

Hubungan Model Pembelajaran Permainan Susun Kata terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas III SDN 3 Jepang

Marliana Putri Lestari^{1*}, Aulia Tri Lestari², Fitmaya Intan Nazwa³, Fina Fakhriyah⁴, Erik Aditia Ismaya⁵

¹⁻⁵ Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email : 202333202@std.umk.ac.id^{1*}, 202333199@std.umk.ac.id², 202333201@std.umk.ac.id³, fina.fakhriyah@umk.ac.id⁴, erik.aditia@umk.ac.id⁵

Alamat: Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327

Korespondensi penulis: 202333202@std.umk.ac.id

Abstract. Student learning engagement plays a crucial role in character development, especially at the elementary school level. To foster a positive learning environment and encourage active participation, active learning approaches based on games are considered effective. This study aims to analyze the relationship between the active learning model using word-building games and the learning engagement of third-grade students at SDN 3 Jepang, Kudus Regency. The research was motivated by the low level of student participation, which is still dominated by conventional teaching methods. A correlational quantitative approach was used, with a population consisting of all 20 third-grade students, who were also taken as the sample through total sampling technique. Data were collected using a questionnaire to measure learning engagement and observation of the implementation of the word-building game model. The Shapiro-Wilk test was used for normality testing, and since one of the variables was not normally distributed, the data were analyzed using the Spearman correlation test. The results showed a correlation coefficient of $r = -0.097$ with a significance value of $0.686 (> 0.05)$, indicating no significant relationship between the word-building game model and student engagement. Other factors such as individual learning styles or classroom atmosphere may influence student engagement. Nonetheless, this model still holds potential and should be further developed to align with elementary students' characteristics.

Keywords: Activeness, Learning, Games

Abstrak. Keaktifan belajar siswa berperan penting dalam pembentukan karakter, terutama pada tingkat sekolah dasar. Untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan melibatkan siswa secara aktif, pendekatan pembelajaran aktif berbasis permainan dinilai efektif. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara model pembelajaran aktif menggunakan permainan susun kata dengan tingkat keaktifan belajar siswa kelas III di SDN 3 Jepang, Kabupaten Kudus. Latar belakang penelitian ini didasari rendahnya partisipasi aktif siswa akibat dominasi metode pembelajaran konvensional. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif korelasional dengan populasi sebanyak 20 siswa kelas III yang sekaligus menjadi sampel melalui teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur keaktifan belajar dan observasi pelaksanaan model susun kata. Uji normalitas dilakukan dengan Shapiro-Wilk dan karena terdapat data yang tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji korelasi Spearman. Hasil menunjukkan koefisien korelasi $r = -0,097$ dan signifikansi $0,686 (> 0,05)$, artinya tidak terdapat hubungan signifikan antara model susun kata dan keaktifan belajar. Keaktifan siswa kemungkinan dipengaruhi faktor lain seperti gaya belajar atau kondisi kelas. Meski demikian, model ini masih potensial untuk dikembangkan lebih lanjut sesuai karakteristik siswa SD.

Kata kunci: Keaktifan, Pembelajaran, Permainan

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kualitas suatu individu melalui proses belajar yang melibatkan aktivitas aktif. Pendidikan dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan dan kekuatan seseorang melalui proses pembelajaran (Ardiyanti et al., 2021). Dalam suatu pembelajaran di sekolah, siswa tidak hanya bertindak sebagai pendengar saja,

tetapi juga mampu berpikir kreatif untuk menyelesaikan masalah secara mandiri (Febrianti et al., 2025). Keaktifan belajar siswa sangat diperlukan untuk mengembangkan karakter anak pada usia dini, terutama di sekolah dasar.

Dalam sebuah pembelajaran yang ada di sekolah dasar, salah satu aspek penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna adalah keaktifan belajar siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, siswa, dan lingkungan mereka (Fakhriyah et al., 2016). Pemerintah dan pihak-pihak yang terkait telah berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, hingga saat ini, dampak dari peningkatan tersebut belum terlihat. Peningkatan proses pembelajaran dan pendidikan akan menghasilkan pendidikan yang lebih baik. Dalam praktik di lapangan sering dijumpai dimana kondisi siswa yang belum sepenuhnya terlibat aktif dalam pembelajaran, terutama di kelas rendah (Uno & Mohamad, 2022). Siswa terlihat kurang antusias, pasif, enggan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi atau mengemukakan pendapat. Hal ini dikarenakan kegiatan belajar yang diberikan masih secara konvensional berupa ceramah yang membuat pembelajaran hanya satu arah.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti menemukan permasalahan serupa pada siswa kelas 3 SDN 3 Jepang yang berlokasi di Kabupaten Kudus. Siswa kelas 3 SDN 3 Jepang masih banyak yang kurang antusias dalam belajar, seperti diam jika diberi pertanyaan oleh guru. Seharusnya kondisi ideal pada pembelajaran di kelas rendah harus bersifat aktif, kreatif, antusias, serta konkret dalam kehidupan sehari-hari. Siswa bukan hanya penerima informasi tetapi juga pelaku utama dalam proses pembelajaran. Menurut (Fajra, 2023), keterampilan untuk berperan aktif dalam belajar siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran aktif yang merupakan bagian penting dari pengembangan kreativitas. Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan dalam penerapan model pembelajaran aktif di sekolah dasar, terutama dalam mengintegrasikan pendekatan ini untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa seperti implementasi berbagai model pembelajaran yang digunakan, beberapa mungkin tetap menggunakan model konvensional, yang lebih berfokus pada presentasi atau pemberian tugas, tanpa memprioritaskan keterlibatan aktif siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran yang efektif melibatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar dan membentuk kompetensi dan karakter. Perjuangan guru untuk mengajar siswanya sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran (Setiawan & Alimah, 2019). Salah satu upaya untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran aktif. Model pembelajaran aktif digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan

memperhatikan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar (Hidayati, 2021) . Model pembelajaran aktif memiliki beberapa jenis, salah satunya pembelajaran berbasis permainan susun kata.

Model pembelajaran tersebut mengintegrasikan unsur permainan dan penyusunan kata dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Mahesti & Koeswanti (2021), mengemukakan bahwa belajar sambil bermain dapat menjadi alternatif siswa untuk mudah memahami materi dan memperbaiki karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa secara aktif dapat terbantu untuk melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran aktif berbasis permainan susun kata dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Penggunaan model pembelajaran aktif berbasis permainan susun kata terbukti mendorong siswa untuk mengingat, memahami, dan menggunakan kosa kata. Model ini membuat siswa belajar kosa kata secara teratur dan menyenangkan.

Peneliti relevan mendukung bahwa model pembelajaran aktif berbasis permainan susun kata memiliki hubungan dengan motivasi belajar siswa. Penelitian Rachman (2023), mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis permainan kata dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan kemampuan mereka untuk memahami kosakata. Model pembelajaran aktif yang menekankan diskusi, kerja kelompok, proyek, dan kegiatan interaktif lainnya telah dikenal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Siswa bukan hanya penerima informasi tetapi juga pelaku utama dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan desain korelasional untuk menyelidiki bagaimana hubungan antara model pembelajaran aktif dengan kreativitas belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian dengan desain korelasional tidak bertujuan untuk mengubah atau mengubah variabel pembelajaran aktif. Sebaliknya, tujuan penelitian adalah untuk mengamati bagaimana hubungan pembelajaran aktif berbasis permainan susun kata terhadap keaktifan belajar siswa kelas III SDN 3 Jepang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di sekolah.

3. METODE PENELITIAN

Naskah penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis korelasional. Menurut Arikunto dalam Febriyanto (2023), penelitian korelasional (Correlational Studies) adalah jenis dari penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menjelaskan bagaimana dan seberapa kuat hubungan antara variabel-variabel dalam kelompok tertentu serta menghitung seberapa besar dampak perubahan pada variabel prediktor tertentu terhadap variabel kriteria

dalam kelompok sasaran. Penelitian korelasional menurut Duli, (2019), memungkinkan kita untuk memahami hubungan dan alat analitik baru dengan menghitung dan memperkirakan hubungan sebab akibat. Penelitian korelasional menggunakan korelasi statistik dalam penelitian non eksperimental untuk melihat bagaimana eksplorasi hubungan dua atau lebih variabel dalam kelompok suatu sasaran, yaitu model pembelajaran aktif berbasis permainan susun kata digunakan sebagai variabel X dan keaktifan belajar siswa digunakan sebagai variabel Y. Populasi penelitian ini terdiri dari semua siswa kelas III di SD N 3 Jepang, Kabupaten Kudus.

Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah teknik total sampling karena jumlah populasi yang diteliti kurang dari 100, sehingga seluruh populasi akan dijadikan sampel yaitu 20 orang siswa. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan dua instrumen, yaitu instrumen model pembelajaran aktif (variabel X) dengan menggunakan permainan susun kata secara acak. Sedangkan keaktifan belajar siswa (variabel Y) menggunakan kuesioner agar dapat mengukur bagaimana tingkat keaktifan belajar siswa.

Instrumen kuesioner atau angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden dapat dilakukan dengan dua jenis pertanyaan, yaitu berupa pertanyaan tertutup yang memiliki pilihan jawaban yang telah ditentukan atau pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden untuk memberikan tanggapan bebas (Ardiansyah et al., 2023). Sedangkan penelitian menggunakan instrumen tes untuk memperoleh data. Tes adalah pertanyaan, latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, kemampuan seseorang atau kelompok (Nasution, 2016). Analisis data sangat penting karena hasilnya akan membantu dalam pengambilan keputusan dan menentukan strategi penelitian. Menurut Wajdi, (2024), pada penelitian, analisis data digunakan setelah semua data yang diperlukan telah diperoleh secara lengkap. Analisis data yang digunakan peneliti adalah uji Normalitas dan uji Spearman, dimana uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji spearman adalah uji non-parametrik untuk mengetahui hubungan antara model pembelajaran aktif berbasis permainan susun kata terhadap keaktifan belajar siswa.

Skor yang diperoleh dari kuesioner dihitung menggunakan skala likert yang kemudian diubah menjadi nilai rata-rata dari masing-masing siswa. Skala Likert menggunakan kombinasi empat atau lebih pertanyaan untuk menghasilkan skor atau nilai yang mengukur minat, sikap, dan perilaku seseorang (Syofian et al., 2015). Dalam sebuah analisis data, komposit skor dari skala likert biasanya dalam bentuk jumlah atau rata-rata dari setiap butir pertanyaan. Semua butir pertanyaan yang diberikan bersifat valid, hal ini dikarenakan dalam setiap butir pertanyaan merupakan indikator dari variabel yang direpresentasikannya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil analisis data untuk mengidentifikasi adanya keterkaitan antara model pembelajaran aktif berbasis permainan susun kata dengan keaktifan belajar siswa, yang diukur melalui permainan susun kata secara acak dan kuesioner.

Deskripsi Data Penelitian

Bagian ini menjelaskan gambaran umum data penelitian pada variabel Model Pembelajaran Aktif Susun Kata (X) dan Keaktifan Belajar Siswa (Y).

Tabel 1. Hasil Deskripsi Data antara Model Pembelajaran Aktif Susun Kata dengan Keaktifan Belajar Siswa SDN 3 Jepang

Skor	Model Pembelajaran Susun Kata	Keaktifan Belajar Siswa
Maksimum	35	30
Minimum	21	10
Rata-rata	28,5	17
Standar Deviasi	4,513	8,013
Varians	20,368	64,211
Range	14	20

Model Pembelajaran Aktif (X)

Data yang tercantum dalam Tabel 1.1 mengindikasikan bahwa skor model pembelajaran aktif susun kata (X) diperoleh nilai terendah 21, nilai tertinggi 35, dengan kisaran nilai sebesar 14. Nilai rata-rata berdasarkan perhitungan statistik adalah sebesar 28,5, simpangan baku (s) sebesar 4,513, serta diperoleh varians sebesar 20,368. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memperoleh skor yang cukup tinggi dalam keterlibatan mereka terhadap model pembelajaran aktif berbasis permainan susun kata, dengan variasi yang moderat.

Keaktifan Belajar Siswa

Data hasil penelitian yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa (Y) diperoleh skor terendah 10, skor tertinggi 30, dengan rentang nilai sebesar 20. Dari perhitungan statistik diperoleh nilai rata-rata sebesar 17, simpangan baku (s) sebesar 8,013, dan varians sebesar 64,211. menunjukkan adanya variasi tingkat keaktifan belajar yang cukup besar di antara siswa.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui distribusi data dari masing-masing variabel yang tergolong normal atau sebaliknya. Menurut Wajdi, (2024), uji normalitas digunakan untuk memastikan data tersebut berdistribusi normal atau tidak, dengan

demikian dapat membantu dalam memilih metode analisis statistik yang sesuai. Adapun kriteria pengujiannya menurut Usmadi, (2020), yaitu jika nilai signifikansi data lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi data kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas yang peneliti gunakan adalah *Shapiro Wilk*. Apabila nilai Lhitung (L_0) tertinggi pada kelompok yang diteliti lebih kecil daripada L_{tabel} (L_t) dari daftar, maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal.

L_{hitung} (L_0) adalah perbedaan dari bsolut terbesar antara distribusi kumulatif data empiris dan proposi data mentah. Guna memberikan gambaran yang lebih jelas tentang nilai yang diperoleh dari uji normalitas variabel yang diteliti menggunakan Shapiro Wilk pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Analisis Normalitas antara Model Pembelajaran Aktif Susun Kata dengan Keaktifan Belajar Siswa SDN 3 Jepang

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Metode Pembelajaran Aktif Susun Kata	.210	20	.021	.921	20	.102
Keaktifan Belajar Siswa	.309	20	.000	.762	20	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas pada tabel 2. diperoleh nilai signifikansi data metode pembelajaran susun kata sebesar 0,210 dan keaktifan belajar siswa sebesar 0,309 pada *Kolmogorov-Smirnov*. Sedangkan nilai signifikansi data metode pembelajaran susun kata sebesar 0,102 dan keaktifan belajar siswa sebesar 0,000 pada *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan sampel penelitian sebesar 20 yang termasuk sampel kecil maka peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Nilai signifikansi pada uji *Shapiro-Wilk* untuk data metode pembelajaran susun kata menunjukkan nilai $> 0,05$ yang berarti berdistribusi secara normal, sedangkan untuk data keaktifan belajar siswa menunjukkan nilai $< 0,05$ yang berarti tidak berdistribusi secara normal. Oleh karena salah satu variabel, yaitu keaktifan belajar siswa, tidak berdistribusi normal, maka pengujian selanjutnya menggunakan uji non-parametrik, yaitu *uji korelasi Spearman*.

Uji Spearman

Uji korelasi Spearman digunakan guna mengidentifikasi arah dan tingkat kekuatan hubungan antara dua variabel yang berskala ordinal atau data yang distribusinya tidak normal (Duli, 2020). Menurut Arikunto, (2021), teknik korelasi Spearman termasuk metode non-

parametrik yang berfungsi untuk mengukur kekuatan serta arah hubungan yang bersifat monotonik. Kriteria pengujian uji Spearman menurut Nugraha, (2022), yaitu apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antar variabel, sedangkan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka tidak ada hubungan yang signifikan antar variabel. Nilai koefisien korelasinya sendiri berkisar antara -1 hingga 1, di mana nilai yang mendekati -1 atau 1 menunjukkan hubungan yang kuat, sedangkan nilai mendekati 0 menunjukkan hubungan yang lemah.

Hasil Uji Spearman

Tabel 3. Hasil Analisis Spearman antara Model Pembelajaran Aktif Susun Kata dengan Keaktifan Belajar Siswa SDN 3 Jepang

Correlations				
			Metode Pembelajaran Aktif Susun Kata	Keaktifan Belajar Siswa
Spearman's rho	Metode Pembelajaran Aktif Susun Kata	Correlation Coefficient	1.000	-.097
		Sig. (2-tailed)	.	.686
		N	20	20
	Keaktifan Belajar Siswa	Correlation Coefficient	-.097	1.000
		Sig. (2-tailed)	.686	.
		N	20	20

Pengujian korelasi Spearman dilakukan untuk mengetahui arah hubungan serta tingkat kekuatan hubungan Model Pembelajaran Aktif Susun Kata terhadap Keaktifan Belajar Siswa. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar $r = -0,097$ dengan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,686.

Hasil ini mengindikasikan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori sangat lemah dan berarah negatif, sehingga peningkatan penerapan Model Pembelajaran Aktif Susun Kata tidak diikuti dengan peningkatan keaktifan belajar siswa secara konsisten. Selain itu, nilai signifikansi yang melebihi 0,05 ($0,686 > 0,05$) menunjukkan bahwa hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik.

Pembahasan Hasil Penelitian

Permainan susun kata memberikan tantangan yang menarik bagi siswa sehingga mampu meningkatkan fokus dan semangat belajar mereka. Sesuai dengan pendapat Andera, (2023), permainan ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan adanya tantangan yang harus dipecahkan dalam permainan, siswa terdorong untuk lebih berkonsentrasi dan berusaha keras agar dapat

menyusun kata dengan tepat. Meskipun permainan susun kata memiliki potensi sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara model tersebut dengan keaktifan belajar siswa tergolong sangat lemah dan tidak signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa dalam konteks penelitian ini, penerapan permainan susun kata belum memberikan dampak yang berarti terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Kemungkinan, terdapat faktor lain yang turut mempengaruhi keaktifan belajar, seperti suasana belajar di kelas, gaya belajar individu siswa, atau variasi respons siswa terhadap model yang digunakan (Malau et al., 2025).

Model pembelajaran berbasis game seperti permainan susun kata mampu melatih ranah afektif peserta didik, seperti sikap, perasaan, dan minat belajar, melalui kegiatan kolaboratif antar kelompok yang melibatkan proses memberikan tanggapan dan mengorganisasikan informasi saat mengklasifikasikan keberagaman budaya Indonesia untuk ditempelkan pada peta interaktif. Penggunaan permainan susun kata ini dapat membantu membentuk pola pikir yang kritis dan imajinatif sekaligus mengurangi rasa bosan, sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, pada ranah psikomotorik, siswa melakukan gerakan cepat untuk menganalisis dan mengekspresikan diri saat mempresentasikan hasil kerja, dengan tingkat tantangan yang bervariasi mulai dari yang mudah hingga yang sulit (Anggraini et al., 2024). Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Hildayanti, (2024) mengungkapkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan ketika permainan kartu suku kata dirancang secara bertahap dan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa dalam penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan, penting bagi guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan kemampuan awal peserta didik. Apabila tantangan yang diberikan tidak seimbang terlalu sulit atau terlalu mudah dapat menyebabkan sebagian siswa merasa tidak mampu mengikuti atau justru kehilangan minat, yang pada akhirnya menurunkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai faktor penting dalam proses perolehan hasil belajar yang optimal. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto, (2021), siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran meliputi diskusi, mengajukan pertanyaan, dan keterlibatan langsung cenderung menunjukkan pencapaian belajar yang lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang bersikap pasif. Keaktifan tersebut mencerminkan keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif maupun afektif, sehingga mendukung proses pemahaman dan penguasaan materi secara lebih efektif. Dengan demikian, walaupun permainan susun kata memiliki potensi untuk menciptakan suasana pembelajaran

yang kondusif dan menarik, tetap diperlukan penelitian lebih lanjut terhadap cara penerapannya agar model ini dapat memberikan dampak nyata dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan antara kreativitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran aktif siswa kelas IV di SDN 3 Jepang terdapat nilai koefisien korelasi sebesar $-0,097$, dengan tingkat signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar $0,686$. Nilai ini menunjukkan hubungan yang sangat lemah dan negatif antara kedua variabel. Selain itu, dengan nilai signifikansi $0,686$, lebih besar dari batas signifikansi $0,05$. Artinya, peningkatan model pembelajaran aktif cenderung diikuti oleh sedikit penurunan kreativitas siswa. Dengan kata lain, data yang diperoleh belum memadai untuk membuktikan adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model susun kata belum secara efektif mendorong peningkatan keaktifan belajar siswa di kelas yang diteliti. Keaktifan belajar siswa kemungkinan dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti suasana kelas, gaya belajar individu, atau implementasi model yang kurang optimal.

Walaupun demikian, model pembelajaran susun kata tetap menunjukkan potensi sebagai metode yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam penerapan model ini. Selain itu, perlu dilakukan eksplorasi terhadap metode lain yang lebih sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa SD agar keaktifan serta kreativitas belajar mereka dapat berkembang dengan maksimal.

DAFTAR REFERENSI

- Andera, G., Armariena, D. N., & Noviati, N. (2023). Pengaruh permainan susun kata terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada kelas V SD Negeri 69 Palembang. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 306. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i2.8773>
- Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh game based learning terhadap hasil belajar pada keragaman sosial budaya masyarakat. *Journal of Education Research*, 5(3), 3723–3730. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1069>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan penerapan model STAD (Student Team Achievement Division) berbantuan media puzzle. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33.
- Arikunto, S. (2021a). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Ed. 3). Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2021b). Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memegang peranan penting dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Bumi Aksara.
- Duli, N. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Budi Utama.
- Duli, N. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif: Beberapa konsep dasar untuk penulisan skripsi & analisis data dengan SPSS*. Deepublish.
- Fajra, R. R., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Metode pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 122–129.
- Fakhriyah, F., Wanabuliandari, S., & Ardianti, S. D. (2016). Pendampingan pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk media pembelajaran inovatif bagi guru di SDN 5 Bae, Kudus. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 48–55.
- Febrianti, R., Herdyana, T., & Malinda, L. (2025). Pengaruh model pembelajaran kelompok kecil terhadap kreativitas siswa kelas V SD Islamiyah tahun ajaran 2022/2023. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 88–97.
- Febriyanto, B. F., Rahman, Yuliawati, Anggraeni, S. W., & Yonanda, D. A. (2023). Hubungan kemampuan berpikir kreatif dan menulis deskripsi pada siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1519–1528. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.5647>
- Hidayati, B. N. (2021). Kreativitas belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Pemongkong dengan menggunakan model pembelajaran Number Head Together. *Yasin*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.58578/yasin.v1i1.1>
- Hildayanti, M. S., Wakhyudin, H., Prima, F., & others. (2024). Merangsang literasi baca tulis melalui permainan kartu suku kata: Pendekatan kreatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 3(2), 2533–2536.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup pada siswa kelas 6 sekolah dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Malau, R. W. A., Nurhayati, S., Simbolon, P., Wuriyani, E. P., & Anshari, K. (2025). Pengaruh permainan susun kata terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada siswa kelas V SDN 101765 Bandar Setia. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 116–126.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*, 4(1), 59–75.

- Nugraha, D., & others. (2022). Hubungan kemampuan literasi sains dengan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementary*, 5(2), 153–158.
- Rachman, W. (2023). Penerapan model pembelajaran permainan kata berkaitan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan memahami kosakata. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 19–29.
- Setiawan, A. S., & Alimah, S. (2019). Pengaruh model pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) terhadap keaktifan siswa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 81–90. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.7284>
- Syofian, S., Setiyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). Otomatisasi metode penelitian skala Likert berbasis web. *Prosiding Semnastek*.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). Belajar dengan pendekatan PAILKEM: Pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik. Bumi Aksara.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Wajdi, F., Rokhamah, R., Lestari, F. P., Maemunah, M., Mardiaty, M., Rahmawati, Y., Mardiana, M., Irwanto, I., Haryono, H. E., Nurmallasari, I., & others. (2024). *Metodologi pendidikan: Teori dan aplikasi dalam penelitian*.