ini menghasilkan alternatif model pembelajaran yang aplikatif, ekonomis, dan efektif bagi guru Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah. Penggunaan media TTS dapat menjadi strategi pedagogis inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam membaca pemahaman tanpa mengurangi kedalaman analisis terhadap isi teks.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Subjek penelitian hanya melibatkan 28 siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Bandar Lampung sehingga hasil penelitian perlu digeneralisasikan secara hati-hati pada konteks sekolah yang berbeda. Selain itu, materi pembelajaran yang dikaji terbatas pada teks narasi, khususnya cerita rakyat dan fabel, sedangkan media TTS yang digunakan masih berbasis lembar kerja cetak dan belum memanfaatkan platform digital atau aplikasi berbasis perangkat bergerak.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, guru Bahasa Indonesia disarankan mengintegrasikan media TTS terstruktur yang disusun berdasarkan indikator membaca pemahaman ke dalam modul ajar, terutama pada materi dengan tingkat kompleksitas tinggi. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media TTS berbasis digital, seperti Wordwall, Crossword Labs, atau aplikasi Android, dalam meningkatkan ketahanan membaca digital. Selain itu, penelitian dapat diperluas melalui desain kuasi eksperimen dengan sampel yang lebih besar dan beragam serta mencakup berbagai jenis teks nonfiksi, seperti eksposisi, argumentasi, sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih kuat.

References

- Aisyah, F. N. (2025). Pengaruh penggunaan aplikasi Readable terhadap pemahaman membaca teks naratif berbahasa Inggris. *Jurnal Semnas Pendidikan*, 2(1), 104-112.
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik di Sekolah*. Surabaya: Mitra Ilmu.
- Bawazeer, G., Sales, I., Albogami, H., Aldemerdash, A., Mahmoud, M., Aljohani, M. A., & Alhammad, A. (2022). Crossword puzzle as a learning tool to enhance learning about anticoagulant therapeutics. *BMC Medical Education*, 22(1), 1-12. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03101-7>
- Dalimunthe, K. F., & Ikawati, E. (2025). Analisis keterampilan berbahasa reseptif dan produktif siswa sekolah dasar. *Jurnal Mudabbir*, 5(2), 4217-4225.
- Dalman, H. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dalman, H. (2014). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dalman, D., Mardiana, M., Hesti, H., Luviadi, A., & Sulistiyono, R. (2020). Development of reading comprehension ability assessment for students. *Proceedings of the 2nd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Sciences (BIS-HSS 2020)*.
- Elita, N., Putra, T. I., & Viratama, A. (2025). Pemanfaatan aplikasi game teka-teki silang sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Edukasi Modern*, 11(1), 45-56.
- Fatmasari, R. K., & Fitriyah, H. (2018). *Keterampilan Membaca Pemahaman: Teori dan Asesmen*. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan Press.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.

- Hesti, H., & Dalman, D. (2019). Grammar Translation Method (GTM): Efektifitas pembelajaran aspek membaca dan menulis dalam BIPA. *Jurnal KATA (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 7(2), 1-10.
- Hesti, H., Mustofa, R., & Idawati, I. (2021). Gejala bahasa dalam karangan argumentasi siswa kelas X SMAN 9 Bandar Lampung. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 20-28.
- Idawati, I. (2020). Peran sastra lisan dalam pengenalan budaya bangsa Indonesia. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 110-118.
- Idawati, I., Prayitno, H. J., & Harsono, H. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media audio visual: Pembudayaan dimensi mandiri. *DIDACTIQUE Bahasa Indonesia*, 4(2), 83-92.
- Ihsan, M. B. (2026). Hubungan pemahaman relasi semantik dengan kemampuan membaca pemahaman teks naratif. *Mustanir: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(1), 15-28.
- Jamal, A. (2026). Improving learning outcomes through classroom-based gamified crossword puzzle activities. *Frontiers in Medical Education*, 4(1), 1705623.
- Kuncara, H., Haryati, K., & Supriyadi. (2024). Keefektifan PjBL berbasis teka-teki silang online dalam keterampilan menulis teks eksplanasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2), 88-98.
- Luwu, R. A., & Dewi, A. C. (2026). Efektivitas penggunaan e-book dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pembelajaran Bahasa*, 8(1), 101-112.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53702613-en>
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459-468.