

Pengaruh Penggunaan Medias *Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Natasya Salsabila¹, Ira Eko Retnosari²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Surel: natasya.salsabilla15@gmail.com

Abstract

The ability to write simple sentences is an essential language skill for elementary school students. However, many second-grade students still experience difficulties in arranging coherent and grammatically correct sentences. This study aimed to determine the effect of puzzle media on students' ability to write simple sentences in Grade II of SDN Kepuh Kiriman 1 Waru during the 2026 academic year. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Posttest-Only Control Group Design. The sample consisted of 21 students in the control class and 23 students in the experimental class. Data were collected through a simple sentence writing test and analyzed using normality, homogeneity, and Independent Sample T-Test. The findings revealed that the experimental class achieved a higher mean post-test score (86.17) than the control class (70.66). The hypothesis test showed that the t-test produced a significance value of 0.000, which was below the 0.05 significance level, indicating a significant effect of puzzle media on students' writing ability. These results demonstrate that puzzle media effectively improves elementary students' ability to write simple sentences by providing engaging, active, and meaningful learning experiences.

Keyword: *Puzzle* Media, Writing Skills, Simple Sentences, Elementary School

Abstrak

Kemampuan menulis kalimat sederhana merupakan keterampilan berbahasa yang penting dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar. Namun, peserta didik kelas II masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang runtut dan sesuai kaidah. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana peserta didik kelas II SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Tahun Ajaran 2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) dan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 21 peserta didik kelas kontrol dan 23 peserta didik kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan menulis kalimat sederhana, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen (86,17) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (70,66). Uji hipotesis memperoleh hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah taraf signifikansi 0,05 sehingga media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana peserta didik. Temuan ini membuktikan bahwa media *puzzle* efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis melalui kegiatan belajar yang aktif, konkret, dan bermakna.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Kemampuan Menulis, Kalimat Sederhana, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam perkembangan kemampuan komunikasi peserta didik sekolah dasar. Kegiatan menulis tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan rangkaian kata, tetapi juga melibatkan proses berpikir dalam mengorganisasikan gagasan, memilih kosakata yang tepat, serta menyusun struktur bahasa secara sistematis agar pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh pembaca. Tarigan (2008) menjelaskan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan kompleks karena membutuhkan kemampuan mengungkapkan ide melalui penggunaan simbol bahasa secara teratur. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan menulis sejak jenjang sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, menjadi fondasi dalam pengembangan kemampuan literasi peserta didik pada jenjang pendidikan berikutnya serta menjadi dasar untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks pada tahap berikutnya.

Pada fase awal sekolah dasar, kemampuan menulis kalimat sederhana menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, kemampuan literasi pada fase A menekankan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menghasilkan teks sederhana sesuai konteks komunikasi. Kemampuan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menyalin kata atau menulis berdasarkan contoh, tetapi juga mencakup kemampuan memahami hubungan antar unsur bahasa sehingga mampu menghasilkan kalimat yang runtut, logis, dan memiliki makna.

Peserta didik kelas II sekolah dasar diharapkan mampu menyusun kalimat sederhana dengan memperhatikan struktur dasar kalimat, seperti hubungan antara Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK). Namun, pada praktiknya, kemampuan tersebut masih menjadi tantangan karena peserta didik kelas rendah masih berada pada tahap perkembangan awal dalam memahami konsep kebahasaan yang bersifat abstrak. Ubaidillah et al. (2025) menjelaskan bahwa keterampilan berbahasa pada peserta didik kelas rendah perlu dikembangkan secara bertahap karena menjadi pondasi utama dalam membangun kemampuan komunikasi dan literasi peserta didik.

Permasalahan kemampuan menulis kalimat sederhana juga ditemukan pada peserta didik kelas II SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyusun kata menjadi kalimat yang runtut sesuai dengan pola SPOK. Kesulitan tersebut terlihat dari beberapa kondisi, seperti ketidaktepatan urutan kata, ketidaklengkapan unsur pembentuk kalimat, serta kurang optimalnya keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran menulis. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan ketika harus mengubah ide atau informasi menjadi bentuk kalimat tertulis karena belum memahami hubungan antara fungsi setiap unsur dalam kalimat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis masih membutuhkan strategi yang mampu membantu peserta didik memahami konsep bahasa secara lebih konkret. Permasalahan serupa juga ditemukan oleh Hulwah dan Ahmad (2022) yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas II sekolah dasar masih mengalami

hambatan dalam kemampuan menulis permulaan yang berkaitan dengan aspek motorik, kemampuan visual, serta motivasi belajar.

Salah satu faktor yang dapat memengaruhi kemampuan peserta didik dalam memahami struktur kalimat adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka. Penggunaan media visual dan manipulatif dalam pembelajaran anak banyak dikembangkan karena mampu menyediakan representasi konkret yang membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara bertahap. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik usia sekolah dasar. Melalui aktivitas permainan yang memiliki tujuan pembelajaran, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, pemecahan masalah, dan pengembangan kemampuan kognitif. Alotaibi (2024) melalui kajian sistematis dan meta-analisis menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Konsep pembelajaran berbasis permainan juga ditegaskan mampu mentransformasi pengalaman belajar peserta didik karena mendorong keterlibatan aktif, eksplorasi, dan pembentukan makna melalui aktivitas yang menyenangkan (Rye et al., 2025). Peserta didik sekolah dasar kelas rendah berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui

pengalaman langsung, benda nyata, dan representasi visual dibandingkan melalui penjelasan yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran menulis kalimat sederhana perlu didukung oleh media yang mampu memberikan pengalaman belajar konkret sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antarunsur bahasa secara lebih mudah (Mastiyah, 2021). Bjorklund (2023) menegaskan bahwa pada tahap operasional konkret, anak memerlukan objek nyata dan pengalaman manipulatif untuk membangun pemahaman terhadap konsep yang bersifat sistematis, termasuk konsep kebahasaan.

Penggunaan media permainan dalam pembelajaran tidak cukup hanya mempertimbangkan unsur menarik secara visual, tetapi juga perlu memperhatikan desain instruksional yang mampu mengarahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. McLaren et al., (2022) menjelaskan bahwa efektivitas media permainan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh konteks penggunaan, dukungan pembelajaran, serta desain permainan yang mampu memberikan arahan terhadap proses berpikir peserta didik. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran menulis kalimat sederhana adalah media *puzzle* visual. Dalam penelitian ini, media *puzzle* dirancang dalam bentuk gambar aktivitas yang berfungsi sebagai stimulus visual untuk membantu peserta didik membangun kalimat sederhana. Setiap gambar dalam media *puzzle* menggambarkan aktivitas tertentu yang memuat informasi mengenai pelaku, kegiatan, objek, serta konteks pendukung suatu peristiwa. Media *puzzle* disusun dengan mempertimbangkan hubungan antara unsur visual dan struktur kalimat, sehingga informasi visual yang terdapat

pada gambar dapat digunakan sebagai stimulus untuk mengidentifikasi unsur Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK). Pelaku dalam gambar diarahkan sebagai unsur Subjek, aktivitas yang dilakukan sebagai Predikat, objek yang berkaitan dengan aktivitas sebagai Objek, serta informasi tempat atau keadaan sebagai Keterangan. Dengan mekanisme tersebut, peserta didik tidak hanya mencocokkan gambar secara acak, tetapi melakukan proses identifikasi, interpretasi informasi visual, dan pengorganisasian unsur bahasa sebelum menyusun kalimat sederhana sesuai pola SPOK. Melalui kegiatan mengamati dan menyusun *puzzle* gambar, peserta didik memperoleh pengalaman belajar konkret yang membantu menghubungkan konsep visual dengan struktur bahasa secara lebih sistematis. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memiliki potensi dalam mendukung proses belajar peserta didik usia sekolah dasar karena menggabungkan unsur tantangan, eksplorasi, dan keterlibatan aktif. Kajian mengenai penggunaan permainan dalam pendidikan dasar menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar peserta didik ketika aktivitas permainan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Temuan Xin et al. (2025) turut menunjukkan bahwa kinerja anak dalam menyelesaikan *puzzle* dipengaruhi oleh tingkat kesulitan dan tema gambar yang digunakan, sehingga pemilihan desain *puzzle* perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik.

Penggunaan media *puzzle* dalam penelitian ini tidak hanya menekankan aktivitas menyusun atau mencocokkan

gambar, tetapi juga melibatkan proses berpikir dalam menghubungkan informasi visual dengan struktur bahasa. Guru memberikan bantuan melalui pertanyaan pemantik seperti siapa yang melakukan kegiatan, kegiatan apa yang dilakukan, objek apa yang digunakan, serta informasi tambahan mengenai tempat atau keadaan. Pertanyaan tersebut berfungsi sebagai bentuk bantuan awal (*scaffolding*) agar peserta didik mampu memahami hubungan antar unsur kalimat sebelum menghasilkan tulisan secara mandiri. Dengan demikian, media *puzzle* berperan sebagai alat bantu visual yang menjembatani konsep bahasa yang abstrak dengan pengalaman konkret peserta didik, sehingga aktivitas pembelajaran tidak hanya menjadi permainan, tetapi menjadi proses memahami tata bahasa melalui pengalaman langsung. Bushnell (2022) menekankan bahwa pemodelan dan pemberian bantuan bertahap oleh guru merupakan strategi penting dalam membimbing peserta didik sekolah dasar menyusun tulisan yang runtut sebelum mereka mampu menulis secara mandiri.

Penggunaan media *puzzle* juga memiliki keterkaitan dengan teori belajar Bruner yang menjelaskan bahwa proses memahami konsep berlangsung melalui tiga tahap, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap enaktif, peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas langsung ketika mengamati, menyusun, dan mendiskusikan gambar pada media *puzzle*. Selanjutnya, tahap ikonik terjadi ketika peserta didik menggunakan representasi visual berupa gambar aktivitas untuk memahami hubungan antara pelaku, tindakan, objek, dan informasi pendukung dalam suatu peristiwa. Hal tersebut sejalan dengan Mayer (2021) yang menjelaskan bahwa

representasi visual dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga proses pemahaman konsep menjadi lebih efektif. Setelah memperoleh pemahaman tersebut, peserta didik diarahkan menuju tahap simbolik melalui kemampuan menyusun dan menuliskan kalimat sederhana secara mandiri. Selain itu, proses pembelajaran menggunakan media *puzzle* yang melibatkan diskusi dan bantuan guru berkaitan dengan konsep Zone of Proximal Development (ZPD) Vygotsky, yaitu pemberian bantuan secara bertahap agar peserta didik mampu mencapai kemampuan yang sebelumnya belum dapat dilakukan secara mandiri. Clements dan Tobin (2026) menjelaskan bahwa pembelajaran menulis pada jenjang awal sekolah dasar perlu memadukan landasan teoretis dengan praktik pembelajaran yang konkret agar peserta didik mampu memahami struktur bahasa secara bertahap.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan berbasis permainan memiliki kontribusi positif terhadap proses pembelajaran peserta didik sekolah dasar. Penelitian Putri et al. (2024) menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat mendukung kemampuan menyimak dan menulis melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Selain itu, penelitian Sari dan Utomo (2024) serta Wildayati dan Kustiawan (2024) menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian McLaren et al. (2022) yang menunjukkan bahwa konteks penggunaan teknologi pembelajaran

berbasis permainan memengaruhi pengalaman belajar peserta didik. Mengenai *game-based learning* yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif, sosial, motivasi, dan keterlibatan belajar peserta didik. Shokeen et al. (2024) mengungkapkan bahwa anak-anak cenderung memanfaatkan informasi visual dan pengalaman sebelumnya secara bersamaan ketika menyelesaikan permainan *puzzle*, sebuah proses kognitif yang sejalan dengan aktivitas identifikasi unsur kalimat pada media *puzzle* dalam penelitian ini. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membaca, motivasi belajar, atau hasil belajar secara umum. Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media *puzzle* visual berbasis gambar aktivitas untuk membantu peserta didik kelas II sekolah dasar memahami struktur kalimat sederhana berpola SPOK masih relatif terbatas. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan *puzzle* sebagai media permainan umum atau untuk meningkatkan motivasi belajar, penelitian ini memanfaatkan *puzzle* visual sebagai media pembelajaran bahasa yang secara khusus diarahkan untuk membantu peserta didik menghubungkan informasi gambar dengan struktur kalimat sederhana berpola SPOK. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana pada peserta didik kelas II. Penelitian Carmona et al. (2025) membuktikan bahwa intervensi pembelajaran menulis yang memadukan

teknik berbasis permainan mampu meningkatkan performa peserta didik sekolah dasar dalam tugas-tugas kebahasaan, termasuk penyusunan kalimat.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan manfaat penggunaan media permainan dalam pembelajaran, sebagian besar kajian masih berfokus pada peningkatan motivasi, keterlibatan belajar, kemampuan membaca, atau hasil belajar secara umum. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media *puzzle* visual berbasis gambar aktivitas untuk membantu peserta didik kelas II sekolah dasar menghubungkan informasi visual dengan struktur kalimat sederhana berpola SPOK masih relatif terbatas. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan *puzzle* sebagai media permainan umum, penelitian ini memanfaatkan *puzzle* visual sebagai media pembelajaran bahasa yang mengarahkan peserta didik untuk menginterpretasikan informasi gambar menjadi struktur kalimat sederhana.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana pada peserta didik kelas II SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media *puzzle* visual yang tidak hanya digunakan sebagai permainan edukatif, tetapi sebagai media pembelajaran konkret yang membantu peserta didik menghubungkan informasi visual dengan struktur bahasa melalui proses identifikasi unsur SPOK. Melalui penggunaan media tersebut, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, konkret, dan bermakna sehingga mampu memberikan

pengaruh terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana secara lebih sistematis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental design*) menggunakan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *puzzle* dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media *puzzle*. Setelah perlakuan selesai diberikan, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan media *puzzle*, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru pada semester ganjil Tahun Ajaran 2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas II SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik cluster sampling dengan mempertimbangkan kelompok kelas yang telah terbentuk. Teknik tersebut dipilih karena penelitian melibatkan kelas secara utuh tanpa melakukan pengelompokan ulang

terhadap peserta didik secara individu. Sampel penelitian terdiri atas 23 peserta didik kelas II-D sebagai kelompok eksperimen dan 21 peserta didik kelas II-C sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis berupa *post-test* yang diberikan kepada kedua kelompok setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Instrumen penelitian berupa tes tertulis (*post-test*) yang terdiri atas 10 butir soal pilihan ganda dan uraian yang disusun berdasarkan indikator kemampuan menulis kalimat sederhana berpola Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK). Soal uraian digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat sederhana secara tertulis dengan memperhatikan ketepatan struktur kalimat, kelengkapan unsur kalimat, dan keteraturan penggunaan bahasa. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui tahap validasi ahli (*expert judgment*) oleh dosen pembimbing. Proses validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian isi, konstruksi soal, dan penggunaan bahasa dengan tujuan penelitian serta karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi tersebut, instrumen dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data kemampuan menulis kalimat sederhana.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data penelitian terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene Statistic. Uji prasyarat tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi analisis parametrik.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi hasil pengujian, yaitu apabila nilai signifikansi berada di bawah taraf signifikansi 0,05 maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan pembelajaran, dan tahap analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan penyusunan instrumen penelitian, penyusunan perangkat pembelajaran, serta validasi instrumen yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen melalui pembelajaran menggunakan media *puzzle* visual, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media *puzzle*. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran kelompok kontrol memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media *puzzle* selesai, kedua kelompok diberikan *post-test* untuk memperoleh data kemampuan menulis kalimat sederhana. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik yang telah ditentukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui *posttest* yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Hasil

pengukuran menunjukkan adanya perbedaan capaian nilai posttest antara kedua kelompok penelitian. Deskripsi

hasil posttest kedua kelompok disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Jumlah Peserta Didik	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata
Eksperimen	23	70	100	86,17
Kontrol	21	55	85	70,66

Berdasarkan Tabel 1, kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,17, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 70,66. Secara deskriptif, kelompok eksperimen menunjukkan capaian nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data pada masing-masing kelompok penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Kelompok	<i>Statistic</i>	<i>Sig.</i>	Keterangan
Eksperimen	.984	0.973	Normal
Kontrol	.985	0.967	Normal

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi kelompok eksperimen sebesar 0,973 dan kelompok kontrol sebesar 0,967. Nilai signifikansi kedua kelompok lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kemampuan menulis kalimat

sederhana pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dilakukan pengujian hipotesis.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Levene Statistic*

Variabel	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	<i>Sig.</i>	Keterangan
Nilai <i>Post-test</i> Peserta Didik	0,851	1	42	0.361	Homogen

Berdasarkan hasil uji *Levene Statistic* pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,361. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai post-test peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi salah

satu prasyarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples t-test.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis kalimat sederhana

antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Samples t-Test*

Perbandingan Kelompok	T-hitung	df	t _{tabel}	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Keterangan
Eksperimen dan Kontrol	10,453	42	2,018	0.000	15,547	Signifikan

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4, diperoleh nilai t hitung sebesar 10,453 dengan derajat kebebasan sebesar 42 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, nilai t hitung sebesar 10,453 lebih besar dibandingkan nilai t tabel sebesar 2,018 pada derajat kebebasan (*df*) sebesar 42 dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis kalimat sederhana peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana pada peserta didik kelas II SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Perbedaan tersebut terlihat dari nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 86,17, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 70,66. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan nilai t hitung sebesar 10,453 yang lebih besar dibandingkan nilai t tabel sebesar 2,018 pada derajat kebebasan 42. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan

media *puzzle* memiliki kemampuan menulis kalimat sederhana yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media *puzzle*. Perbedaan capaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan melibatkan aktivitas langsung mampu memberikan dukungan dalam memahami struktur kalimat sederhana.

Berdasarkan analisis terhadap beberapa lembar jawaban *posttest*, ditemukan adanya beberapa pola kesalahan dalam penyusunan kalimat pada kelompok kontrol. Kesalahan yang muncul terutama berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi fungsi setiap unsur kalimat. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan membedakan kedudukan subjek, predikat, dan objek sehingga penyusunan kalimat belum sepenuhnya mengikuti pola Subjek-Predikat-Objek-Keterangan (SPOK). Pada beberapa lembar jawaban kelompok kontrol ditemukan peserta didik menuliskan susunan kata 'anak-anak bermain bola di lapangan' tanpa memperhatikan posisi unsur kalimat secara lengkap, sehingga unsur objek dan keterangan belum tersusun secara tepat. Selain itu, ditemukan pula jawaban yang hanya memuat sebagian unsur kalimat, seperti pola Subjek-Predikat tanpa dilengkapi objek atau keterangan. Pada kegiatan menyusun kata menjadi kalimat,

beberapa peserta didik mampu menghasilkan kalimat yang memiliki makna, tetapi belum menunjukkan pemahaman struktur SPOK secara sistematis. Hal tersebut menunjukkan bahwa tanpa bantuan media konkret, peserta didik masih memerlukan dukungan untuk memahami hubungan antar unsur dalam sebuah kalimat.

Berbeda dengan kelompok kontrol, hasil pekerjaan peserta didik pada kelompok eksperimen menunjukkan struktur kalimat yang lebih terorganisasi. Berdasarkan analisis lembar jawaban, peserta didik yang menggunakan media *puzzle* lebih mampu menentukan posisi setiap unsur kalimat sebelum menyusun kalimat secara utuh. Bantuan visual pada media *puzzle* membantu peserta didik mengenali fungsi kata berdasarkan perannya dalam struktur kalimat, sehingga kesalahan dalam penempatan unsur SPOK dapat diminimalkan. Peserta didik tidak hanya menyusun kata berdasarkan urutan yang tersedia, tetapi mulai memahami hubungan antara subjek sebagai pelaku, predikat sebagai tindakan, objek sebagai sasaran tindakan, serta keterangan sebagai informasi tambahan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* berperan sebagai alat bantu yang mendukung proses berpikir peserta didik dalam memahami struktur kalimat sederhana. Sebaliknya, peserta didik pada kelompok eksperimen menunjukkan kemampuan penyusunan kalimat yang lebih terstruktur setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Aktivitas menyusun kepingan *puzzle* membantu peserta didik mengenali hubungan antar unsur kalimat sebelum menuangkannya dalam bentuk tulisan. Melalui bantuan visual dan susunan kata yang tersedia, peserta didik lebih mudah menentukan posisi subjek,

predikat, objek, dan keterangan dalam sebuah kalimat. Media *puzzle* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai permainan edukatif, tetapi juga sebagai alat bantu berpikir yang memberikan pengalaman langsung dalam memahami struktur kalimat. Hal tersebut terlihat dari hasil pekerjaan peserta didik kelompok eksperimen yang menunjukkan susunan kalimat lebih lengkap dan sesuai dengan pola SPOK dibandingkan kelompok kontrol.

Keberhasilan penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana dapat dikaitkan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas II sekolah dasar. Pada tahap operasional konkret, peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan penggunaan objek yang dapat diamati maupun dimanipulasi. Media *puzzle* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas menyusun, memindahkan, dan menghubungkan unsur kata menjadi sebuah struktur kalimat yang bermakna. Hal ini sejalan dengan teori Piaget bahwa peserta didik pada tahap operasional konkret membutuhkan pengalaman nyata untuk memahami konsep yang bersifat abstrak (Mastiyah, 2021). Selain itu, penggunaan media *puzzle* juga sesuai dengan tahapan belajar Bruner, yaitu tahap enaktif melalui manipulasi kepingan *puzzle*, tahap ikonik melalui bantuan visual, dan tahap simbolik ketika peserta didik mampu menghasilkan kalimat secara mandiri (Safari & Inayah, 2024).

Selain memberikan pengalaman belajar secara konkret, penggunaan media *puzzle* juga mendukung proses interaksi selama pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan penyusunan *puzzle*, peserta didik memperoleh

kesempatan untuk berdiskusi dengan teman maupun mendapatkan arahan dari guru ketika mengalami kesulitan dalam menentukan posisi kata yang tepat. Proses tersebut berkaitan dengan konsep *scaffolding* dalam teori Zone of Proximal Development (ZPD) Vygotsky, yaitu pemberian bantuan sementara agar peserta didik mampu mencapai kemampuan yang lebih tinggi secara mandiri (Furoivisha & Muhimmah, 2026). Melalui interaksi tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh hasil akhir berupa kalimat yang benar, tetapi juga memahami proses berpikir dalam menyusun hubungan antarunsur kalimat. Pitri dan Michaelidou (2025) menemukan bahwa aktivitas menggambar naratif membantu anak menghubungkan representasi visual dengan bahasa lisan maupun tulisan, sehingga memperkuat keterampilan literasi awal mereka.

Hasil penelitian ini memperkuat beberapa penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media *puzzle* dan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Islamiyah et al. (2022) menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan melibatkan aktivitas langsung. Penelitian Alisa et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* kata dapat membantu peserta didik sekolah dasar dalam menyusun kalimat sederhana secara lebih sistematis. Selain itu, Rahmadhani dan Satianingsih (2026) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menyusun kalimat peserta didik kelas rendah. Temuan penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu dengan memberikan kontribusi

melalui penggunaan media *puzzle* yang dirancang secara spesifik berdasarkan struktur SPOK. Berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengkaji penggunaan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan bahasa secara umum, penelitian ini menekankan pemanfaatan *puzzle* sebagai media manipulatif untuk membantu peserta didik memahami fungsi setiap unsur kalimat secara lebih sistematis. Demetroulis et al. (2024) juga menunjukkan bahwa aktivitas menyelesaikan *puzzle* secara individu maupun berkelompok dapat digunakan untuk mengukur dan mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penggunaan media *puzzle* dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana pada peserta didik kelas rendah. Keunggulan media ini tidak hanya terletak pada aspek permainan, tetapi juga pada kemampuannya memberikan representasi visual dan pengalaman manipulatif yang membantu peserta didik memahami konsep tata bahasa. Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung pengembangan kemampuan menulis kalimat sederhana secara lebih terstruktur.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *puzzle* dan siswa yang memperoleh

pembelajaran konvensional pada kelas II SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan nilai t hitung sebesar 10,453 yang lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 2,018. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 86,17, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 70,66. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang membantu siswa memahami struktur kalimat sederhana berpola SPOK melalui aktivitas belajar yang bersifat konkret dan manipulatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penggunaan media *puzzle* pada jenjang kelas maupun materi kebahasaan lainnya dengan cakupan sampel yang lebih luas guna memperkuat temuan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Alisa, A. A., Bahri, A., & Asnidar, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Pada Siswa Kelas Iii SDN 179 Tanah Beru Kec. Bonto Bahari Kab. Bulukumba. *Jurnal on Education*, 7(4), 4484–4495.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15(April). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Bjorklund, D. F. (2023). *Children's Thinking: Cognitive Development and Individual Differences* (7th ed.). SAGE Publications.
- Bushnell, A. (2022). *Modelling Exciting Writing: A Guide for Primary Teaching* (2nd ed.). Corwin (SAGE Publications).
- Carmona, M., De los Santos-Roig, M., Mata, S., & Serrano, F. (2025). Effectiveness of a comprehensive game-based intervention for writing skills. *Reading and Writing*, 39(1), 121–139. <https://doi.org/10.1007/s11145-025-10636-w>
- Clements, J., & Tobin, M. (2026). *Understanding and Teaching Primary English: Theory into Practice* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Demetroulis, E. A., Papadogiannis, I., Wallace, M., Pouloupoulos, V., Theodoropoulos, A., Vasilopoulos, N., Antoniou, A., & Dasakli, F. (2024). Collaboration Skills and *Puzzles*: Development of a Performance-Based Assessment—Results from 12 Primary Schools in Greece. *Education Sciences*, 14(10), 1056. <https://doi.org/10.3390/educsci14101056>
- Furoivisha, N. A., & Muhimmah, H. A. (2026). Peran Scaffolding pada *Zone of Proximal Development* (ZPD) Berdasarkan Teori Vygotsky di Kelas 2 SDN Sambikerep 1/479 Kota Surabaya. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 3(2), 348–361.

<https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9288>

- Hulwah, B., & Ahmad, M. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7360–7367. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3519>
- Indriani, N., & Yanti, P. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Deskriptif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(4), 918–924. <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i4.2283>
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>
- Mastiyah, S. (2021). Teori Perkembangan Kognitif Pemikiran Jean Piaget. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (Tarbiyatul Misbah)*, 14(1), 62–79. <https://doi.org/10.70688/tarbiyatulmisbah.v14i1%2520juni.117>
- McLaren, B. M., Richey, J. E., Nguyen, H., & Hou, X. (2022). How instructional context can impact learning with educational technology: Lessons from a study with a digital learning game. *Computers and Education*, 178(May 2021), 104366. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104366>
- Pitri, E., & Michaelidou, A. (2025). The contribution of narrative drawing in early literacy. *Frontiers in Education*, 10, 1465714. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1465714>
- Putri, R. R., Annisa, K. N., & Rakhman, P. A. (2024). Peran Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 4183–4193. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16684>
- Rahmadhani, A. A., & Satianingsih, R. (2026). Pengaruh Media Educaplay Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 79–89. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v10i1.6995
- Ratnasari, D., & Adiwijaya, S. N. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition. *Journal Of Integrated Elementary Education*, 3(1), 87–97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v3i1.16794>

- Rye, S., Sousa, M., & Sousa, C. (2025). *Transformative Learning Through Play*. Palgrave Macmillan.
- Safari, Y., & Inayah, Y. (2024). Penerapan Teori Bruner Dalam Pembelajaran Matematika Di Tingkat Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan: Seroja*, 3(1), 156–164.
<https://doi.org/10.572349/seroja.v3i1.1815>
- Sari, F. R. K., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Hak Dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jp2sd(Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 12(1), 109–121.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i1.30901>
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Shokeen, E., Pellicone, A. J., Weintrop, D., Ketelhut, D. J., Cukier, M., Plane, J. D., & Williams-Pierce, C. (2024). Children's approaches to solving *puzzles* in videogames. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 40, 100635.
<https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100635>
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan Menyimak Sebagai Pondasi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas Rendah Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 5(1), 439–448.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1404>
- Widodo, A., Hidayati, V. R., Fauzi, A., Erfan, M., & Indraswati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 106–115.
<https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2050>
- Wildayati, S. K., & Kustiawan, U. (2024). Media *Puzzle* Sebagai Alat Pembelajaran Kreatif: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sd Laboratorium. *Journal Of Language, Literature, And Arts*, 4(10), 1043–1050.
<https://doi.org/10.17977/um064v4i102024p1043-1050>
- Xin, C., Cheng, P., Zheng, Y., Shen, Y., & Liu, G. (2025). The jigsaw puzzle performance of preschoolers and its relationship with inhibitory control. *Early Childhood Education Journal*, 54(2), 631.
<https://doi.org/10.1007/s10643-025-01853-7>