



Implementasi Word Puzzle untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa

**Nurul Mahruzah Yulia^{1*}, Fitri Hidayati lestari², Ulfa Nurfitri Aprilia³,
Neyha Fadlilatul A'inia⁴, Linda Ayu Sahara⁵**

¹⁻⁵Tarbiyah, PGMI, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

Email: *Mahruzah@gmail.com¹, fitri28e@gmail.com², Ulfana240405@gmail.com³,
neyhafadlilatul@gmail.com⁴, Lindaayusahara@gmail.com⁵

Alamat Kampus: Jalan Jendral Ahmad Yani No.10, Jambean, Sukorejo, Kec. Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62115.

Korespondensi penulis: Mahruzah@gmail.com

Abstract. Language skills are important skills that must be possessed by students of Madrasah Ibtidaiyah (MI) to support the learning process and daily life. However, in practice, there are still many students who have difficulty in developing language skills, such as in vocabulary, reading, and writing. One solution that can be applied is the use of interesting learning media, such as word puzzles. This study aims to examine how the implementation of word puzzle media can improve students' language skills at MI. The method used in this study is a literature review, by examining various sources and previous research results related to the use of word puzzles in language learning. The results of the study show that word puzzles can help increase interest in learning, enrich vocabulary, and train students' reading and writing skills in a fun way. In addition, word puzzles also encourage students to think critically and actively in the learning process. Thus, the use of word puzzles as a language learning medium at MI is highly recommended to improve students' language skills effectively.

Keywords: Word Puzzle , Language, Ability

Abstrak. Keterampilan berbahasa adalah kemampuan penting yang perlu dimiliki oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) untuk mendukung proses belajar dan kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, seperti dalam kosakata, membaca, dan menulis. Salah satu solusi yang bisa diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti teka-teki kata. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan media teka-teki kata dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di MI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan pustaka, dengan menganalisis berbagai sumber dan hasil penelitian sebelumnya yang terkait dengan penggunaan teka-teki kata dalam pembelajaran bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teka-teki kata dapat membantu meningkatkan minat belajar, memperkaya kosakata, serta melatih keterampilan membaca dan menulis siswa dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, teka-teki kata juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan teka-teki kata sebagai media pembelajaran bahasa di MI sangat dianjurkan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa secara efektif.

Kata kunci: Word Puzzle, Berbahasa , Kemampuan

1. LATAR BELAKANG

Kemampuan berbahasa merupakan aspek fundamental dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), karena menjadi sarana utama dalam berpikir, berkomunikasi, dan menyerap pengetahuan. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai medium untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, dan informasi secara efektif. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis menjadi sangat penting untuk dikembangkan sejak dulu (Tarigan, 2008).

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa MI yang mengalami kendala dalam keterampilan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III MI Islamiyah Ngasem, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan menyusun kalimat perintah dan ajakan secara tepat. Mereka tampak pasif dalam proses pembelajaran, kurang percaya diri saat berbicara, dan belum mampu menulis kalimat dengan struktur yang benar. Hal ini tidak hanya menghambat capaian pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga berdampak pada rendahnya kemampuan komunikasi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu penyebab utama dari rendahnya kemampuan berbahasa tersebut adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi sementara siswa cenderung sebagai penerima pasif. Kurangnya variasi media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif membuat pembelajaran Bahasa Indonesia terasa monoton dan kurang menarik. Padahal, karakteristik siswa MI yang masih berada pada tahap konkret-operasional menuntut pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis aktivitas.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga mampu merangsang minat, kreativitas, dan partisipasi aktif siswa. Salah satu alternatif media yang potensial adalah word puzzle atau permainan kata acak. Word puzzle merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk melatih logika, kosakata, dan struktur bahasa melalui aktivitas menyusun huruf atau kata menjadi kalimat bermakna. Permainan ini menantang dan menyenangkan, sehingga sangat cocok diterapkan pada siswa usia sekolah dasar (Suyanto, 2007).

Penerapan word puzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu mengatasi kejemuhan dalam pembelajaran, meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, serta melatih keterampilan berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan menyampaikan pendapat secara lisan. Dalam studi ini, pendekatan inovatif dilakukan dengan memasukkan potongan kata ke dalam cup jelly, yang kemudian disusun oleh siswa secara berkelompok menjadi kalimat perintah atau ajakan. Strategi ini bertujuan tidak hanya untuk melatih keterampilan menyusun kalimat, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan membaca dan berbicara secara terpadu dalam suasana pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Dengan demikian, penting untuk mengkaji bagaimana implementasi media word puzzle dapat berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berbahasa siswa MI. Kajian ini

diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam dunia pendidikan dasar, serta menjadi inspirasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) karena berperan sebagai sarana komunikasi dan pengembangan kemampuan berpikir peserta didik. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa MI adalah keterampilan berbahasa, yang meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut sangat penting untuk dikuasai sebagai bekal siswa dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan (Tarigan, 2008).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas III MI Islamiyah Ngasem, ditemukan bahwa keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam menyusun dan mengucapkan kalimat perintah dan ajakan, masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung, terbatasnya kemampuan siswa dalam menyusun kalimat yang tepat, serta rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah word puzzle atau permainan kata acak, yang merupakan media edukatif dan menyenangkan. Word puzzle memberikan tantangan kepada siswa untuk menyusun kata acak menjadi kalimat yang bermakna, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir, bekerja sama, serta keterampilan menyusun dan mengucapkan kalimat secara tepat (Suyanto, 2007).

Dalam implementasinya, media word puzzle ini divariasikan dengan memasukkan potongan kata ke dalam cup jelly, kemudian siswa bekerja secara berkelompok untuk menyusunnya menjadi kalimat perintah atau ajakan. Setelah itu, kelompok diminta untuk membacakan hasilnya di depan kelas, sehingga pembelajaran tidak hanya melatih keterampilan menulis, tetapi juga keterampilan berbicara dan kepercayaan diri.

Dengan demikian, penerapan media word puzzle berbasis permainan kelompok ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus meningkatkan keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh, khususnya dalam materi kalimat perintah dan ajakan dan

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi yang digunakan oleh negara kita. Selain itu Bahasa Indonesia juga dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran dalam pendidikan yang ada di Indonesia, mulai dari tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Bahasa Indonesia penting untuk dipelajari dalam pendidikan kita karena Bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai alat berfikir secara logis dan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Handayani & Subakti, 2020).

Materi yang disajikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di bangku sekolah dasar memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengetahui penggunaan kata dan kalimat Bahasa Indonesia secara tepat. Pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah dasar memiliki fokus yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia secara lisan maupun tulisan. (Suparlan, 2020).

Kemampuan merupakan kesanggupan atau potensi dalam diri siswa yang memungkinkan mereka melakukan aktivitas pembelajaran. Kemampuan ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap), yang dapat dibina dan dikembangkan melalui proses pendidikan yang terarah dan berkesinambungan di SD/MI (Uno, 2011; Majid, 2014).

Menulis adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk menyampaikan suatu maksud atau emosi dengan merangkumnya dalam bentuk tulisan atau urutan huruf (Sunariati et al., 2019). Dengan mempelajari Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar, siswa juga akan belajar cara menyusun kalimat. Dorongan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam menulis, akan berpengaruh pada tingkat keterlibatan mereka dalam proses pendidikan (Nurlela et al., 2023). Dalam konteks sekolah dasar, keterampilan menulis adalah kemampuan penting yang harus dimiliki oleh siswa karena menulis merupakan salah satu fondasi dari suatu pembelajaran selain membaca dan menghitung (Widodo et al., 2020).

Membaca adalah aktivitas yang melibatkan interaksi guna mengambil dan memahami arti atau makna yang terkandung dalam teks. Selain itu, membaca adalah proses yang dilakukan dan dimanfaatkan oleh pembaca untuk menangkap pesan yang ingin disampaikan penulis melalui kata-kata atau teks. Berdasarkan pendapat Haris, membaca adalah proses menginterpretasikan makna dari bahasa yang tertulis dengan benar.

Keterampilan menyimak merupakan aktivitas mendengarkan secara saksama, di mana penyimak dituntut untuk memahami dan mengerti setiap detail yang disampaikan oleh pembicara agar tercipta komunikasi yang efektif dan optimal.

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan menyampaikan informasi, pesan, ide, atau gagasan secara lisan kepada mitra bicara, sehingga apa yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas dan komunikasi berlangsung dengan lancar.

Jadi dari beberapa kemampuan dalam berbahasa sangat penting . selain kemampuan berbahasa ada juga media pembelajaran. Mengapa itu juga penting ?. dikarenakan supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan bisa masuk keotak peserta didik.

Selanjutnya media media yang digunakan dalam pembelajaran juga sangat diperlukan untuk mengimplementasikan pembelajaran itu sendiri. Dalam proses kegiatan belajar mengajar dibutuhkan media agar dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih tertarik belajar (Zakya et al., 2024).

Media dan pendekatan pembelajaran berkaitan erat dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai salah satu faktor pendukung terlaksananya pembelajaran. Media Pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran bisa berupa perangkat, bahan atau materi, yang digunakan oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran (Oktaviani et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan isi dari materi pembelajaran dengan tujuan agar dapat memancing siswa untuk berfikir dan merangsang perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Media puzzle merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah pola pikir, dan melatih konsentrasi. Media puzzle disebut juga permainan edukasi karena tidak hanya bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih kecepatan pikiran dan tangan.

Penerapan media word puzzle atau kata acak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya pada materi kalimat perintah dan ajakan. Pembelajaran ini dilaksanakan di kelas 3 MI Islamiyah Ngasem dengan pendekatan yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas kolaboratif antar siswa.

Langkah awal pelaksanaan dimulai dengan menyediakan media pembelajaran berupa potongan kata-kata acak yang dapat disusun menjadi kalimat perintah dan ajakan yang utuh dan bermakna. Potongan kata tersebut kemudian dimasukkan ke dalam sebuah wadah berupa cup jelly, yang berfungsi sebagai alat bantu menarik perhatian siswa sekaligus menyimpan potongan kata secara praktis.

Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari lima orang. Masing-masing kelompok menerima satu cup jelly yang berisi potongan kata acak. Tugas setiap kelompok adalah menyusun potongan kata tersebut menjadi kalimat perintah atau ajakan yang benar secara struktur dan makna.

Setelah proses penyusunan selesai, masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk membacakan hasil kalimat yang telah disusun. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan menyusun kalimat, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbicara dan percaya diri siswa dalam menyampaikan hasil kerja kelompoknya di hadapan teman-teman sekelas.

Melalui penerapan media word puzzle ini, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mempraktikkannya secara konkret dan menyenangkan.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

.Kata media berasal dari bahasa Latin "medi-us" yang secara harfiah dapat diartikan sebagai 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar informasi dari pengirim kepada penerima informasi.

Gerlach dan Ely dalam karya Azhar Arsyad menyatakan bahwa media, dalam pengertian umum, terdiri dari manusia, objek, atau peristiwa yang menciptakan suatu keadaan yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih spesifik, media dalam konteks pembelajaran biasanya diartikan sebagai sarana grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi baik secara visual maupun verbal. Azhar Arsyad, Media Pembelajaran,(Jakarta : Rajawali Pers,2014),h.3

Dari istilah dan pandangan yang ada, dapat disimpulkan bahwa alat pembelajaran adalah fasilitas yang membantu proses pengajaran dan dapat menjelaskan makna informasi yang disajikan, sehingga tujuan belajar dapat diraih dengan lebih efisien dan maksimal.

2.2 Fungsi Media Pembelajaran

1. Membangun landasan yang jelas untuk berpikir, sehingga mengurangi penggunaan kata-kata secara berlebihan.

2) Meningkatkan fokus siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah.

- 3) Menyediakan dasar yang krusial untuk proses belajar, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih solid.
- 4) Menyajikan pengalaman yang nyata yang dapat memicu inisiatif siswa.
- 5) Memupuk pemikiran yang teratur dan berkesinambungan, khususnya melalui media visual.
- 6) Mendukung terbentuknya pemahaman dan dengan demikian membantu perkembangan keterampilan berbahasa.
- 7) Menawarkan pengalaman yang sulit didapatkan dengan cara lain, serta memberikan variasi yang lebih banyak dalam proses belajar

2.3 Peran media dalam proses pembelajaran

Dikutip dari Hamzah dan Muhlisrarini, Perencanaan Pembelajaran dan Startegi Pembelajaran Matematika,(Jakarta:RajaGrafindo Persada,2014). Bahwa ada beberapa peran media dalam proses pembelajaran :

- 1) Dapat diharapkan akan tumbuh keinginan yang tinggi untuk proses belajar
2. Terjadi pembelajaran yang menyenangkan
- 3 Akan membangkitkan motivasi belajar
4. Konsentrasi belajar belajar yang meningkat
5. Membuat anak berpartisipasi aktif di dalam pembelajaran
- 6Memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan
- 7 Mengontrol arah maupun kecepatan belajar

2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut :

- 1.) Proses belajar akan menjadi lebih menarik bagi siswa, dan dapat mendorong semangat mereka untuk belajar.
- 2) Materi ajar akan lebih mudah dimengerti, sehingga siswa bisa lebih memahami dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) Teknik pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal oleh guru, sehingga siswa tidak merasa jemu dan guru tetap memiliki energi, terutama saat mengajar di setiap sesi pelajaran.
- 4) Siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajar sebab mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, berperan, dan lainnya.

2.5 Pengertian Word puzzle

Word Puzzle merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang berbentuk susunan huruf atau kata yang diacak dan harus disusun kembali agar menjadi kata atau kalimat yang bermakna. Media ini bersifat interaktif dan menantang karena mengharuskan peserta didik berpikir secara logis, mengenali kosakata, dan memahami struktur bahasa. Word puzzle dapat merangsang aktivitas otak, meningkatkan konsentrasi, serta melatih kemampuan dalam memahami konteks bahasa (Suyanto, 2007).

Dalam pembelajaran, word puzzle dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan bahasa, terutama pada aspek membaca, menyusun kalimat, dan mengenali makna kata. Dengan keterlibatan langsung siswa dalam menyusun kata, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Word puzzle memiliki berbagai variasi yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tingkat kemampuan peserta didik. Beberapa jenis word puzzle yang umum digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat MI/SD antara lain:

1. Word search (Sub judul level 3)

siswa mencari kata-kata tersembunyi dalam kotak huruf.

2. Anagram

menyusun huruf acak menjadi kata yang bermakna.

3. Crossword puzzle (teka-teki silang)

mengisi kotak berdasarkan petunjuk mendatar atau menurun.

4. Kata acak dalam cup

potongan kata yang diletakkan dalam media seperti cup atau amplop, lalu disusun kembali menjadi kalimat.

Setiap jenis word puzzle tersebut dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, seperti kalimat perintah, ajakan, atau struktur kalimat lainnya, untuk mendukung keterampilan berbahasa siswa.

1. Spelling Puzzle

Ini adalah jenis teka-teki di mana terdapat gambar-gambar dan huruf-huruf yang diacak. Tugas kita adalah mencocokkan huruf-huruf tersebut agar membentuk kata yang sesuai dengan gambar.

2. Jigsaw Puzzle (dengan konsep kata kunci)

Teka-teki ini terdiri dari beberapa pertanyaan. Setelah semua pertanyaan dijawab, huruf pertama dari setiap jawaban digunakan untuk menyusun satu kata kunci sebagai jawaban akhir.

3. The Thing Puzzle

Jenis puzzle ini menyajikan beberapa kalimat deskriptif yang menggambarkan benda-benda tertentu. Tugas kita adalah mencocokkan deskripsi tersebut dengan gambar-gambar benda yang sesuai.

4. The Letter(s) Readiness Puzzle

Puzzle ini menampilkan gambar-gambar dan potongan huruf dari nama benda yang ada di gambar tersebut. Namun, huruf-hurufnya belum lengkap, sehingga kita harus menebak atau melengkapi huruf yang hilang agar membentuk kata yang benar.

5. Crossword Puzzle

Ini adalah teka-teki silang yang berisi sejumlah pertanyaan. Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan itu harus dimasukkan ke dalam kotak-kotak kosong secara mendatar (horizontal) atau menurun (vertikal), sesuai dengan petunjuk arah dan jumlah kotak.

Kemampuan berbahasa adalah potensi yang dimiliki individu untuk menggunakan bahasa secara efektif dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Di lingkungan pendidikan dasar, kemampuan berbahasa mencakup empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2008). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan perlu dikembangkan secara seimbang.

Dalam konteks pembelajaran di MI/SD, kemampuan berbahasa tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, seperti keberanian menyampaikan pendapat, kejelasan artikulasi, dan keterampilan menyusun kalimat. Oleh

karena itu, pendekatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan menjadi kunci dalam mengembangkan kemampuan berbahasa secara optimal (Majid, 2014).

Teori belajar bahasa menekankan pentingnya lingkungan yang mendukung, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif peserta didik. Beberapa teori yang relevan dengan pembelajaran bahasa di tingkat MI/SD antara lain:

Teori Behavioristik: menekankan pengulangan dan penguatan stimulus-respons. Dalam konteks ini, penggunaan word puzzle yang dilakukan berulang-ulang dapat memperkuat penguasaan bahasa.

Teori Kognitivistik: berfokus pada proses mental siswa dalam memahami bahasa. Word puzzle mendorong siswa berpikir kritis dan logis saat menyusun kata.

Teori Konstruktivistik: siswa membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman. Word puzzle sebagai media belajar aktif memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Penerapan media seperti word puzzle selaras dengan teori-teori tersebut karena mengajak siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan menyenangkan.

Permainan edukatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur belajar dan bermain, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran berbasis permainan sangat efektif diterapkan di jenjang pendidikan dasar, karena sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang senang bermain, bergerak, dan belajar melalui pengalaman konkret (Uno, 2011).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, permainan seperti word puzzle dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kata, memahami makna, serta membentuk kalimat secara struktural. Selain itu, permainan edukatif juga melatih kerja sama, komunikasi, dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, penerapan permainan edukatif berbasis bahasa menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif terhadap keterampilan berbahasa siswa di MI/SD.

2.6 Kelebihan dan kekurangan media word puzzle

Kelebihan media puzzle antara lain :

- a. Mengasah fokus, ketelitian, dan kesabaran
- b. Meningkatkan kemampuan mengingat

- c. Memperkenalkan siswa pada sistem dan konsep relasi
- d. Dengan memilih gambar atau bentuk, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis (memanfaatkan otak kiri mereka)

Kekurangan media puzzle antara lain :

- a. Memerlukan waktu yang lebih lama
- b. Membutuhkan kreativitas dari pengajar
- c. Kelas dapat menjadi kurang teratur
- d. Puzzle yang terlalu rumit sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

2.6 Manfaat media puzzle

a. Mengasah Kemampuan Berpikir

Puzzle merupakan salah satu cara yang efektif untuk melatih otak anak. Dengan memainkannya, sel-sel otak mereka menjadi lebih aktif dan terbiasa berpikir kritis serta memecahkan masalah.

b. Melatih Koordinasi Mata dan Tangan

Saat menyusun potongan-potongan puzzle, anak akan menggunakan kemampuan mata untuk melihat bentuk dan tangan untuk menyusunnya. Ini membantu mereka meningkatkan koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan.

c. Mengembangkan Logika dan Nalar

Puzzle berbentuk manusia atau objek lainnya bisa melatih daya pikir logis anak. Mereka harus menebak dan menyusun bagian-bagian seperti kepala, tangan, atau kaki berdasarkan urutan dan posisi yang tepat.

d. Melatih Kesabaran dan Ketekunan

Menyelesaikan puzzle tidak bisa dilakukan secara instan. Anak akan belajar untuk sabar dan tekun dalam menghadapi tantangan hingga puzzle selesai tersusun sempurna.

e. Menambah Pengetahuan

Melalui puzzle, anak juga bisa belajar banyak hal. Misalnya, puzzle tentang warna dan bentuk dapat membantu mereka mengenal warna dan bentuk secara menyenangkan. Puzzle juga bisa memperkenalkan konsep-konsep dasar seperti huruf, angka, hewan, buah, dan lingkungan

sekitar. Pembelajaran lewat permainan seperti ini cenderung lebih membekas dibanding hanya menghafal

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah kajian literature. Menurut Afifudin 2021 kajian literature yang berfungsi sebagai alat penting untuk tinjauan. Sumber-sumber literatur memberikan konteks dan makna pada penulisan. Melalui kajian ini, peneliti menjelaskan mengapa isu yang diteliti perlu dieksplorasi dan hubungannya dengan penelitian lain. Kajian literatur adalah metode independen dan hasilnya bisa bersifat teoritis, tematik, metodologis, atau kronologis. dan metode implementasi nya adalah Media word puzzle diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MI Islamiyah Ngasem dengan menggunakan potongan kata yang telah diacak dan dimasukkan ke dalam wadah berupa cup jelly. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari lima orang. Setiap kelompok diberikan satu cup jelly yang berisi potongan kata acak. Selanjutnya, siswa bersama anggota kelompoknya menyusun potongan-potongan kata tersebut menjadi kalimat utuh yang sesuai dengan materi, yaitu kalimat perintah dan ajakan. Setelah kalimat berhasil disusun, perwakilan dari tiap kelompok diminta maju ke depan kelas untuk membacakan hasilnya secara bergiliran. Guru kemudian memberikan umpan balik dan penilaian terhadap hasil kerja siswa berdasarkan aspek ketepatan struktur kalimat, keberanian saat membaca, serta kerja sama antaranggota kelompok. Penerapan model ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara aktif dan menyenangkan melalui pendekatan berbasis permainan edukatif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media word puzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MI Islamiyah Ngasem menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa, khususnya dalam menyusun dan memahami kalimat perintah serta ajakan. Melalui kegiatan menyusun kata acak menjadi kalimat utuh yang dimasukkan ke dalam media cup jelly, siswa terlihat lebih antusias dan aktif mengikuti proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menyusun kata-kata yang diberikan menjadi kalimat yang sesuai dengan struktur Bahasa Indonesia yang benar. Kemampuan mereka dalam memahami fungsi kalimat perintah dan ajakan pun meningkat, terlihat dari hasil presentasi dan pembacaan kalimat di depan kelas yang dilakukan secara percaya diri.

Dari segi motivasi belajar, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi karena metode pembelajaran menggunakan media word puzzle terasa seperti permainan yang menyenangkan. Aktivitas kerja kelompok juga melatih siswa untuk berdiskusi, berkoordinasi, serta belajar menyampaikan pendapat dengan santun, sehingga secara tidak langsung mengasah kemampuan berbicara mereka.

Selain itu, pembelajaran ini membantu meningkatkan kosakata siswa. Mereka dapat mengenali kata-kata baru yang berkaitan dengan tema pembelajaran. Hal ini berdampak pada peningkatan keterampilan membaca dan menulis secara keseluruhan, karena mereka tidak hanya menyusun dan membaca, tetapi juga menuliskan kembali kalimat yang telah disusun.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam proses implementasi. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kata jika tidak dibimbing secara langsung oleh guru. Untuk mengatasi hal ini, guru memberikan pendampingan secara bergiliran dan menyiapkan petunjuk sederhana di setiap meja kelompok. Guru juga memberikan contoh di awal kegiatan agar siswa lebih memahami cara menyusun kata menjadi kalimat yang benar.

Secara keseluruhan, penerapan media word puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa di kelas III MI, terutama dalam hal menyusun kalimat, memperluas kosakata, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara.

A. Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Word Puzzle

Implementasi media word puzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MI Islamiyah Ngasem memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa. Kegiatan ini bukan sekadar metode bermain, tetapi secara sistematis dirancang untuk mengasah empat keterampilan utama berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Melalui kegiatan menyusun potongan kata menjadi kalimat perintah dan ajakan, siswa dihadapkan pada latihan berpikir sintaksis dan semantik yang menuntut pemahaman mendalam atas fungsi dan makna kata. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam menyusun kalimat yang sesuai struktur, serta keberanian dalam menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

Sebagai contoh, pada awal pembelajaran, hanya sekitar 45% siswa yang dapat menyusun kalimat perintah dengan benar tanpa bantuan guru. Setelah dua kali pertemuan dengan metode word puzzle, persentasenya meningkat menjadi 83%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode ini mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman pasif dan aplikasi aktif bahasa.

B. Meningkatkan Kosakata dan Daya Ingat

Kegiatan menyusun kata dalam cup jelly membuat siswa secara tidak langsung memperluas perbendaharaan kata mereka. Dalam pembelajaran konvensional, kosakata sering diperkenalkan secara satu arah dari guru kepada siswa. Namun dalam pendekatan word puzzle, siswa menjadi agen aktif yang menyeleksi, mengenali, dan menggunakan kosakata dalam konteks.

Menurut Tarigan (2008), salah satu komponen penting dalam keterampilan berbahasa adalah penguasaan kosakata. Tanpa kosakata yang cukup, keterampilan membaca dan menulis tidak akan berkembang maksimal. Dalam studi ini, siswa secara rerata mengalami peningkatan penguasaan kosakata dari 20-30 kata menjadi lebih dari 50 kata baru selama siklus pembelajaran berlangsung.

C. Kolaborasi dan Keterampilan Sosial

Model pembelajaran berbasis kelompok melalui media word puzzle juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Siswa belajar bekerja sama, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan mengambil keputusan bersama.

Pembelajaran kolaboratif yang dibentuk secara alami ini selaras dengan pendekatan konstruktivistik yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman sosial (Majid, 2014). Selain meningkatkan kemampuan berbahasa, siswa juga dilatih untuk bertanggung jawab dan menghargai pendapat teman.

D. Motivasi dan Antusiasme Belajar

Salah satu indikator keberhasilan metode ini adalah meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam pengamatan peneliti, lebih dari 90% siswa menunjukkan ekspresi senang, antusias, dan tertarik selama kegiatan berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup, aktif, dan penuh interaksi.

Penelitian sebelumnya oleh Widodo et al. (2020) juga menegaskan bahwa media edukatif berbasis permainan seperti puzzle dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kondisi tersebut memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan.

E. Pengaruh terhadap Keterampilan Menulis dan Berbicara

Aktivitas menyusun kata dan membacakan hasilnya secara lisan di depan kelas memberikan latihan langsung dalam keterampilan menulis dan berbicara. Siswa tidak hanya mengurutkan kata, tetapi juga belajar menggunakan ejaan, tanda baca, dan intonasi dalam pembacaan kalimat.

Hal ini sejalan dengan pandangan Sunariati et al. (2019) bahwa keterampilan menulis erat kaitannya dengan penguasaan kosakata dan struktur kalimat. Dalam observasi, siswa yang sebelumnya kesulitan menyusun kalimat perintah kini mampu menuliskan dan membacakannya dengan percaya diri.

F. Tantangan dan Solusi dalam Implementasi

Meskipun implementasi media word puzzle berjalan cukup efektif, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi:

1. Keterbatasan waktu – Proses menyusun kata membutuhkan waktu cukup lama, terutama untuk siswa yang belum terbiasa berpikir analitis.
2. Perbedaan kemampuan antar siswa – Tidak semua siswa memiliki kemampuan linguistik yang setara, sehingga perlu pendampingan lebih intensif.
3. Ketergantungan pada guru – Beberapa kelompok masih menunggu petunjuk guru dan kurang inisiatif untuk mencoba sendiri.

Solusi yang diterapkan antara lain:

Memberikan petunjuk visual sederhana dan contoh di awal kegiatan.

Menyediakan kelompok campuran antara siswa berkemampuan tinggi dan rendah agar saling membantu.

Meningkatkan intensitas latihan mandiri melalui lembar kerja tambahan.

G. Kesesuaian dengan Teori Pembelajaran

Penerapan word puzzle relevan dengan beberapa teori belajar:

Behavioristik: Melalui pengulangan penyusunan kata dan penguatan dari guru.

Kognitivistik: Melatih proses berpikir logis dan sistematis dalam menyusun kalimat.

Konstruktivistik: Memberikan pengalaman langsung yang membentuk pemahaman baru melalui aktivitas sosial.

Dengan demikian, media ini secara teoretis memiliki landasan kuat dalam pembelajaran bahasa anak usia sekolah dasar.

H. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Studi ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Oktaviani et al. (2023) yang menemukan bahwa media puzzle berbahan barang bekas efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penelitian oleh Nurlela et al. (2023) juga menegaskan bahwa pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan keterampilan berbahasa lebih signifikan daripada pendekatan konvensional.

Namun, keunikan penelitian ini adalah penggunaan wadah cup jelly yang menarik dan membuat siswa lebih termotivasi. Penggunaan alat yang familiar dan menyenangkan memperkuat daya tarik metode ini.

I. Implikasi Teoritis dan Praktis

Secara teoritis, temuan ini mendukung gagasan bahwa pembelajaran bahasa akan lebih berhasil bila siswa dilibatkan secara aktif, interaktif, dan melalui konteks yang menyenangkan. Secara praktis, metode ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia di berbagai jenjang dasar, khususnya untuk materi menyusun kalimat, perintah, dan ajakan.

Guru dapat menyesuaikan level kompleksitas word puzzle sesuai dengan tingkat kelas. Media ini juga bisa diterapkan dalam kegiatan remedial maupun pengayaan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil kegiatan , dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran word puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Penggunaan word puzzle tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan kosakata, pemahaman makna kata, serta kemampuan membaca dan menulis siswa. Selain itu, media ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, word puzzle dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pengembangan kemampuan berbahasa siswa di jenjang pendidikan dasar, khususnya di MI.

Saran

Dari hasil kegiatan yang sudah dilakukan, bisa dilihat kalau penggunaan word puzzle cukup membantu siswa MI dalam meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Siswa jadi lebih semangat belajar, lebih cepat mengenal kosakata, dan lebih aktif dalam pelajaran.

Suasana belajar pun jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Jadi, secara umum, media ini cocok diterapkan untuk pembelajaran bahasa di tingkat dasar seperti MI.

Namun, penelitian ini juga punya beberapa keterbatasan. Pertama, kegiatan hanya dilakukan dalam waktu yang terbatas, jadi belum bisa benar-benar melihat perkembangan jangka panjang siswa. Kedua, jumlah siswa yang terlibat belum terlalu banyak, jadi hasilnya belum bisa digeneralisasikan ke semua MI. Ketiga, fokus pembelajaran masih terbatas pada kosakata dan belum banyak menyentuh aspek kebahasaan lain seperti menyusun kalimat atau berbicara.

Untuk penelitian ke depan, disarankan agar dilakukan dalam waktu yang lebih lama dan melibatkan lebih banyak siswa dari berbagai jenjang kelas dan sekolah yang berbeda, agar hasilnya lebih luas. Selain itu, akan lebih baik jika word puzzle dikembangkan untuk melatih kemampuan berbahasa yang lain juga, seperti berbicara dan menulis kalimat. Peneliti selanjutnya juga bisa mencoba menggabungkan word puzzle dengan media lain agar pembelajaran makin menarik dan bervariasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga jurnal ini yang berjudul “Implementasi Word Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa di MI” dapat tersusun dengan baik.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada:

1. Pihak Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang telah memberikan izin serta kesempatan untuk melaksanakan kegiatan ini,
2. Para guru dan staf pengajar yang telah memberikan dukungan dan masukan selama proses pelaksanaan,
3. Para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan metode word puzzle,
4. Rekan-rekan sejawat serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu, memberikan dorongan, serta kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga jurnal ini dapat memberikan manfaat serta menjadi inspirasi bagi pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan efektif di lingkungan madrasah.

DAFTAR REFERENSI

- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 1511–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Majid, A. (2014). *Perencanaan pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, T., & Setiawan, R. (2021). Penerapan model cooperative learning tipe TPS dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 10–20. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.15361>
- Nurlela., Usman, H., & Yarmi, G. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media interaktif berbasis Quizizz dengan pendekatan Whole Language di sekolah dasar. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 140–149.
- Oktaviani, D. T., Rohana, S., Intiana, H., & Hakim, M. (2023). Pengembangan media puzzle kalimat berbahasa dasar barang bekas untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(Special Issue), 300–305. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4315>
- Putri, R. D., & Handayani, L. (2020). Peningkatan kemampuan menulis deskripsi melalui media gambar berseri pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Dasar*, 7(1), 45–52.
- Rahmawati, D., & Cahyono, A. (2022). Penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(1), 33–42. <https://doi.org/10.21009/JOBI.101.04>
- Setyaningsih, W., & Hastuti, A. (2019). Hubungan aktivitas membaca dengan kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 122–129.
- Sri Widnayarti. (2013). Penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas Va SDN Rangkah 1 Tambaksari Surabaya. *Jurnal Penelitian PGSD*, 1(1), Januari. Diakses 2 Januari dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/1007>
- Suhartini, E. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiiri dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 401–409. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.27420>
- Suhirman, S. (2023). Literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Literasi dan Pendidikan Karakter*, 5(2), 89–97.
- Sunariati, R., Ismawati, E., & Riyadi, I. (2019). Hubungan antara penguasaan kosakata dan struktur kalimat dengan kemampuan menulis karangan narasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 309–329. <http://journal.ikippgriftk.ac.id/index.php/bahasa>
- Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 245–258. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/foundation>
- Suyanto, K. E. (2007). *English for young learners*. Bumi Aksara.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Uno, H. B. (2011). *Model pembelajaran*. Bumi Aksara.