TIK Ilmeu Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi	Vol. 9. No. 1, 2025 ISSN: 2580-3654 (p), 2580-3662(e) http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/TI/index		
DOI: 10.29240/tik.v9i1.9309			
Submitted: 12-04-25	Revised: 12-04-25	Accepted: 01-06-25	Published: 18-06-25

Engagement melalui Teka-Teki Silang: *Crossword Puzzle* sebagai Strategi Literasi Informasi Pemustaka

Syifa Andina[1*], Anis Masruri[2]
Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia
Jl. Marsda Adisucipto, Papringan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
Corresponding author:*itzsyfaandina@gmail.com

Abstract

Information Literacy has an important role in the school environment. Information Literacy is closely related to libraries and librarians. The main concern of librarians in developing information literacy programs is that Indonesia is ranked 60th out of 61 countries regarding interest in reading, according to data from the most literate nation in the world in 2016. Libraries and librarians can develop the Brain Teaser Games Method using crossword puzzles through literacy programs and school library information. This research intends to determine how this method is implemented for users and school libraries. The research method used is a type of qualitative descriptive research in a literature review, which is then used to collect data or sources related to the topic raised in a study. The results of the research can be concluded that the crossword puzzle method is useful for readers. Readers' interest in reading has increased because students are enthusiastic about crossword puzzles. The crossword puzzle method also has an impact on increasing the number of library visitors and improving the quality of librarian competence in conveying information to users.

Keywords: Brain Teaser Games; Crossword Puzzles; Information Literacy Strategies.

Abstrak

Literasi Informasi mempunyai peranan penting dalam lingkungan sekolah. Literasi Informasi berhubungan erat dengan perpustakaan dan pustakawan. Kekhawatiran utama pustakawan dalam mengembangkan program literasi informasi karena Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara mengenai minat membaca menurut data *most littered nation in the world* pada tahun 2016. Perpustakaan dan pustakawan dapat mengemabangkan Metode *Brain Teaser Games* menggunakan Teka-teki silang melalui program literasi informasi perpustakaan sekolah. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana implementasi metode tersebut terhadap pemustaka dan perpustakaan sekolah. Metode penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dalam kajian literatur yang kemudian dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode Teka-teki silang bermanfaat untuk pemustaka. Minat baca pemustaka mengalami peningkatan, karena antusias peserta didik terhadap Teka-teki silang. Metode Teka-teki silang juga berdampak pada meningkatnya jumlah pengunjung perpustakaan serta meningkatkan mutu kompetensi pustakawan dalam menyampaikan lietarasi informasi kepada pemustaka.

Kata Kunci: Brain Teaser Games; Teka-Teki Silang; Strategi Literasi Informasi.

Copyright remains with the author(s), who grant TIK ILMEU a non-exclusive right to publish the article under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC SA 4.0).

A. Pendahuluan

Literasi informasi erat kaitannya dengan kemampuan belajar sepanjang hayat *(life-long education)*. Bruce (1997) dalam Ihsani (2021), menjelaskan bahwa dari sudut pandang pedagogi, literasi informasi melibatkan kemampuan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta mengatur dan menggunakannya dalam berbagai bidang pembelajaran (Ihsani & Rukiyah, 2021). Sedangkan ALA (1989) mendefinisikan Literasi informasi sebagai sekumpulan kemampuan yang mengharuskan individu untuk mengenali kapan informasi dibutuhkan dan memiliki kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang dibutuhkan secara efektif (ALA, 1989). Kesimpulan dari penjelasan mengenai pengertian literasi informasi adalah kemampuan yang penting bagi individu untuk mengumpulkan, menganalisis, mengatur, dan menggunakan informasi dalam berbagai konteks pembelajaran. iterasi informasi mencakup serangkaian keterampilan yang memungkinkan individu untuk mengenali kebutuhan informasi, serta memiliki kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi tersebut secara efektif. Dengan demikian, literasi informasi tidak hanya berkaitan dengan akses terhadap informasi, tetapi juga dengan kemampuan kritis dalam memanfaatkan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengambilan keputusan yang baik.

Literasi informasi yang mencakup kemampuan membaca, menulis, dan memahami informasi, adalah fondasi penting bagi keberhasilan akademik dan profesional peserta didik. Data statistik tingkat literasi peserta didik memberikan wawasan kritis tentang seberapa baik sistem pendidikan kita mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dunia modern. Hasil survei PISA *(programme for international student assement)* yaitu program penilaian internasional yang mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam bidang membaca, matematika dan sains tahun 2022 menunjukkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 80 negara (KEMENDIKBUD, 2023). Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) tahun 2016 mengatakan bahwa kemampuan literasi di Indonesia tergolong rendah. Hal tersebut menjelaskan bahwa Budaya membaca dan literasi masyarakat Indonesia masih tergolong rendah terutama pada peserta didik (KEMENDIKBUD, 2018). Tingkat literasi siswa yang rendah dapat menghambat kemampuan mereka untuk menemukan dan mengevaluasi informasi secara efektif. Dalam dunia yang dipenuhi dengan informasi, kemampuan untuk membaca dan memahami teks dengan baik adalah kunci untuk mengakses sumber daya yang diperlukan. Oleh karena itu, data tingkat literasi siswa tidak hanya mencerminkan kemampuan akademik mereka, tetapi juga kemampuan mereka untuk berpartisipasi dalam masyarakat informasi yang semakin kompleks.

Proses dalam menemukan informasi diperlukan tahapan penelusuran, penelusuran inilah yang akan menentukan bagaimana informasi tersebut membantu individu dalam proses pemecahan masalah. Penelusuran informasi dapat dilakukan melalui akses membaca, komunikasi atau mendengar. Dalam kaitannya dengan pengajaran, literasi informasi menciptakan kondisi belajar mandiri yang membantu pemustaka dalam memecahkan masalah. Keterampilan tersebut dapat ditanamkan kepada pemustaka sejak dini. Metode pembelajaran yang berhasil adalah membimbing dan mendorong pemustaka untuk mengembangkan dan memperluas pemahamannya dengan memanfaatkan diskusi, observasi, dan penelitian literatur. Literasi informasi dapat meningkatkan kemampuan pemustaka untuk berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, serta mendorong pembelajaran.

Kemampuan mencari dan menemukan informasi merupakan unsur pendukung dan peluang pembelajaran yang lebih aktif dan efektif. Menyadari pentingnya literasi informasi bagi pemustaka, maka dibutuhkan peran sekolah dan perpustakaan maupun

guru dan pustakawan sebagai media penyedia informasi. Dalam hal ini peran pustakawan dapat menjadi pendukung dalam akses informasi pemustaka. Metode *Brain Teaser Games* merupakan istilah dari "game penggoda" atau "game asah otak". *Brain Teaser Games* merupakan salah satu bentuk *crosword puzzle* atau Teka-teki silang yang membutuhkan pemikiran untuk memecahkannya (Halimah, 2017). *Brain Teaser Games* berdampak positif pada sistem saraf pusat dan mengaktifkan jalur stres (positif), yang menyebabkan perubahan sinyal otak dan selanjutnya meningkatkan elemen kognitif, seperti perhatian, konsentrasi dan pemecahan masalah (Aliyari et al., 2021). *Brain Teaser Games* adalah kegiatan yang menarik untuk mengasah kemampuan literasi informasi pemustaka, metode ini dapat dimainkan melalui berbagai macam jenis permainan, salah satunya yaitu bermain Teka-teki silang.

Teka-teki silang adalah permainan klasik yang pertama kali diterbitkan oleh jurnalis Liverpool Arthur Waynne di surat kabar New York World edisi Minggu. Teka-teki silang adalah suatu permainan yang disesuai dengan petunjuk yang diberikan, bagian-bagian yang kosong/sel diisi dengan kumpulan abjad yang membentuk suatu kata. Petunjuk soal dapat dibagi menjadi kategori horizontal dan vertikal sesuai dengan petunjuk yang disediakan (Maharani et al., 2019). Permainan ini mempengaruhi keterampilan dan pengetahuan otak dan dirancang menyenangkan, membangkitkan semangat belajar, meningkatkan kreativitas dan mempertajam daya ingat pemustaka. Sebagai alat visual, permainan ini dapat meningkatkan semangat belajar dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Lakoro et al., 2020). Sedangkan untuk meningkatkan *skill* literasi informasi, Teka-teki silang bermanfaat sebagai (1) Membaca secara aktif, (2) evaluasi sumber, (3) strategi penelusuran informasi, (4) terlibat dalam diskusi kelompok atau kolaborasi dengan orang lain untuk berbagi informasi, (5) pemanfaatan koleksi perpustakaan, dan (6) pemanfaatan sumber daya digital pada perpustakaan.

Teka-teki silang sering kali mencakup kata-kata yang beragam dan terkadang tidak umum. Dengan menyelesaikan teka-teki, pemain secara tidak langsung memperluas kosa kata mereka. Kosa kata yang lebih kaya memungkinkan individu untuk lebih mudah memahami dan mengakses informasi dalam berbagai konteks. Saat menghadapi petunjuk yang sulit, pemain sering kali perlu mencari informasi tambahan dari sumber lain, seperti buku, internet, atau ensiklopedia. Kegiatan ini dapat melatih mereka untuk mencari dan menemukan informasi yang relevan, serta mengevaluasi keandalan sumber tersebut. Permainan Teka-teki dapat meningkatkan pemahaman konteks untuk menemukan jawaban yang tepat. Teka-teki silang tidak hanya melatih mencari informasi secara literal, tetapi juga untuk memahami nuansa dan konteks yang lebih dalam, yang sangat penting dalam literasi informasi.

Oleh karena itu, secara tidak langsung Teka-teki silang merupakan media untuk meningkatkan minat pemustaka terhadap literasi informasi. Teka-teki silang melibatkan partisipasi pemustaka dengan mengajak pemustaka untuk berpartisipasi dalam permainan Teka-teki silang yang ditawarkan oleh perpustakaan melalui program literasi informasi. Kemampuan seseorang dalam menyelesaikan setiap rangkaian kata sangat bergantung pada kosakata dan pengetahuan pemustaka. Semakin banyak pengetahuan dan kosa kata yang dimiliki pemustaka, semakin mudah mereka menyelesaikan kata-kata yang diinginkan dan semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk meningkatkan kosa kata mereka. Setiap petunjuk *(clue)* dalam Teka-teki silang mensimulasikan proses penelusuran informasi, di mana pemustaka harus: (1) mengidentifikasi kata kunci dari pertanyaan, (2) mengevaluasi kecocokan opsi jawaban, dan (3) memverifikasi akurasi melalui lintasan vertikal-horizontal. Dengan demikian, Teka-teki silang ini dapat dijadikan salah satu alat untuk meningkatkan literasi informasi pemustaka.

Memainkan Teka-teki silang dapat memikat pemustaka untuk terlibat dan berpartisipasi. Daya tarik game ini terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan elemen permainan dan hiburan, sehingga memberikan peluang untuk penyesuaian (Maharani et al., 2019). Belajar merupakan bagian dari literasi informasi, gaya belajar *(learning style)* sering kali diartikan sebagai karakteristik dan kesukaan atau pilihan partisipan pemustaka dalam mengumpulkan, menafsirkan, mengorganisasikan, menanggapi, dan memikirkan suatu informasi, dan dapat dilakukan dalam berbagai variasi (Taufik, 2019).

Brain teaser game, seperti Teka-teki silang dirancang untuk menantang pemikiran dan kreativitas pemain. Permainan ini sering kali melibatkan pemecahan masalah, analisis, dan pengambilan keputusan. Mekanisme ini mendorong pemain untuk berpikir di luar kebiasaan, mencari pola, dan menghubungkan informasi yang tampaknya tidak terkait. Permainan ini berkaitan erat dengan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang melibatkan rangsangan terhadap otak dengan melakukan suatu tindakan seperti berpikir, visualisasi, dan analisis. Kegiatan-kegiatan tersebut berdampak baik pada peningkatan keterampilan kognitif (Istiqomah, 2025). kognitif mencakup proses mental yang terlibat dalam pemahaman, pembelajaran, dan pengolahan informasi. Hal tersebut termasuk perhatian, memori, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Ketika seseorang terlibat dalam *brain teaser game*, mereka menggunakan berbagai mekanisme kognitif untuk menganalisis informasi, mengingat fakta, dan menerapkan strategi untuk mencapai Solusi.

Konsep *Brain teaser game* dapat membantu mengembangkan indikator literasi informasi dengan cara melatih keterampilan berpikir kritis dan analitis. Pemain dapat belajar untuk mengevaluasi informasi yang diberikan, mencari solusi, dan menerapkan pengetahuan yang relevan. Dengan berlatih memecahkan Teka-teki silang, pemain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, yang merupakan bagian penting dari literasi informasi. Saat proses menyelesaikan Teka-teki silang, pemain harus mengingat dan menerapkan pengetahuan yang relevan. Hal tersebut mencerminkan kemampuan untuk menggunakan informasi secara efektif, yang merupakan indikator literasi informasi. Sejalan dengan kemampuan literasi informasi untuk mengevaluasi sumber dan relevansi informasi, *Brain teaser game* mendorong pemain untuk mengevaluasi berbagai kemungkinan dan menganalisis informasi yang ada. Dengan demikian, brain teaser game dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan mekanisme kognitif yang mendukung literasi informasi, membantu individu menjadi lebih terampil dalam mengelola dan menggunakan informasi dalam berbagai konteks.

Penelitian sebelumnya banyak membahas Teka-teki silang sebagai media permainan edukatif pada mata pelajaran tertentu (Pramesti, 2015) (Edriati et al., 2017) (Wulan et al., 2019). Selanjutnya pembahasan mengenai permainan Teka-teki silang yang dapat meningkatkan minat baca pemustaka terdapat dalam penelitian (Wirahyuni, 2017). Pada penelitian terdahulu membahas manfaat Teka-teki silang untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Pembahasan tersebut tidak cukup menantang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang lebih dalam. Meskipun dapat meningkatkan kosa kata dan pengetahuan umum, teka-teki silang tidak selalu mendorong analisis mendalam atau evaluasi informasis sehingga pada penelitian terdahulu belum mengukur dampak spesifik Teka-teki silang terhadap kompetensi literasi informasi level tinggi seperti sintesis informasi dan etika penggunaan sumber yang relevan dalam konteks layanan perpustakaan sekolah. Selanjutnya Teka-teki silang biasanya didasarkan pada informasi yang sudah ada dan tidak mendorong siswa untuk mencari dan mengevaluasi sumber informasi yang beragam, yang merupakan aspek penting dari literasi informasi. Dengan memahami kekurangan ini, pustakawan sekolah dapat berperan penting dalam meningkatkan literasi informasi peserta didik dengan cara

mengintegrasikan teka-teki silang sebagai metode yang dapat lebih efektif dalam meningkatkan literasi informasi peserta didik.

Pada penelitian ini penulis Metode *Brain Teaser Games* dengan Teka-teki silang pada program literasi informasi perpustakaan tidak ada dikaji pada penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan menjelaskan penerapan metode *Brain Teaser Games* pada perpustakaan dengan bermain mengisi Teka-teki silang, kemudian manfaat penerapan metode tersebut dapat peningkatan kemampuan identifikasi kata kunci dan verifikasi informasi pemustaka, serta mengukur dampaknya terhadap partisipasi dalam program literasi perpustakaan. Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi acuan untuk seluruh pustakawan sekolah dalam menciptakan program literasi informasi perpustakaan serta menjadi perkembangan literatur perpustakaan dan urgensinya bagi pustakawan muda saat ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dalam kajian literatur (kajian kepustakaan). Penelitian dilakukan dengan mencari referensi teoritis terkait dengan permasalahan yang ditemukan. Menurut Creswell, John. W. (2014), mengatakan bahwa tinjauan literatur adalah ringkasan tertulis dari artikel jurnal, buku, dan dokumen lain yang menggambarkan teori dan pengetahuan baik dari masa lalu maupun masa kini dan mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang diperlukan.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari studi literatur. Penelitian literatur adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau sumber yang berkaitan dengan topik yang disajikan dalam makalah penelitian. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Metode deskriptif analitis diterapkan dalam mendeskripsikan fakta yang dilanjutkan dengan analisis, tidak hanya menjelaskan tetapi juga memberikan pemahaman dan penjelasan yang memadai. (Habsy, 2017).

C. Hasil dan Pembahasan

Literasi informasi merupakan kecakapan seseorang dalam membaca dan menulis segala sesuatu yang dimilikinya, kemudian memilih pesan atau makna dari informasi yang diterimanya sehingga mengetahui nilai dari informasi tersebut. Menurut Sulistyo Basuki (2013) Literasi informasi adalah kecakapan dalam berkomunikasi secara efektif dengan informasi, seperti mengartikulasikan kebutuhan informasi, memperoleh informasi yang dibutuhkan, dan mengevaluasi informasi secara efektif, serta berbagi peraturan etika dan hukum. Literasi informasi berkontribusi terhadap pembelajaran seumur hidup.

Eisenberg dan Berkowitz memperkenalkan model keterampilan pencarian informasi *the big six model,* yaitu:

1. Mendefinisikan masalah *(task definition*; Setiap pemustaka harus dapat memutuskan informasi apa yang mereka cari.
2. Strategi pencarian informasi *(information seeking strategies)*; Setelah menemukan masalah, pemustaka perlu memilih sumber informasi terbaik untuk memecahkan masalah mereka.
3. Lokasi dan akses *(location and access)*; pada langkah ini melibatkan penerapan strategi pencarian informasi yang diputuskan pada awalnya dengan mencari dan mengakses situs web atau sumber yang ideal.
4. Penggunaan informasi *(information use)*; pemustaka dapat menerapkan keterampilan mereka untuk mengeksploitasi informasi setelah diperoleh.

5. Menggabungkan informasi yang telah didapat *(syntesis)*; Aktivitas adalah dasar untuk mengumpulkan semua informasi. Langkah selanjutnya adalah merestrukturisasi data yang telah ditemukan.
6. Penilaian terhadap hasil dan proses *(evaluation)*; Mengelola pemecahan masalah pengetahuan dengan bijaksana dan terkendali. Pada tahap ini perlu adanya evaluasi apakah informasi yang ditemukan dapat menjelaskan atau menjawab pertanyaan Anda. (Hasana et al., 2023).

Sejatinya kemampuan literasi informasi harus dikuasai oleh semua orang, tak terkecuali pemustaka. Proses pembelajaran akademik di sekolah diharapkan mampu menjadi awal untuk pemustaka mandiri dalam memenuhi kebutuhan informasi. Sebagai pustakawan yang menyediakan infromasi juga diharapkan mampu membantu pemustaka untuk mandiri terampil mencari informasi secara baik. Literasi informasi sebagai proses pembelajaran sepanjang hayat dapat menjadi pedoman seseorang dalam mencari informasi. Keuntungan literasi bagi pemustaka adalah mereka dapat mengelola informasi secara mandiri di kelas dan tidak sepenuhnya bergantung pada guru, karena telah memiliki kemampuan literasi informasi. Dalam proses pengerjaan tugas sekolah, pemustaka yang literat akan mampu mencari dan menggunakan informasi yang dibutuhkannya dengan tepat (Qomariyah et al., 2023)

Teka-Teki Silang

Teka-teki silang adalah media yang digunakan dalam pembelajaran untuk membangkitkan minat pemustaka. Hal tersebut dianggap mampu mengembangkang kompetensi pemustaka dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teka-teki silang dibuat dengan bentuk kotak-kotak secara vertikal dan horizontal, kemudian kotak-kotak tersebut diisi sesuai dengan pertanyaan yang diajukan oleh soal Teka-teki silang. Antara jawaban satu dengan jawaban lainnya akan berkesinambungan, sehingga jawaban yang diisi oleh pemustaka mampu untuk mengasah kemampuan otak pemustaka (Wana, 2021).

Media Teka-teki silang merupakan salah satu media yang menarik untuk pemustaka karena kegiatan tersebut dianggap menyenangkan dan memberikan manfaat yang baik untuk pemustaka. Teka-teki silang dianggap permainan asah otak karena tidak hanya mengasah kemampuan kognitif, tetapi juga meningkatkan daya ingat, memperkaya pengetahuan, dan menghadirkan kegembiraan bagi pemustaka. Teka-teki silang berfungsi sebagai stimulan, berfungsi untuk meredakan stres dan menstimulasi komunikasi saraf kranial yang sedang tidur. Sifat Teka-teki silang yang "*fan"* namun *"learning"* mampu menyegarkan ingatan, sehingga peran otak dapat kembali bekerja optimal seiring dengan terbiasanya otak untuk terus belajar tanpa stres. Keadaan pikiran yang jernih, rileks dan tenang memperkuat daya ingat otak sehingga meningkatkan daya ingat (Wirahyuni, 2017).

Manfaat Teka-teki silang untuk pemustaka dalam proses pembelajaran adalah: a) mendorong pemustaka untuk belajar lebih aktif; b) meningkatkan kemandirian pemustaka; c) meningkatkan pemahaman pemustaka terhadap pembelajaran; d) meningkatkan rasa tanggung jawab dan disiplin; e) mengajarkan persaingan yang sehat antar pemustaka; f) hasil belajar pemustaka bertahan lebih lama (Ulfiah & Wahyuningsih, 2023). Meningkatnya minat belajar di kalangan pemustaka merupakan salah satu unsur terpenting dalam kegiatan belajar mengajar. Belajar merupakan salah bentuk literasi informasi pemustaka, tanpa adanya minat belajar akan menurunkan minat pemustaka terhadap literasi informasi. Untuk meningkatkan minat literasi informasi melalui belajar pemustaka, pustakawan diharapkan mampu menciptakan program literasi informasi untuk mendukung minat belajar pemustaka.

Teka-Teki Silang Sebagai Media Literasi Informasi

Penelusuran informasi dapat dicari di mana saja dan kapan saja. Terdapat banyak cara untuk mengakses informasi seperti melalui membaca, mendengar dan komunikasi, hal tersebut dapat dilakukan dengan bantuan perantara media dan sebagainya. Ada metode yang sering diterapkan dalam proses pembelajaran tetapi jarang diterapkan oleh perpustakaan. Metode tersebut adalah metode *Brain Teaser Games* dengan jenis Teka-teki silang. Metode Teka-teki silang sangat menunjang pemustaka untuk menumbuhkan minat literasi informasi. Literasi pada umumnya adalah kemampuan membaca dan menulis (Yulia & Eliza, 2021). Pemustaka dapat mengisi Teka-teki silang pada kotak-kotak dalam bentuk mendatar atau menurun sesuai dengan pertanyaan yang tersedia. Pertanyaan tersebut diisi sesuai dengan kemampuan atau wawasannya. Apabila pemustaka tidak mengetahui jawabannya, pemustaka dapat menelusuri jawaban melalui bahan koleksi yang ada di perputakaan.

Metode permainan berupa teka-teki silang sangat menarik untuk diterapkan di perpustakaan. Teka-teki silang menjadi hiburan menarik untuk pemustaka yang mengunjungi perpustakaan karena perpustakaan menyedian media permainan yang dapat menarik minat pemustaka untuk berliterasi. Pemustaka dapat menemukan jawaban dari setiap pertanyaan dengan kemampuannya, komunikasi dengan bertanya kepada teman dan/atau pustakawan, mendengar penjelasan dari jawaban atau *clue* yang di arahkan oleh teman dan/atau pustakawan, serta melalui proses pengumpulan bahan bacaan di perpustakaan dapat dimanfaatkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang belum diketahui pemustaka. Permainan menjadi peran yang penting dalam proses belajar dan perkembangan seseorang (Mathoriyah et al., 2022), dengan adanya metode *Brain Teaser Games* diharapkan dapat membuktikan bahwa literasi informasi tidak hanya didapatkan melalui minat baca, tetapi ada banyak hal yang lebih menarik lagi diterapkan untuk tujuan literasi informasi seperti permainan Teka-teki silang.

Program Literasi Informasi Perpustakaan Sekolah

Mengembangkan program literasi informasi menjadi perhatian utama pustakawan karena didasarkan pada data *most littered nation in the world* pada 2016. Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara dalam hal minat membaca. Oleh karena itu di perpustakaan dikembangkan program literasi informasi yang memberikan dampak yang diharapkan, salah satunya adalah minat membaca. (Fadhli, 2021). Prosedur paling efektif untuk mengembangkan keterampilan pemustaka untuk komunikasi yang efektif, membaca dan berpikir kritis adalah dengan menggunakan model literasi informasi. Oleh karena itu, literasi informasi merupakan cara atau metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan pemustaka jika literasi informasi diterapkan secara konsisten (Khotimah et al., 2018). Menurut Silberman (2009) dalam Edriati (2017). Teka-teki silang termasuk dalam *reviewing* strategi (strategi pengulangan). Strategi Teka-teki silang dirancang untuk membantu mengingat dan mengevaluasi apa yang telah dipelajari sekaligus mengevaluasi keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh. Khalilullah (2012) dalam Edriati (2017) menyatakan bahwa Teka-teki silang merangsang saaraf-saaraf di otak sehingga menyegarkan ingatan, hal tersebut akan membuat otak menjadi rileks dan terus belajar, dan memungkinkan otak kembali ke potensi maksimalnya. (Edriati et al., 2017). Berikut langkah-langkah dalam menyelesaikanan soal-soal Teka-teki silang yang disajikan dengan pendekatan *the big six model:*

1. Mendefinisikan masalah *(task definition).* Pustakawan memutuskan topik masalah informasi yang ingin dicari *(define the problem).* Selanjutnya, identifikasi informasi yang pustakawan butuhkan *(indentify information requirement).*
2. Strategi pencarian informasi *(information seeking strategies).* Pustakawan melakukan dan menentukan sumber-sumber informasi *(determine a range of sources)*. Selanjutnya

pustakawan memilih sumber terbaik dari sumber informasi yang didapat untuk menjadi rujukan dalam membuat soal Teka-teki silang *(prioritize sources)*.

3. Lokasi dan akses *(location and access).* Pustakawan menemukan sumber yang tepat tergantung pada masalah informasi yang ingin dicarinya *(locate sources).* Pustakawan kemudian mencari informasi pada sumber yang dipilih *(Find information).*
4. Penggunaan informasi *(information use*). Pustakawan menyeleksi informasi yang dibutuhkan dengan memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhan *(engage with information).* Selanjutnya mengidentifikasi bagian-bagian informasi yang penting dan relevan sesuai dengan ketentuan soal Teka-teki Silang *(extrac information).*
5. Menggabungkan informasi yang telah didapat *(syntesis).* Pustakawan menggabungkan dan membandingkan informasi yang didapat menjadi sebuah kesatuan, pustakawan mencocokkan informasi yang didapat dengan memilih sumber informasi yang relevan yang kemudian menggabungkan dengan informasi yang lain *(organize information).* Selanjutnya menyajikan dan menyebarluaskan informasi yang didapat dengan membuat Teka-teki silang *(present information).*
6. Penilaian terhadap hasil dan proses *(evaluation).* Pustakawan meninjau kembali hasil dari hasil pencarian, apakah sudah sesuai dengan permasalahan informasi yang dicari *(judge the product).* Kemudian meninjau proses yang dilakukan *(judge the process)*

Adapun langkah-langkah strategi Teka-teki silang menurut Silberman (2013) dalam Edriati (2017) adalah:

1. Tahap pertama meliputi penyusunan konsep, istilah, dan kata kunci yang berkaitan dengan pembelajaran. Pustakawan dapat menyiapkan bahan soal dari buku teks dan koleksi bahan bacaan perpustakaan. Teka-teki silang dapat disesuaikan dengan spesifik tema tertentu atau pembahasan umum
2. Buatlah contoh item-item silang, seperti definisi pendek, lawan kata (anonim) dan persamaan kata (sinonim), serta kategori yang sesuai dengan item.
3. Berkolaborasilah dengan pemustaka untuk memecahkan Teka-teki silang sebagai sebuah tim atau secara individu.
4. Tentukan batasan waktu. Pada perpustakaan, waktu pemustaka untuk mengisi Teka-teki silang dibebaskan menggunkan waktu sesuai jam kunjung perpustakaan. Selanjutnya berikan apresiasi dalam bentuk hadiah kepada individu atau Tim yang telah menyelesaikan Teka-Teki silang.



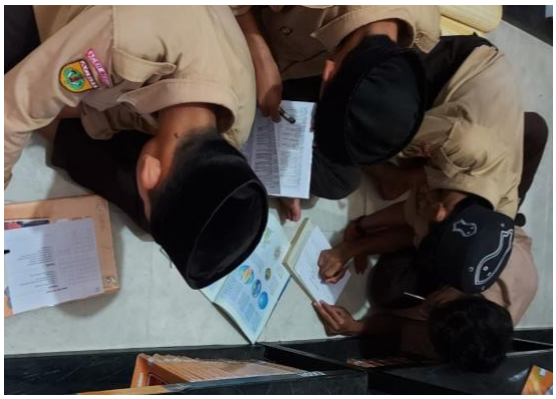
Gambar 1: Teka-teki silang

Model *the big six* sangat populer di negara-negara yang sadar bahwa literasi informasi harus dimasukkan dalam pendidikan di sekolah. Eisenberg dan Berkowitz terus

memperkenalkan diri mereka dengan menerbitkan hal-hal yang berguna bagi pemustaka. Di Indonesia, model ini banyak digunakan dalam program literasi informasi di banyak sekolah maju (Hastuti, 2019). Keunikan model *the big six* antara lain terletak pada kenyataan bahwa model ini disebut oleh penciptanya sebagai model *"problem solving"* untuk memecahkan masalah informasi. Dibandingkan dengan model literasi informasi lainnya, model ini lebih mudah beradaptasi karena dapat digunakan untuk hampir semua masalah pengambilan keputusan yang melibatkan interaksi manusia (Wicaksono & Kurniawan, 2016).

Program literasi informasi perpustakaan dalam bentuk Teka-teki silang memberikan manfaat yang baik untuk pemustaka yang berkunjung ke perpustakaan. Banyak guru yang telah mnerapkan metode ini dalam pembelajarannya, karena melakukannya dengan pikiran jernih, maka akan lebih aktif dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, santai dan tenang sehingga memori pemustaka dapat bekerja dengan baik (Syofiani et al., 2019). Adapun manfaat yang diperoleh dari Teka-teki silang melalui program literasi informasi perpustakaan adalah:

1. Pemustaka menjadi terampil dalam menelusuri informasi yang dibutuhkan
2. Pemustaka menjadi terbiasa mengulang pelajaran
3. Meningkatkan minat baca peserta didik tanpa harus di arahkan
4. Menciptakan komunikasi yang positif baik sesama pemustaka maupun dengan pustakawan
5. Menciptakan proses belajar mandiri sesama pemustaka
6. Terpakainya koleksi yang jarang digunakan oleh pemustaka
7. Meningkatkan mutu pustakawan yang berkompeten dalam menyampaikan literasi informasi
8. Meningkatnya jumlah pengunjung perpustakaan
9. Menciptakan suasana perpustakaan yang positif dan menyenangkan



Gambar 2: Pemustaka memanfaatkan koleksi untuk menemukan jawaban Teka-Teki Silang



Gambar 3: Pemustaka saling membantu menemukan jawaban dengan cara membaca, komunikasi, dan mendengar

Peran Pustakawan

Peran pustakawan sebagai penyedia literasi informasi sangat tercermin pada tenaga profesional pustakawan. Di era global saat ini, literasi informasi sudah menjadi keterampilan penting bagi pustakawan, dan literasi informasi bagi pustakawan tidak hanya sekedar mengacu pada pemahaman bacaan. Namun, aplikasi ini sebenarnya lebih dari itu, sebab manajemen literasi informasi harus menjadi bagian integral dari kepustakawanan. Pustakawan harus menjadi pengelola informasi yang baik, karena sehari-harinya berhadapan dengan berbagai sumber informasi. Menyikapi hal tersebut, pustakawan harus mampu mencari informasi di perpustakaan, baik secara manual

maupun online, suka atau tidak suka, dan hal ini telah menjadi bagian integral dari operasional perpustakaan (Batubara, 2015). Menurut Rachman Hermawan (2006) dalam Tunardi (2018), Pustakawan mempunyai banyak peran yang disingkat dengan akronim EMAS, salah satunya adalah pendidik (edukator). Sebagai pendidik, pustakawan harus bertindak dan memiliki jiwa seorang guru dalam menunaikan tanggung jawabnya. Sebagai pendidik, pustakawan wajib melaksanakan tugas-tugas pendidikan, yaitu: pendidikan, pengajaran dan pelatihan. Mendidik adalah proses belajar, belajar melibatkan pengembangan diri, merangsang proses berpikir, dan meningkatkan keterampilan (Tunardi, 2018).

Peranan pustakawan sangat penting dalam pelaksanaan program yang direncanakan khususnya program pendidikan pemustaka *(user education),* oleh karena itu pustakawan dituntut untuk meningkatkan kualitas dan keahliannya dalam bidang perpustakaan. Melalui pendidikan pemustaka *(user education),* Keterlibatan aktif pustakawan sangat penting dalam mendorong penggunaan informasi secara efisien dan efektif. Pustakawan bertanggung jawab untuk membimbing pengunjung melalui program pendidikan pemustaka *(user education)* untuk meningkatkan metode pencarian koleksi di perpustakaan sehingga pemustaka memiliki kemampuan literasi informasi. (Ismanto, 2017). Dhama Gustiar Baskoro (2005) dalam Nuraini (2023), menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pustakawan, yaitu: a) pustakawan dan guru pustakawan *(teacher library)* bertanggung jawab terhadap literasi informasi; b) perlunya memasukkan pendekatan ini ke dalam kurikulum agar bisa *"blend"* setidaknya sekali; c) buatlah sesuatu yang lebih dari sekedar menjadi pustakawan seperti memiliki nilai dengan program ini; dan d) berusahalah untuk menjadi lebih kreatif setiap hari dalam menciptakan program lietrasi informasi (Nuraini 2023).

D. Kesimpulan

Literasi informasi adalah program yang di terapkan pada perpustakaaan secara berkelanjutan dengan inovasi yang beragam. Peranan penting perpustakaan sekolah adalah upaya membekali pemustaka seputar pengetahuan literasi informasi melalui minat baca dan akses tanya jawab. Perpustakaan dapat mengembangkan sebuah program menarik bagi pemustaka melalui sebuah permainan yang dapat mengasah otak *(Brain Teaser Games)*. Permainan yang dimaksud adalah Teka-teki silang. Bermain teka-teki silang menjadikan pemustaka lebih antusias untuk mengisi Teka-teki silang yang menyenangkan serta meningkatkan jumlah kunjung perpustakaan. Fungsi teka-teki silang terbukti dapat meningkatkan minat baca pemustaka dengan membaca kembali bahan koleksi yang ada pada perpustakaan untuk mencari jawaban Teka-teki silang tersebut. Selain bahan koleksi yang ada di perpustakaan, pemustaka dapat membaca buku teks kembali sebagai bentuk mempelajari ulang apa yang telah dipelajari sebelumnya. Hal tersebut bukan hanya meningkatkan minat baca pemustaka, tetapi dapat menumbuhkan kebiasaan pemustaka untuk rajin belajar serta meningkatkan memori pemustaka.

Metode *Brain Teaser Games* diharapkan mampu menjadi program literasi yang menarik untuk perpustakaan sekolah. Hal tersebut akan menarik minat pemustaka terhadap perpustakaan dan bahan koleksi perpustakaan. pemustaka akan lebih mengenal tentang perpustakaan dan menyadari akan manfaat dari perpustakaan sebagai penyedia informasi. Selanjutnya rekomendasi diberikan kepada pustakawan agar dapat menggunakan metode ini dalam program literasi perpustakaan sekolah.

Kajian mendatang dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau eksperimen untuk mengukur perubahan perilaku literasi siswa sebelum dan sesudah program diterapkan. Selain itu, penelitian dapat mengembangkan variasi permainan literasi berbasis koleksi perpustakaan, baik dalam bentuk teka-teki silang, kuis interaktif, maupun permainan pencarian informasi, serta membandingkan efektivitas masing-masing metode.

Referensi

ALA. (1989). *Information Literacy – Welcome to ALA's Literacy Clearinghouse*. https://literacy.ala.org/information-literacy/

Aliyari, H., Sahraei, H., Golabi, S., Kazemi, M., Daliri, M. R., & Minaei-Bidgoli, B. (2021). The Effect of Brain Teaser Games on the Attention of Players Based on Hormonal and Brain Signals Changes. *Basic and Clinical Neuroscience*, *12*(5), 587–596. https://doi.org/10.32598/bcn.2021.724.9

Batubara, A. K. (2015). Literasi informasi di perpustakaan. *IQRA`: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, *9*(1), Article 1. https://doi.org/10.30829/iqra.v9i1.67

Creswell, J. W. (2014). *A Concise Introduction to Mixed Methods Research*. SAGE Publications.

Edriati, S., Handayani, S., & Sari, N. P. (2017). *Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Sebagai Strategi Pengulangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Kelas XI IPS*. *9*(2), 71–78.

Fadhli, R. (2021). Implementasi kompetensi pembelajaran sepanjang hayat melalui program literasi di perpustakaan sekolah. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, *9*(1), Article 1. https://doi.org/10.24198/jkip.v9i1.27000

Habsy, B. (2017). Seni Memehami Penelitian Kuliatatif Dalam Bimbingan Dan Konseling: Studi Literatur. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, *1*, 90. https://doi.org/10.31100/jurkam.v1i2.56

Halimah, H. (2017, May 18). *Developing Critical Thinking Using Brain Teasers Games (Critical Literacy in Higher Level Thinking)*.

Hasana, T. N., Daulay, A., Sasmita, F. D., Atika, M., & Purwaningtyas, F. (2023). Model Perilaku Pencarian Informasi Guna Memenuhi Kebutuhan Informasi: *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, *3*(3), Article 3. https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i3.2949

Hastuti, U. R. (2019). Mengasah Kemampuan Intelektual Melalui Literasi Informasi Model Big 6™ :Integrasi Dengan Pembelajaran Model Berpikir Induktif. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 41–50.

Ihsani, F. K., & Rukiyah, R. (2021). *Pengalaman Literasi Informasi Penulis Komunitas ODOP Batch 8 dalam Proses Menciptakan Tulisan | Ihsani | Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*. https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/11166

Ismanto, I. (2017). Peran Pustakawan Dalam Literasi Informasi Bagi Pemustaka. *Buletin Perpustakaan*, *58*, Article 58.

Istiqomah, A. (2025). *Pengaruh Puzzle Therapy Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Lansia (Di UPT Panti Sosial Tresna Werdha (PSTW) Jombang)* [Bachelor, ITSKes Insan Cendekia Medika Jombang]. https://repository.itskesicme.ac.id/id/eprint/7816/

KEMENDIKBUD. (2018). *Mendorong Budaya Baca Anak Indonesia*. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan | Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah. https://bskap.kemdikbud.go.id/berita-detail/21

KEMENDIKBUD. (2023). *Siaran Pers Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor: 697/sipers/A6/XII/2023 Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018 – Balai Bahasa Provinsi Riau*. https://balaibahasariau.kemdikbud.go.id/2023/12/07/siaran-pers-kementerian-pendidikan-kebudayaan-riset-dan-teknologi-nomor-697-sipers-a6-xii-2023-peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-5-6-posisi-dibanding-2018/

Khotimah, K., Akbar, S., & Sa'dijah, C. (2018). Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, *3*(11), Article 11. https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i11.11778

Lakoro, S., Eraku, S., & Yusuf, D. (2020). Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 MARISA. *JAMBURA GEO EDUCATION JOURNAL*, *1*(1), Article 1. https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4845

Literasi Informasi dan Literasi Digital. (2013, March 25). *Sulistyo-Basuki's Blog*. https://sulistyobasuki.wordpress.com/2013/03/25/literasi-informasi-dan-literasi-digital/

Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukamto, S. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang. *International Journal of Elementary Education*, *3*(2), Article 2. https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18522

Mathoriyah, L., Aisa, A., & Nabilla, B. R. (2022). Desain Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis. *Al-Lahjah*, *5*(2), Article 2. https://doi.org/10.32764/allahjah.v5i2.3012

Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teki-Teki Silang (Penelitian Tindakan di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika*, *11*(1), Article 1. https://doi.org/10.25077/puitika.11.1.82--93.2015

Qomariyah, H. W., Lestari, R. Y., & Puspita, A. G. (2023). Kemampuan Literasi Informasi Mahasiswa Prodi Perpustakaan dan Ilmu Informasi Angkatan 2021 UIN Malang dalam Menyelesaikan Tugas Perkuliahan dengan Model Literasi Big Six. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, *11*(1), Article 1. https://doi.org/10.24036/124540-0934

Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Agustina, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teki-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Ta'dib*, *21*(2), Article 2. https://doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232

Taufik, A. (2019). Analisis Karakteristik Peserta Didik. *El-Ghiroh : Jurnal Studi Keislaman*, *16*(01), Article 01. https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v16i01.71

Tunardi, T. (2018). Memaknai Peran Perpustakaan dan Pustakawan dalam Menumbuhkembangkan Budaya Literasi. *Media Pustakawan*, *25*(3), Article 3. https://doi.org/10.37014/medpus.v25i3.221

Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, *6*(2), Article 2. https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i2.928

Wana, P. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, *6*(2), Article 2. https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207

Wicaksono, H., & Kurniawan, A. (2016). Analisis Keterampilan Literasi Informasi Pustakawan Pusat Informasi Ilmiah di Lingkungan Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto Berdasarkan Model The Big 6. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, *2*, 21. https://doi.org/10.14710/lenpust.v2i1.12355

Wirahyuni, K. (2017). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan 'BALSEM PLANG.' *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi*, *3*(1), Article 1. https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12731

Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, *7*(1), Article 1. https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.20009

Yulia, R., & Eliza, D. (2021). Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), Article 1. https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v5i1.8437