ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol 5. No. 4, Oktober 2025
P-ISSN : 2774-8014 | E-ISSN : 2774-7034
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

PENGEMBANGAN MEDIA JIGSAW PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MENYUSUN KALIMAT SISWA SEKOLAH DASAR

Viranda Ajeng Marizka Fahmi[1], Padlurrahman[2], Badarudin[3]
Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Hamzanwadi[1,2,3]
e-mail: virandaajeng.240701046@student.hamzanwadi.ac.id[1],
padlurrahman@hamzanwadi.ac.id[2], badarudin@hamzanwadi.ac.id[3]

ABSTRAK

Kesulitan menyusun kata menjadi kalimat yang utuh masih menjadi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sehingga diperlukan media yang konkret dan menarik untuk mendukung latihan berbahasa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Jigsaw Puzzle* untuk pembelajaran menyusun kalimat pada peserta didik kelas III serta mengkaji kelayakan, kepraktisan, dan perubahan hasil belajar setelah penggunaannya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri 2 Lendang Kunyit, melibatkan 15 peserta didik pada skala kecil dan 29 peserta didik pada skala besar. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket respons, serta tes *pretest* dan *posttest*. Validasi menunjukkan kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 97%, ahli media 80%, dan ahli bahasa 91,11%. Respons peserta didik mencapai 87,3% pada uji coba kecil dan 99,6% pada uji coba besar, sedangkan respons guru sebesar 98,75%. Rata-rata skor belajar meningkat dari 51,67 menjadi 69,33 pada uji coba kecil dan dari 45,00 menjadi 76,90 pada uji coba besar, dengan N-Gain masing-masing 0,366 dan 0,580 dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media layak dan praktis digunakan serta berpotensi mendukung latihan menyusun kalimat, meskipun pengaruh kausalnya belum dapat dipastikan.

Kata Kunci: *Jigsaw Puzzle, Media Pembelajaran, Menyusun Kalimat, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Difficulty in arranging words into complete sentences remains a challenge in Indonesian language learning at the elementary school level, highlighting the need for concrete and engaging instructional media to support language practice. This study aimed to develop *Jigsaw Puzzle* media for sentence construction among third-grade students and examine its feasibility, practicality, and changes in learning outcomes following its use. The study employed a *Research and Development* approach using the ADDIE model, comprising analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trials were conducted at SD Negeri 2 Lendang Kunyit, involving 15 students in the small-scale trial and 29 students in the large-scale trial. Data were collected through observation, interviews, expert validation, response questionnaires, and *pretest* and *posttest* assessments. The validation results indicated feasibility scores of 97% for material experts, 80% for media experts, and 91.11% for language experts. Student responses reached 87.3% in the small-scale trial and 99.6% in the large-scale trial, while the teacher response was 98.75%. Mean learning scores increased from 51.67 to 69.33 in the small-scale trial and from 45.00 to 76.90 in the large-scale trial, with N-Gain values of 0.366 and 0.580, respectively, both categorized as moderate. These findings indicate that the media is feasible and practical and may support sentence construction practice, although its causal effect cannot yet be established.

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol 5. No. 4, Oktober 2025
P-ISSN : 2774-8014 | E-ISSN : 2774-7034
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

Keywords: *Jigsaw Puzzle, Learning Media, Sentence Construction, Indonesian Language, Elementary School*

PENDAHULUAN

Keterampilan menyusun kalimat merupakan salah satu kemampuan dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik mengorganisasikan kata menjadi gagasan yang utuh dan bermakna. Penguasaan keterampilan tersebut tidak hanya ditentukan oleh kemampuan mengenali kosakata, tetapi juga oleh pemahaman mengenai hubungan antarkata dan ketepatan urutannya dalam kalimat. Peserta didik yang belum menguasai keterampilan ini berpotensi mengalami kesulitan ketika mengembangkan kemampuan menulis pada tahap pembelajaran berikutnya. Smith et al. (2021) membahas intervensi penulisan kalimat bagi peserta didik sekolah dasar yang berisiko mengalami kesulitan menulis, sehingga keterampilan tersebut perlu memperoleh perhatian melalui strategi pembelajaran yang sesuai. Dalam konteks pendidikan dasar, penguatan literasi juga perlu mempertimbangkan dukungan pembelajaran yang mampu membantu peserta didik membangun keterampilan secara bertahap (Silverman et al., 2025). Dengan demikian, pembelajaran menyusun kalimat perlu dirancang agar peserta didik tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk memahami dan mempraktikkan struktur kalimat secara aktif.

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih konkret menjadi perhatian dalam pengembangan keterampilan menyusun kalimat, terutama bagi peserta didik kelas awal yang masih memerlukan pengalaman belajar melalui aktivitas langsung. Berdasarkan studi pendahuluan di kelas III SD Negeri 2 Lendang Kunyit, dari 25 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang mampu menyusun kata dengan urutan benar, sedangkan 15 peserta didik lainnya masih mengalami kesulitan. Observasi pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan belajar cenderung menggunakan penjelasan guru dan latihan tertulis, sementara penggunaan media manipulatif belum optimal. Wawancara dengan guru juga mengindikasikan bahwa sebagian peserta didik belum memahami hubungan antarkata dan mengalami kesulitan menentukan urutan yang tepat. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar konkret dan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada konteks penelitian, tanpa menggeneralisasikan kondisi tersebut kepada seluruh sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghadirkan aktivitas belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Ramadhania dan Yamin (2022) mengembangkan media crossword puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II sekolah dasar, yang memperlihatkan relevansi permainan berbasis kata dalam pembelajaran bahasa. Guan et al. (2024) melalui kajian sistematis membahas penerapan game-based learning dalam pendidikan dasar, sedangkan Barz et al. (2024) mengkaji dampak intervensi pembelajaran berbasis permainan digital terhadap hasil belajar kognitif, metakognitif, dan afektif-motivasional. Anggraeni et al. (2024) juga menelaah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam peningkatan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Berbagai kajian tersebut memberikan landasan untuk mempertimbangkan permainan edukatif sebagai bagian dari strategi pembelajaran, meskipun konteks dan keterampilan yang dikaji tidak sepenuhnya sama dengan keterampilan menyusun kalimat. Oleh karena itu, pengembangan media perlu diarahkan pada karakteristik materi dan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia, bukan sekadar mengadopsi unsur permainan secara umum.

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

Media manipulatif memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan memilih, memindahkan, mengelompokkan, dan mengatur objek sesuai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran menyusun kalimat, aktivitas tersebut dapat diterapkan melalui kartu kata yang disusun menjadi kalimat utuh, kemudian dibaca dan diperiksa kembali oleh peserta didik. Sa'diyah et al. (2024) mengkaji penerapan Project Based Learning dengan bantuan media manipulatif terhadap pemahaman peserta didik sekolah dasar, sehingga penggunaan objek konkret dapat dipertimbangkan dalam perancangan aktivitas pembelajaran. Sementara itu, Shabani et al. (2025) membahas penggunaan pembelajaran puzzle dalam konteks peserta didik dengan kesulitan belajar, yang memberikan perspektif mengenai pemanfaatan puzzle sebagai bentuk aktivitas pembelajaran. Fu'adi et al. (2024) mengangkat upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sehingga pengembangan media perlu mempertimbangkan kondisi belajar dan hambatan yang dialami peserta didik. Meskipun penelitian tersebut memiliki fokus yang beragam, keseluruhannya memberikan dasar untuk mengembangkan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang dituju.

Pengembangan media pembelajaran memerlukan proses sistematis agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik pengguna. Model ADDIE menyediakan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dapat digunakan untuk mengorganisasikan proses tersebut. Suhermanto et al. (2024) menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk peserta didik sekolah dasar, sedangkan Mugi et al. (2025) membahas strategi guru dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas awal. Kedua kajian tersebut relevan dalam memberikan perspektif mengenai pengembangan media dan strategi pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, ADDIE digunakan untuk menghubungkan hasil analisis kebutuhan dengan rancangan produk, validasi ahli, revisi, serta uji coba pengguna. Pendekatan tersebut memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap sehingga kualitas materi, tampilan, bahasa, dan penggunaan media dapat ditelaah sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Walaupun penelitian mengenai pembelajaran berbasis permainan, media puzzle, media manipulatif, dan pengembangan media menggunakan ADDIE telah dilakukan, masih diperlukan pengembangan yang secara khusus diarahkan pada keterampilan menyusun kalimat Bahasa Indonesia melalui manipulasi kartu kata dalam konteks kelas III sekolah dasar. Penelitian Ramadhania dan Yamin (2022), misalnya, berfokus pada penguasaan kosakata melalui crossword puzzle, sedangkan kajian Guan et al. (2024) membahas pembelajaran berbasis permainan dalam cakupan pendidikan dasar yang lebih luas. Smith et al. (2021) menelaah intervensi penulisan kalimat, tetapi konteks tersebut berbeda dari pengembangan media Jigsaw Puzzle yang menggabungkan kartu gambar, kartu kata, papan puzzle, petunjuk, dan tantangan latihan. Kesenjangan penelitian terletak pada kebutuhan menghadirkan media manipulatif yang secara langsung memungkinkan peserta didik memilih, mengurutkan, membaca, dan memperbaiki susunan kata dalam kalimat. Kebaruan penelitian ini bukan pada penggunaan puzzle semata, melainkan pada rancangan media yang mengintegrasikan unsur visual dan manipulasi kata untuk mendukung latihan menyusun kalimat dalam konteks pembelajaran yang diteliti.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media Jigsaw Puzzle untuk pembelajaran menyusun kalimat Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri 2 Lendang Kunyit melalui model ADDIE. Penelitian diarahkan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi, media, dan

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

bahasa, serta mengidentifikasi kepraktisan media melalui respons guru dan peserta didik. Selain itu, penelitian mengamati perubahan skor sebelum dan sesudah penggunaan media pada tahap uji coba skala kecil dan skala besar sebagai bagian dari evaluasi awal produk. Hasil penelitian diharapkan memberikan alternatif media pembelajaran konkret yang dapat digunakan guru untuk memfasilitasi latihan menyusun kalimat secara lebih aktif dan terstruktur. Kontribusi penelitian terletak pada pengembangan produk yang berangkat dari kebutuhan nyata di kelas serta dokumentasi proses validasi dan uji coba pengguna. Temuan penelitian juga diharapkan menjadi dasar bagi pengembangan media serupa dan pengujian lebih lanjut dengan cakupan sekolah serta desain evaluasi yang lebih luas.

.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) untuk menghasilkan media pembelajaran *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran menyusun kalimat bagi siswa kelas III SD Negeri 2 Lendang Kunyit. Proses pengembangan mengacu pada model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analisis dilakukan melalui observasi awal dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam menyusun kata menjadi kalimat yang tepat serta kebutuhan media pembelajaran. Hasil identifikasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk merancang media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan produk diarahkan pada penyediaan sarana belajar yang memadukan aktivitas menyusun potongan kata, penggunaan gambar, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap perancangan dan pengembangan dilakukan dengan menyusun komponen media yang meliputi kotak penyimpanan, papan *Jigsaw Puzzle*, kartu gambar, kartu kata, petunjuk penggunaan, serta kartu tantangan dan latihan. Produk yang telah disusun kemudian menjalani validasi oleh tiga orang ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen validasi yang disesuaikan dengan aspek kelayakan masing-masing bidang, kemudian hasilnya dihitung dalam bentuk persentase dan dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian. Masukan dari validator dijadikan dasar untuk melakukan penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam kegiatan uji coba. Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 15 siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 29 siswa kelas III SD Negeri 2 Lendang Kunyit.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket tanggapan pengguna, serta tes kemampuan menyusun kalimat yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Data hasil validasi dan tanggapan pengguna dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase pencapaian berdasarkan skor yang diperoleh dan skor maksimal instrumen. Kemampuan siswa dianalisis melalui perbandingan skor *pretest* dan *posttest*, sedangkan peningkatan skor dihitung menggunakan rumus *N-Gain* dan diinterpretasikan berdasarkan kategori yang ditetapkan dalam penelitian. Data tanggapan siswa dan guru digunakan untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan media, sementara hasil validasi digunakan untuk menentukan kelayakan produk. Tahap evaluasi dilakukan dengan menelaah keseluruhan hasil pengembangan, validasi, uji coba, dan tanggapan pengguna sebagai dasar untuk menyusun produk akhir media pembelajaran *Jigsaw Puzzle*.

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

ELEMENTARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol 5. No. 4, Oktober 2025
P-ISSN : 2774-8014 | E-ISSN : 2774-7034
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Validasi Media *Jigsaw Puzzle*

Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan media Jigsaw Puzzle yang dikembangkan sebagai sarana pembelajaran menyusun kalimat bagi siswa kelas III sekolah dasar. Penilaian melibatkan tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masing-masing validator memberikan penilaian berdasarkan aspek yang sesuai dengan bidang keahliannya. Hasil validasi tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media *Jigsaw Puzzle*

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Materi	97%	Sangat Baik
Media	80%	Baik
Bahasa	91,11%	Sangat Baik
Rata-rata	89,37%	Sangat Baik

Tabel 1 memperlihatkan hasil penilaian dari ketiga bidang validasi yang menjadi dasar evaluasi produk. Penilaian tersebut mencakup kesesuaian materi, kualitas media, serta penggunaan bahasa dalam perangkat pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan produk sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba. Seluruh penilaian validator selanjutnya menjadi bagian dari dokumentasi pengembangan media.

Hasil Uji Coba Media *Jigsaw Puzzle*

Uji coba media dilaksanakan secara bertahap melalui kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap kelompok kecil, pengujian melibatkan 15 siswa, sedangkan tahap kelompok besar melibatkan 29 siswa. Pengukuran kemampuan menyusun kalimat dilakukan melalui pretest dan posttest, kemudian hasilnya dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain*. Rekapitulasi hasil kedua tahap pengujian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kemampuan Menyusun Kalimat

Tahap Uji Coba	Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest	Rata-rata *Posttest*	*N-Gain*	Kategori
Kelompok kecil	15	51,67	69,33	0,366	Sedang
Kelompok besar	29	45,00	76,90	0,580	Sedang

Berdasarkan Tabel 2, pengujian dilakukan pada dua kelompok dengan jumlah peserta yang berbeda. Data hasil pengukuran menunjukkan adanya perbedaan capaian antara pengukuran awal dan akhir pada masing-masing kelompok. Nilai *N-Gain* diperoleh melalui perhitungan berdasarkan skor yang digunakan dalam penelitian. Seluruh hasil tersebut menjadi bagian dari data empiris pengembangan media Jigsaw Puzzle.

Hasil Penilaian Kepraktisan Media

Penilaian kepraktisan media dilakukan dengan mengumpulkan tanggapan siswa dan guru setelah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian siswa diperoleh melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, sedangkan penilaian guru digunakan untuk melengkapi informasi mengenai penggunaan media. Data tanggapan dihitung dalam

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

bentuk persentase dan dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian. Hasil penilaian kepraktisan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kepraktisan Media *Jigsaw Puzzle*

Responden	Tahap Penilaian	Persentase	Kategori
Siswa	Kelompok kecil	87,3%	Sangat Praktis
Siswa	Kelompok besar	99,6%	Sangat Praktis
Guru	Penilaian penggunaan media	98,75%	Sangat Praktis

Tabel 3 memuat tanggapan dari pengguna media selama pelaksanaan uji coba. Penilaian siswa diperoleh dari dua tahap pengujian, sedangkan penilaian guru mencakup tanggapan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Data tersebut melengkapi hasil validasi ahli dan pengukuran kemampuan siswa yang telah disajikan sebelumnya. Dengan demikian, bagian hasil penelitian mencakup tiga komponen utama, yaitu validasi produk, hasil pengujian siswa, dan penilaian kepraktisan media.

Pembahasan

Pengembangan media *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran menyusun kalimat di kelas III SD Negeri 2 Lendang Kunyit berangkat dari kebutuhan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan melibatkan siswa secara aktif. Kemampuan menyusun kalimat merupakan keterampilan dasar yang memerlukan penguasaan kosakata, pemahaman hubungan antarkata, serta kemampuan menempatkan unsur bahasa dalam susunan yang bermakna. Chandler dan Sayeski (2024) menekankan bahwa keterampilan menyusun kalimat merupakan fondasi penting dalam kegiatan menulis, sehingga pembelajaran perlu memberikan perhatian khusus terhadap penguasaan keterampilan pada tingkat kalimat. Dalam konteks penelitian ini, media *Jigsaw Puzzle* dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa memanipulasi kartu kata dan menyusun unsur bahasa secara langsung. Karakteristik tersebut menjadikan media sebagai sarana latihan yang menghubungkan aktivitas konkret dengan keterampilan berbahasa yang menjadi sasaran pembelajaran.

Hasil validasi memperlihatkan bahwa media *Jigsaw Puzzle* memperoleh penilaian dari aspek materi, media, dan bahasa dengan kategori yang baik hingga sangat baik. Penilaian tersebut mencakup kesesuaian isi pembelajaran, kualitas penyajian produk, serta keterpahaman bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran. Hasil validasi menjadi dasar untuk menilai kesesuaian produk sebelum diterapkan pada kegiatan uji coba siswa. Roqima dan Janattaka (2025) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Android* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan Ratnasari dan Ansori (2024) mengkaji media *Smart Apps Creator* berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran kalimat efektif. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan adanya beragam pendekatan pengembangan media untuk pembelajaran bahasa, sementara penelitian ini menawarkan bentuk media manipulatif yang digunakan secara langsung dalam aktivitas penyusunan kalimat.

Karakteristik *Jigsaw Puzzle* terletak pada keterlibatan siswa dalam memilih, memindahkan, dan mengorganisasikan kartu kata menjadi kalimat yang sesuai. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba susunan kata, memeriksa kembali urutannya, serta melakukan perbaikan berdasarkan petunjuk pembelajaran. Byrne et al. (2023) membahas penggunaan manipulatif dalam pembelajaran dan perkembangan anak melalui kajian *scoping review*, sedangkan Pramudita (2023) mengulas penggunaan media

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

manipulatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Meskipun konteks pembelajaran kedua penelitian tersebut berbeda, keduanya dapat digunakan sebagai rujukan pendukung mengenai pemanfaatan media konkret dalam kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, penggunaan kartu kata dan *puzzle* diarahkan secara khusus pada keterampilan mengorganisasikan unsur bahasa, bukan pada penguasaan materi matematika.

Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan menyusun kalimat pada kelompok kecil maupun kelompok besar setelah siswa menggunakan media. Nilai *N-Gain* pada kedua kelompok berada dalam kategori sedang, sehingga peningkatan yang teramati belum termasuk kategori tinggi berdasarkan klasifikasi yang digunakan dalam penelitian. Temuan tersebut perlu dipahami sebagai perubahan skor selama pelaksanaan uji coba dan tidak dapat secara langsung membuktikan bahwa media merupakan satu-satunya penyebab peningkatan kemampuan siswa. Islamiyah et al. (2022) mengkaji model pembelajaran kooperatif *Scramble* berbantuan *puzzle* dalam pembelajaran membaca permulaan Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kesamaan penggunaan *puzzle* memberikan relevansi terhadap penelitian ini, tetapi kemampuan membaca permulaan dan kemampuan menyusun kalimat merupakan keterampilan yang berbeda sehingga hasil keduanya tidak dapat dibandingkan secara langsung.

Penelitian mengenai pembelajaran berbasis permainan juga memberikan perspektif yang lebih luas terhadap pengembangan media pembelajaran. Adrillian et al. (2024) mengkaji media permainan edukatif untuk pembelajaran matematika melalui pendekatan *systematic literature review*, sedangkan Ramadhani et al. (2025) meneliti penggunaan *Zep Quiz* dalam pembelajaran literasi numerasi siswa sekolah dasar. Sholehah et al. (2025) membahas penggunaan *Puzzle Stick* dalam pembelajaran literasi siswa sekolah dasar, sementara Liao et al. (2024) mengkaji aplikasi permainan berbasis *augmented reality* untuk pembelajaran bahasa Inggris. Al-Pansori dan Wadi (2025) turut membahas penggunaan media interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran bahasa Inggris. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan dan interaktif telah diterapkan dalam beragam konteks pendidikan, tetapi perbedaan sasaran pembelajaran, karakteristik peserta, dan bentuk media perlu diperhatikan agar perbandingan hasil penelitian tetap proporsional.

Kepraktisan media *Jigsaw Puzzle* tercermin melalui tanggapan siswa dan guru selama pelaksanaan uji coba. Respons tersebut memberikan informasi mengenai penerimaan pengguna terhadap media, pengalaman mengikuti aktivitas pembelajaran, dan kemudahan menggunakan perangkat yang dikembangkan. Ramadhani et al. (2025) dan Adrillian et al. (2024) memberikan konteks mengenai pemanfaatan media berbasis permainan dalam kegiatan belajar, sedangkan Roqima dan Janattaka (2025) serta Ratnasari dan Ansori (2024) memperlihatkan pendekatan pengembangan media interaktif untuk pembelajaran bahasa. Meskipun demikian, respons positif pengguna dalam penelitian ini belum dapat dijadikan dasar untuk menyatakan bahwa media akan selalu praktis pada seluruh kondisi pembelajaran. Penggunaan media tetap perlu mempertimbangkan kemampuan siswa, ketersediaan waktu, pengelolaan kelas, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media *Jigsaw Puzzle* yang secara khusus diarahkan untuk membantu siswa kelas III sekolah dasar menyusun kalimat melalui manipulasi kartu kata. Chandler dan Sayeski (2024) memberikan dukungan konseptual bahwa keterampilan menyusun kalimat perlu mendapatkan perhatian tersendiri dalam pembelajaran menulis, sedangkan penelitian Islamiyah et al. (2022) dan Sholehah et al. (2025) menunjukkan adanya penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran bahasa dan literasi. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus produk dan aktivitas belajar yang diarahkan pada penyusunan kalimat Bahasa Indonesia, bukan semata-mata membaca permulaan atau literasi

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

secara umum. Namun, penelitian masih terbatas pada satu sekolah dan belum menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding, sehingga hasil peningkatan skor perlu ditafsitkan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan sekolah dengan karakteristik berbeda, menerapkan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, serta mengembangkan variasi tingkat kesulitan kartu kata untuk menguji penerapan media secara lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Jigsaw Puzzle* untuk membantu siswa kelas III SD Negeri 2 Lendang Kunyit dalam menyusun kalimat pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses pengembangan menghasilkan media yang telah melalui validasi ahli dan pengujian secara bertahap dengan melibatkan siswa serta guru sebagai pengguna. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media memperoleh penilaian kelayakan yang baik, tanggapan pengguna yang positif, serta peningkatan skor kemampuan menyusun kalimat setelah pelaksanaan pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif pendukung pembelajaran yang menggabungkan aktivitas manipulatif dengan latihan keterampilan berbahasa. Penggunaan kartu kata dan *puzzle* memberikan bentuk kegiatan belajar yang berorientasi pada keterlibatan siswa dalam mengorganisasikan unsur bahasa menjadi kalimat.

Meskipun hasil penelitian memberikan gambaran positif terhadap pengembangan media, penerapannya masih terbatas pada satu sekolah sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Desain penelitian yang belum melibatkan kelompok kontrol juga membatasi kemampuan untuk memastikan bahwa peningkatan skor sepenuhnya berasal dari penggunaan media *Jigsaw Puzzle*. Oleh karena itu, penelitian berikutnya disarankan melibatkan peserta didik dari sekolah dengan karakteristik yang lebih beragam dan menggunakan desain eksperimen yang memungkinkan perbandingan lebih kuat. Pengembangan lanjutan dapat mencakup variasi tingkat kesulitan kartu kata, penyesuaian materi dengan capaian pembelajaran, serta pengujian penggunaan media dalam periode pembelajaran yang lebih panjang. Langkah tersebut diharapkan dapat memperluas pemanfaatan media sekaligus memberikan bukti empiris yang lebih kuat mengenai kontribusinya terhadap keterampilan menyusun kalimat.

DAFTAR PUSTAKA

Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media pembelajaran berbasis game edukasi matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik: Systematic literature review. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(2), 751–767. https://www.etdci.org/journal/jrip/article/view/1444

Al-Pansori, M. J., & Wadi, M. N. M. (2025). Meningkatkan kemampuan menyusun Bahasa Inggris melalui media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal di SMP Negeri 3 Alas Barat. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, *6*(3), 628–634. https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra/article/view/4327

Anggraeni, R., Rahmadanti, D. A., Aryanti, R. D., Zahra, A. S. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Systematic literature review: Peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa SD melalui pendekatan media pembelajaran berbasis game. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, *2*(5), 84–99. https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/Intellektika/article/view/1483

Barz, N., Benick, M., Dörrenbächer-Ulrich, L., & Perels, F. (2024). The effect of digital game-based learning interventions on cognitive, metacognitive, and affective-

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

motivational learning outcomes in school: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, *94*(2), 193–227. https://doi.org/10.3102/00346543231167795

Byrne, E. M., Jensen, H., Thomsen, B. S., & Ramchandani, P. G. (2023). Educational interventions involving physical manipulatives for improving children's learning and development: A scoping review. *Review of Education*, *11*(2), e3400. https://doi.org/10.1002/rev3.3400

Chandler, B. W., & Sayeski, K. L. (2024). Teaching writing through content: Six instructional activities to improve students' sentence-level writing skills. *Teaching Exceptional Children*, *56*(5), 336–344. https://doi.org/10.1177/00400599211050087

Fu'adi, M. Y., Sulistiono, M., & Cahyanto, B. (2024). Upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(1), 98–108. [suspicious link removed]

Guan, X., Sun, C., Hwang, G. J., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying game-based learning in primary education: A systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, *32*(2), 534–556. https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611

Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif Scramble 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

Liao, C. H. D., Wu, W. C. V., Gunawan, V., & Chang, T. C. (2024). Using an augmented-reality game-based application to enhance language learning and motivation of elementary school EFL students: A comparative study in rural and urban areas. *The Asia-Pacific Education Researcher*, *33*(2), 307–319. https://doi.org/10.1007/s40299-023-00729-x

Mugi, M. N., Noo, M., Ona, M. S., Inu, V. O., Mau, Y. A., & Qondias, D. (2025). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa kelas awal sekolah dasar. *Jurnal Citra Magang dan Persekolahan*, *3*(4), 301–309. https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jcmp/article/view/6082

Pramudita, W. (2023). Pengaruh penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *1*(2), 48–51. https://www.bangunharapanbangsa.id/ejurnal/index.php/JIPM/article/view/297

Ramadhani, A. P., Putri, H. E., Sari, D. C. K., Waffa, I. A., Shalimar, J., & Azhar, Z. J. (2025). Efektivitas penggunaan Zep Quiz dalam meningkatkan literasi numerasi siswa SD: The effectiveness of using Zep Quiz in improving elementary school students' numeracy literacy. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8083–8095. https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS/article/view/9516

Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas II. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, *8*(3), 960–965. https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/3042

Ratnasari, D., & Ansori, I. (2024). Media Smart Apps Creator berbasis Problem Based Learning meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, *8*(1), 10–21. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/68614

Roqima, A. S., & Janattaka, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 1 Beji Kabupaten

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

Tulungagung. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *4*(3), 248–256. https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/1697

Sa'diyah, U., Suradji, M., Tamaji, S. T., & Fauziyah, N. R. (2024). The effect of implementing Project Based Learning assisted by manipulative learning media on elementary school students understanding. *AJER: Advanced Journal of Education and Religion*, *1*(1), 53–61. https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/AJER/article/view/5548

Shabani, M., Usefvand, Z., Tahanan, M., Akhgar Geneh, Z., & Abdimoghadam, Z. (2025). Investigating the effectiveness of puzzle teaching in learning disorders of students with learning disabilities. *Iranian Journal of Educational Research*, *4*(1), 335–344. https://ijer.hormozgan.ac.ir/article-1-208-fa.html

Sholehah, W., Sa'adah, K., & Listyowati, R. (2025). The use of puzzle stick in teaching students' literacy of SB Beranang Malaysia in elementary school level. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, *7*(1), 218–227. https://journal.nahnuinisiatif.com/ARJI/article/view/247

Silverman, R. D., Keane, K., Darling-Hammond, E., & Khanna, S. (2025). The effects of educational technology interventions on literacy in elementary school: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, *95*(5), 972–1012. https://doi.org/10.3102/00346543241261073

Smith, R. A., Allen, A. A., Panos, K. L., & Ciullo, S. (2021). Sentence writing intervention for at-risk writers in upper elementary grades. *Learning Disabilities Research & Practice*, *36*(4), 367–379. https://experts.illinois.edu/en/publications/sentence-writing-intervention-for-at-risk-writers-in-upper-elemen/

Suhermanto, S., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 menggunakan model ADDIE mata pelajaran IPA bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, *8*(1), 227–246. https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/951

Copyright (c) 2025 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar