

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT DASAR MELALUI PENGUNAAN ALAT BANTU PUZZLE KATA PADA SISWA MI SUNAN AMPEL

Fajri Mohammad Iqbal¹, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka¹

Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya²

e-mail: fajrimohammadiqbal@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini dimaksudkan untuk menggambarkan penerapan alat bantu puzzle kata guna memperbaiki kemampuan menyusun kalimat dasar di kalangan murid kelas II MI Sunan Ampel Kesambi. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat langkah persiapan, implementasi tindakan, pengamatan, dan evaluasi. Peserta penelitian sebanyak 31 siswa, dengan 9 laki-laki dan 22 perempuan. Pengumpulan informasi dilakukan lewat pengamatan, uji tulis, wawancara, serta dokumentasi. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu puzzle kata berhasil memperbaiki kemampuan siswa dalam menyusun kalimat dasar. Pada awalnya, hanya 41,9% siswa mencapai skor ≥ 70 . Setelah intervensi di siklus pertama, angka ini naik ke 67,7%, dan di siklus kedua mencapai 87,1%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa puzzle kata efektif dalam membantu siswa memahami susunan kalimat secara nyata dan menarik. Selain itu, partisipasi serta dorongan belajar siswa juga meningkat secara bermakna. Oleh karena itu, penggunaan alat bantu puzzle kata bisa menjadi pilihan inovatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan tulis siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci : *Puzzle Kata, Kemampuan Menulis, Kalimat Sederhana*

ABSTRACT

This study aims to describe the application of word puzzles to improve basic sentence construction skills among second-grade students at MI Sunan Ampel Kesambi. The study used a Classroom Action Research (CAR) design with the Kemmis and McTaggart model, which consists of four steps: preparation, implementation, observation, and evaluation. Thirty-one students participated, with nine boys and 22 girls. Information was collected through observation, written tests, interviews, and documentation. The results showed that the use of word puzzles successfully improved students' basic sentence construction skills. Initially, only 41.9% of students achieved a score of ≥ 70 . After the intervention in the first cycle, this figure increased to 67.7%, and in the second cycle reached 87.1%. This increase indicates that word puzzles are effective in helping students understand sentence construction in a realistic and engaging way. Furthermore, student participation and motivation to learn also increased significantly. Therefore, the use of word puzzles can be an innovative option in Indonesian language teaching to improve students' writing skills at the elementary school level.

Keywords: Word puzzle, writing ability, simple sentences

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis adalah salah satu keterampilan fundamental yang perlu dikembangkan sejak awal, khususnya di jenjang pendidikan dasar. Melalui aktivitas menulis, siswa belajar mengungkapkan ide, pemikiran, dan emosi dalam bentuk tulisan yang teratur dan penuh arti. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa masih menghadapi kesulitan dalam menyusun kalimat dasar dengan struktur yang tepat. Mereka sering mengalami hambatan dalam

mengombinasikan kata menjadi kalimat yang lengkap dan masuk akal. Salah satu alasannya adalah kurangnya variasi alat bantu dan pendekatan pengajaran yang masih terlalu tradisional (Rahmawati 2023). Oleh sebab itu, diperlukan inovasi alat bantu pembelajaran supaya dapat menarik perhatian murid sambil memudahkan mereka memahami cara menulis dengan lebih sederhana dan menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan di MI Sunan Ampel Kesambi dengan peserta penelitian yaitu siswa kelas II sebanyak 31 orang (9 laki-laki dan 22 perempuan). Siswa kelas II berada pada fase perkembangan operasional konkret sesuai teori Piaget, di mana mereka lebih mudah belajar melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang dapat mereka lakukan sendiri (Sari & Lestari 2023). Lingkungan belajar di MI Sunan Ampel mendukung pembelajaran aktif, sehingga sesuai untuk pengembangan kemampuan bahasa. Selain itu, guru di madrasah ini memiliki peran krusial dalam membimbing siswa menulis dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Kondisi ini menjadikan MI Sunan Ampel sebagai lokasi ideal untuk menerapkan alat bantu pembelajaran inovatif seperti puzzle kata dalam upaya memperbaiki kemampuan menyusun kalimat dasar.

Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran sangat penting di sekolah dasar karena menjadi alat utama untuk berpikir, berkomunikasi, dan mengembangkan literasi. Pengajaran Bahasa Indonesia diharapkan tidak hanya menekankan teori, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna bagi murid. Salah satu keterampilan utama dalam bahasa adalah menulis, karena melalui menulis siswa belajar bernalar dan berpikir kritis (Tarigan 2021). Oleh karena itu, peningkatan kemampuan menulis harus menjadi prioritas utama di sekolah dasar. Guru diharapkan dapat menyediakan alat bantu dan strategi pembelajaran yang menarik agar aktivitas menulis tidak terasa membosankan, tetapi justru menyenangkan dan efektif dalam melatih kemampuan berbahasa siswa.

Menyusun kalimat dasar adalah keterampilan fundamental dalam pengajaran bahasa yang menjadi dasar bagi kemampuan menulis yang lebih kompleks. Kalimat dasar umumnya terdiri dari satu subjek dan satu predikat yang membentuk makna lengkap. Penguasaan susunan kalimat dasar penting agar siswa dapat menulis dengan kalimat yang efisien dan mudah dipahami (Kemendikbudristek 2022). Dalam konteks pengajaran di sekolah dasar, aktivitas menulis tidak hanya fokus pada hasil tulisan, tetapi juga pada proses berpikir logis dan kreatif siswa. Oleh karena itu, penggunaan alat bantu interaktif seperti puzzle kata dapat membantu siswa memahami pola kalimat secara lebih nyata, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Puzzle kata adalah alat bantu pembelajaran berupa potongan-potongan kata atau frasa yang dapat disusun menjadi kalimat dasar yang benar. Setiap potongan mewakili elemen kalimat seperti subjek, predikat, objek, atau keterangan. Contohnya, kartu bertuliskan “Didapur memasak Ibu nasi” dapat disusun menjadi kalimat lengkap “Ibu memasak nasi di dapur.” Dengan metode ini, siswa dapat belajar memahami susunan kalimat sambil bermain dan berinteraksi dengan teman-teman mereka (Utaminingtyas *et al.*, 2022). Alat bantu ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis, memperkaya kosakata, sekaligus menumbuhkan semangat belajar karena menggabungkan unsur visual, motorik, dan kognitif dalam satu aktivitas.

Penerapan alat bantu puzzle kata dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu persiapan, implementasi, dan evaluasi. Guru terlebih dahulu merancang kartu kata sesuai dengan kemampuan bahasa siswa, kemudian memfasilitasi aktivitas belajar secara kolaboratif. Siswa diajak untuk menyusun potongan kata menjadi kalimat yang bermakna, baik secara individu maupun kelompok. Aktivitas ini bukan hanya mengajarkan keterampilan menulis, tetapi juga melatih siswa berpikir kritis, bekerja sama, dan bertanggung jawab atas hasil kerja mereka (Sari

& Lestari 2023). Pembelajaran seperti ini juga selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada murid.

Penggunaan alat bantu puzzle kata diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menyusun kalimat dasar murid kelas II MI Sunan Ampel. Melalui aktivitas belajar yang berbasis permainan edukatif ini, siswa dapat memahami susunan kalimat tanpa merasa terbebani. Selain itu, suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan dapat menumbuhkan dorongan belajar serta kepercayaan diri siswa dalam menulis. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa alat bantu berbasis permainan bisa meningkatkan hasil belajar dan partisipasi murid dalam pelajaran Bahasa Indonesia (Rahmawati 2023). Jadi, penerapan puzzle kata dapat menjadi alternatif pembelajaran kreatif yang efektif untuk memperkuat kemampuan menulis murid di sekolah dasar.

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menganalisis implementasi alat bantu puzzle kata dalam memperbaiki keterampilan menyusun kalimat dasar pada Murid kelas II MI Sunan Ampel Kesambi. Secara spesifik, penelitian ini fokus untuk menggambarkan kondisi awal kemampuan menulis siswa sebelum menggunakan alat bantu puzzle kata. Menjelaskan proses implementasi pembelajaran dengan alat bantu puzzle kata. Mengevaluasi peningkatan keterampilan menulis setelah penerapan alat bantu tersebut (Ananda & Suryani 2022). Selain itu, penelitian terbaru juga menegaskan bahwa media berbasis permainan tidak hanya membuat siswa lebih semangat belajar, tetapi juga membantu mereka berpikir lebih kritis dan menyusun kalimat secara lebih runtut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Model yang diadopsi mengikuti model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahapan utama, yaitu Persiapan (*planning*), Implementasi tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), dan Evaluasi (*reflecting*). Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup satu kali aktivitas pembelajaran menulis dengan menggunakan alat bantu puzzle kata. Peserta dalam penelitian ini adalah murid kelas II MI Sunan Ampel Kesambi sebanyak 31 orang, terdiri dari 9 laki-laki dan 22 perempuan. Lokasi ini dipilih karena peneliti menemukan masalah nyata dalam kemampuan menyusun kalimat dasar siswa, sehingga dianggap sesuai untuk dilakukan intervensi pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, tepatnya pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Setiap siklus berlangsung selama dua minggu, dengan pembagian waktu pembelajaran 2 x 35 menit pada setiap pertemuan.

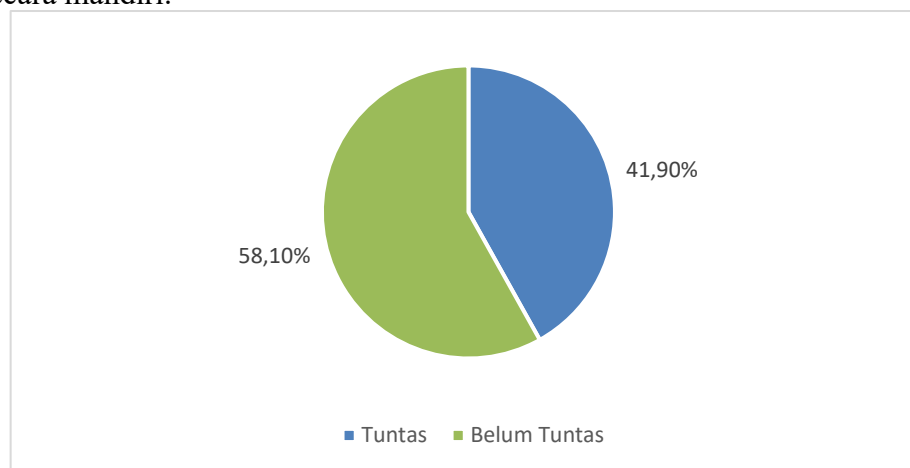
Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik berikut Pengamatan, untuk melihat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berjalan. Uji tulis, digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyusun kalimat dasar sebelum dan setelah penerapan intervensi. Wawancara, dilakukan dengan guru untuk mendapatkan gambaran tentang proses belajar dan respons siswa terhadap alat bantu pembelajaran yang digunakan. Dokumentasi, berupa foto aktivitas serta hasil tulisan siswa sebagai bukti pelaksanaan penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi Lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, Lembar uji tulis kalimat sederhana. Penilaian kemampuan menulis mencakup beberapa aspek, yaitu susunan kalimat, pemilihan kosakata, ejaan, dan kesatuan makna dalam kalimat yang dibuat siswa. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai skor ≥ 70 dalam kemampuan menyusun kalimat dasar. Selain itu, siswa juga diharapkan menunjukkan peningkatan dalam hal keaktifan, kemandirian, serta minat menulis selama proses pembelajaran berjalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap tahap penelitian Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II terdiri atas empat komponen utama, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi.

Pra Siklus

Pada masa pra siklus, guru merencanakan kegiatan agar dapat mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis kalimat sederhana. Guru menyiapkan instrumen berupa tes diagnostik menulis, lembar observasi aktivitas belajar, serta pedoman penilaian untuk mengidentifikasi kesulitan siswa. Guru memberikan tes awal (*pre-test*) kepada 31 siswa. Tes berisi tugas menyusun dan menulis kalimat sederhana sesuai gambar yang diberikan. Siswa mengerjakan secara individu tanpa bantuan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyusun struktur kalimat subjek predikat, menggunakan huruf kapital, menggunakan tanda baca, memilih kosakata yang tepat. Aktivitas belajar juga masih pasif hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau mencoba memahami perintah secara mandiri.

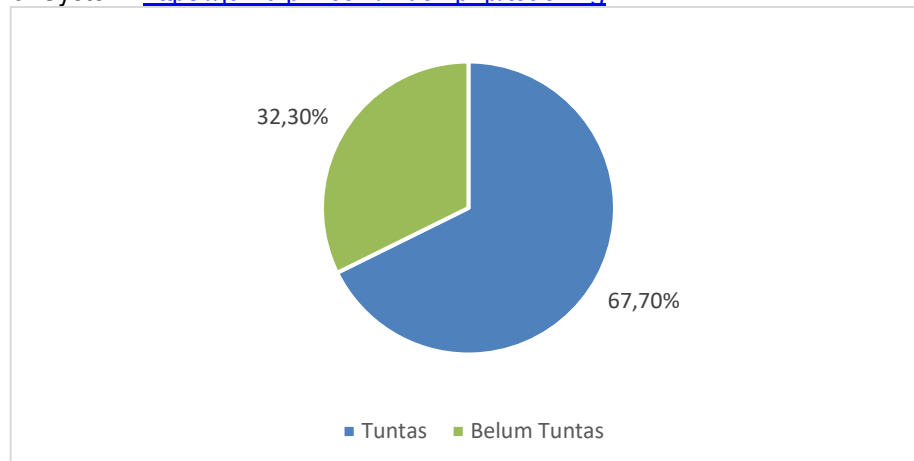


Gambar 1. Ketuntasan Nilai Siswa Pada Pra-Siklus

Berdasarkan hasil tes dan observasi, guru menyimpulkan bahwa kemampuan menulis siswa masih rendah dan pembelajaran kurang menarik. Diperlukan tindakan pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis, sehingga diputuskan menggunakan media puzzle kata pada siklus I. Pada Gambar 1, hasil tes Pra Siklus memperlihatkan bahwa lebih dari setengah siswa (58,1%) belum mencapai ketuntasan, sehingga intervensi pembelajaran sangat diperlukan.

Siklus I

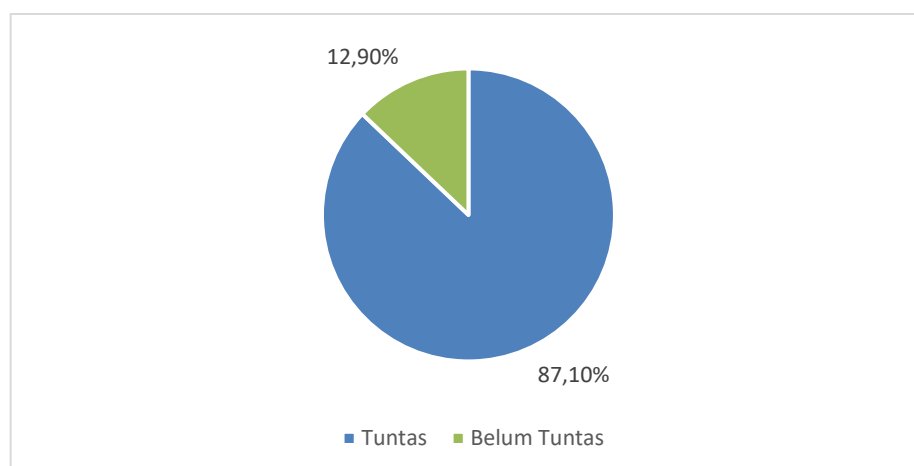
Guru merancang penggunaan media puzzle kata dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana. Disiapkan potongan kata, lembar kerja siswa, instruksi kegiatan, dan rubrik penilaian. Guru melaksanakan kegiatan menyusun potongan kata menjadi kalimat bermakna. Siswa bekerja secara berpasangan, kemudian menuliskan kembali kalimat hasil susunannya. Pengamatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme siswa. Namun beberapa siswa masih kurang tepat dalam mengatur urutan kata dan masih sering salah dalam penggunaan huruf kapital serta tanda baca. Hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, tetapi belum optimal. Guru perlu memberikan contoh kalimat lebih variatif dan memperkuat bimbingan kelompok pada siklus II. Terjadi peningkatan persentase ketuntasan sebesar 25,8% dari pra siklus ke siklus I. Hasil tersebut disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Ketuntasan Nilai Siswa Pada Siklus I

Siklus II

Guru merencanakan perbaikan dengan menambah contoh kalimat, meningkatkan variasi puzzle, dan membagi siswa dalam kelompok kecil untuk memperkuat diskusi. Pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan puzzle, latihan menulis mandiri, dan diskusi kelompok. Guru memberi bimbingan lebih intensif kepada siswa yang masih kesulitan. Selama pembelajaran, siswa lebih aktif, percaya diri, serta mampu menyusun kalimat dengan struktur yang lebih baik. Kesalahan ejaan dan tanda baca menurun drastis. Refleksi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II sangat efektif. Target ketuntasan belajar tercapai dan aktivitas belajar siswa meningkat signifikan. Data hasil siklus II dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Ketuntasan Nilai Siswa Pada Siklus II

Siswa masih kesulitan menyusun kalimat dengan struktur yang benar, sering keliru dalam menentukan subjek dan predikat, serta belum memahami penggunaan ejaan secara tepat, sehingga aktivitas belajar cenderung pasif dan kurang responsif. Pada tahap berikutnya, antusiasme siswa mulai meningkat dan keaktifan dalam pembelajaran terlihat lebih baik, meskipun masih ditemukan kesulitan dalam menyusun urutan kata dan menggunakan tanda baca secara tepat. Perbaikan strategi pembelajaran secara berkelanjutan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam diskusi dan kerja kelompok. Pada tahap akhir, siswa mampu menyusun kalimat dengan struktur yang benar, menggunakan kosakata yang lebih

variatif, menerapkan ejaan secara tepat, serta menunjukkan sikap yang lebih aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa

Tahapan Penelitian	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas (≥ 70)	Persentase Ketuntasan	Nilai Rata-rata Kelas
Pra-Tindakan	31 siswa	13 siswa	41,9%	64,3
Siklus I	31 siswa	21 siswa	67,7%	72,6
Siklus II	31 siswa	27 siswa	87,1%	81,4

Berdasarkan Tabel 1 tentang rekapitulasi hasil kemampuan menulis kalimat sederhana siswa, terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada setiap tahapan penelitian. Pada tahap pra-tindakan, dari 31 siswa hanya 13 siswa yang mencapai ketuntasan (≥ 70) dengan persentase ketuntasan sebesar 41,9% dan nilai rata-rata kelas 64,3. Selanjutnya pada Siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 21 siswa dengan persentase ketuntasan 67,7% dan nilai rata-rata kelas naik menjadi 72,6. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada Siklus II, di mana 27 siswa mencapai ketuntasan dengan persentase 87,1% dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81,4. Data tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa.

Pembahasan

Perkembangan kemampuan menulis siswa dari tahap pra-siklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle kata merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan. Melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan, siswa lebih mudah memahami struktur kalimat secara bertahap. Kegiatan menyusun kata menjadi kalimat membantu siswa melihat hubungan antar unsur bahasa secara konkret, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat teoritis. Selain itu, media puzzle kata menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Motivasi belajar siswa meningkat karena pembelajaran terasa seperti permainan yang menantang, bukan sekadar tugas akademik. Temuan ini sejalan dengan Safitri (2023) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa puzzle kata efektif sebagai media pembelajaran yang mendorong keaktifan dan motivasi belajar siswa.

Pada tahap pra-siklus, siswa masih menghadapi berbagai kendala dalam keterampilan menulis. Kesulitan tersebut meliputi penyusunan struktur kalimat yang benar, penggunaan huruf kapital, serta penerapan tanda baca yang tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa tulis siswa masih berada pada tahap awal dan membutuhkan latihan yang berkelanjutan. Rendahnya kemampuan menulis juga berdampak pada kurangnya kepercayaan diri siswa dalam menuangkan ide secara tertulis. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Ecce dan Hanafi (2025) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar umumnya mengalami kesulitan mendasar dalam menulis, terutama pada aspek struktur kalimat dan unsur kebahasaan. Oleh karena itu, identifikasi kesulitan awal siswa menjadi langkah penting dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai. Pemahaman terhadap kondisi awal ini membantu guru menentukan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat sasaran.

Pada pelaksanaan Siklus I, penggunaan media puzzle kata mulai menunjukkan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran meningkat dibandingkan dengan tahap pra-siklus. Siswa tampak lebih tertarik dan terlibat aktif dalam menyusun kata menjadi kalimat secara berkelompok. Aktivitas ini

membantu siswa memahami pola bahasa secara lebih konkret dan aplikatif. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun urutan kata dan menggunakan tanda baca dengan tepat. Hasil ini menunjukkan bahwa media puzzle kata efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, namun masih memerlukan penyempurnaan dalam penerapannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Mawardah dan Pratiwi (2024) yang menyatakan bahwa media manipulatif dapat meningkatkan fokus dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, puzzle kata mampu memfasilitasi pembelajaran yang bersifat praktis dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Pada Siklus II, strategi pembelajaran dikembangkan lebih optimal dengan menyesuaikan kebutuhan belajar siswa. Guru menambahkan contoh kalimat yang lebih variatif serta menyediakan puzzle kata dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Selain itu, bimbingan dalam kelompok kecil dilakukan untuk membantu siswa yang masih mengalami kesulitan. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar secara bertahap sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dengan adanya pendampingan yang lebih intensif, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyusun kalimat dan mampu mengoreksi kesalahan yang mereka buat. Proses belajar menjadi lebih terarah dan efektif karena siswa memperoleh umpan balik secara langsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Lestari dan Sari (2023) yang menekankan bahwa metode pembelajaran yang fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan pemahaman secara signifikan. Oleh karena itu, penyesuaian strategi pada Siklus II terbukti memperkuat efektivitas media puzzle kata dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan media puzzle kata tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang bersifat interaktif mendorong siswa untuk saling bekerja sama dan berbagi ide dalam kelompok. Selain itu, aktivitas puzzle kata juga merangsang kemampuan berpikir logis dan kreativitas siswa dalam menyusun kalimat. Siswa menjadi lebih berani bereksplorasi dengan kosakata dan struktur bahasa yang mereka miliki. Temuan ini mendukung pendapat Santoso et al. (2024) yang menyatakan bahwa media puzzle efektif dalam merangsang kemampuan kognitif dan kreativitas siswa. Dengan demikian, media puzzle kata dapat menjadi solusi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sekaligus mendorong kreativitas dan kerja sama siswa dalam pembelajaran menulis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus, bisa disimpulkan bahwa penggunaan alat bantu puzzle kata terbukti efektif dalam memperbaiki keterampilan menyusun kalimat dasar murid kelas II MI Sunan Ampel Kesambi. Tingkat kelulusan belajar siswa mengalami peningkatan dari 41,9% pada pra-tindakan menjadi 67,7% pada siklus I, dan mencapai 87,1% pada siklus II. Selain peningkatan hasil akademik, siswa juga menunjukkan perkembangan dalam keaktifan, kerja sama, dan minat belajar selama proses pembelajaran berjalan. Alat bantu puzzle kata dapat dijadikan alternatif alat bantu pembelajaran inovatif dalam pelajaran Bahasa Indonesia karena mampu menggabungkan unsur permainan, berpikir kritis, serta keterampilan berbahasa. Dengan demikian, disarankan agar guru sekolah dasar dapat memanfaatkan alat bantu puzzle kata atau alat bantu serupa dalam kegiatan belajar mengajar agar proses pengajaran menulis menjadi lebih menarik, bermakna, dan kontekstual.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan puzzle kata tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat, tetapi juga menghasilkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Media ini berhasil menggabungkan unsur permainan dengan aktivitas berpikir kritis dan keterampilan berbahasa,

sehingga cocok diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan demikian, puzzle kata dapat direkomendasikan sebagai salah satu bentuk alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif dan relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran menulis. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media serupa agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan bahasa murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utaminingtyas, S., & Musyadad, F. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894–901. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>
- Betu, J., Patandean, A. J., & Burhan, B. (2024). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media puzzle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 116–120. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5277>
- Ecce, S., & Hanafi, M. (2025). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa: Fokus Pada Slow Learner Di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 81–93. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4857>
- Firgiawan, T., Gultom, M., Prayoga, I. I., Guriadi, M., Indriyani, S., Muslimah, R. H., ... & Rahman, T. A. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital. *Cahaya Ghani Recovery*.
- Kusumaningsih, D., Wibawa, S. A., & Lestari, J. T. (2024). Mengapa guru bahasa Inggris mengajar bahasa Indonesia? Pendapat siswa EFL tentang bahasa Indonesia di kelas bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 195–203. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.252>
- Lestari, A. D., Wicaksono, Y. P., Fadhillah, U., Novitasari, W., & Santi, F. M. C. (2025). Pentingnya pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Teacher in Educational Research*, 7(1), 22–30. <https://doi.org/10.33292/ter.v7i1.501>
- Lestari, I., & Sari, T. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas XI MA Darul A'mal pada Materi Sel. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 4(2), 156–163. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v4i2.7921>
- Lestari, K. I. (2024). Persepsi Guru Bahasa Indonesia terhadap Pemanfaatan Google Form sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran. *Tanjungpura Journal of Language Education*, 1(2), 80–91. <https://doi.org/10.26418/tjole.v1i2.79739>
- Lestari, N. A. P., Wahyuni, L. T. S., Lasmawan, I. W., Suastra, I. W., Dewi, M. S. A., & Astuti, N. M. I. P. (2023). Kurikulum merdeka sebagai inovasi menjawab tantangan era society 5.0 di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 736–746. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1996>
- Luturmas, Y., Diana, E., Abdusshomad, A., & Wiranata, R. R. S. (2022). Implementasi Struktur Kurikulum Berdasarkan Kemendikbudristek No 371/M/2021 Dan PP No 57 Tahun 2021 Pada RPP Tahun Ajaran 2022/2023 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Multidisipliner BHARASA*, 1(2), 71–81. <https://doi.org/10.56691/jurnalmultidisiplinerbharasa.v1i2.243>
- Mawardah, M., & Pratiwi, P. A. (2024). Permainan Media Edukatif Puzzle untuk Melatih Motorik Halus Siswa Kelas III SD Negeri 19 Desa Sukarami. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 17–24. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.275>

- Nurfadlilah, H., Mariati, P., & Dewi, B. S. (2023, November). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Puzzle Gotong Royong*. In Prosiding National Conference for Ummah (Vol. 2, No. 2, pp. 97–102). <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1120/>
- Rahmawati, D., & Citrawati, T. (2023). Jenis Kesulitan Menulis Puisi bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45–50. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v1i2.299>
- Ruriah, R. T. (2024). Puzzle Moderasi Agama: Meningkatkan Toleransi Beragama di MI Negeri 1 Bener Meriah Dengan Permainan Puzzle Demi Mewujudkan Generasi Global. *Journal of Education, Pedagogy and Teacher Training*, 1(2), 81–90. <https://ojs.barkahpublishing.com/index.php/jeptt/article/view/75>
- Safitri, Q. (2023). *Pengembangan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak* (Skripsi, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Santoso, S. B., Syuhada, F. S., & Putra, A. F. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Menyusun Puzzle Pahlawan Indonesia Berbasis JavaScript. *SainsTech Innovation Journal*, 7(1), 452–459. <https://doi.org/10.37824/sij.v7i1.2024.750>