

Pengaruh Penggunaan Media *Edu Game Word Search Puzzle* Terhadap Kemampuan Susun Kata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD

Syafa Najwa Az-Zahra¹, Darwin Effendi², Noviati³

^{1,2} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Email: najwaazahra434@gmail.com



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.951>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 15 May 2025

Revised: 20 May 2025

Accepted: 29 May 2025

Kata kunci

Media Edu Game Word Search Puzzle, Kemampuan Susun Kata, Bahasa Indonesia

Keywords

Media Edu Game Word Search Puzzle, Word Arrangement Skills, Indonesian

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas, kendala, dan solusi Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *edu game word search puzzle* terhadap kemampuan menyusun kata siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 227 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian pretest-posttest control group. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen yang menggunakan media *edu game word search puzzle*. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan menyusun kata sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest dan posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan nilai rata-rata 77.08 untuk kelas eksperimen dan 64.76 untuk kelas kontrol. Analisis data menggunakan uji t-independen menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.352 > 1.68$), yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *edu game word search puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyusun kata siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

This research aims to determine the effect of using the *edu game word search puzzle* media on students' ability to compose words in class V Indonesian language learning at SD Negeri 227 Palembang. This research uses an experimental method with a pretest-posttest control group research design. The research subjects consisted of two classes, namely the control class which used the lecture method and the experimental class which used the *edu game word search puzzle* media. Data was collected through tests of ability to compose words before and after treatment (*pretest and posttest*). The results showed that the average posttest score for the experimental class was higher than the control class, with an average score of 77.08 for the experimental class and 64.76 for the control class. Data analysis using the independent t-test shows that $t_{count} > t_{table}$ ($2.352 > 1.68$), which means H_a is accepted and H_o is rejected. Thus, it can be concluded that the use of the *edu game word search puzzle* media has a significant influence on students' ability to compose words when learning Indonesian. The results of this research support previous research which shows the effectiveness of interactive learning media in improving student learning outcomes.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Syafa Najwa Az-Zahra, et al (2025) Pengaruh Penggunaan Media *Edu Game Word Search Puzzle* Terhadap Kemampuan Susun Kata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD, 3(4). 2454-2461 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.951>

PENDAHULUAN

Pendidikan berasal dari kata dasar didik. Dalam kamus Bahasa Indonesia, Kata didik didefinisikan sebagai proses “Memelihara dan memberi Latihan (ajaran, tuntutan, pimpinan) mengenai

akhlak dan kecerdasan pikiran". Pendidikan adalah proses yang berisikan berbagai kegiatan untuk individu di kehidupan sosialnya. Sedangkan dalam Bahasa romawi Pendidikan diistilahkan sebagai educate yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual (Yusuf, 2021). Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya di masyarakat, Bangsa, dan Negara.

Lapangan pendidikan merupakan wilayah yang sangat luas. Ruang lingkungannya mencakup seluruh pengamalan dan pemikiran manusia tentang pendidikan. Setiap orang pernah mendengar tentang perkataan pendidikan, dan setiap orang waktu kecilnya pernah mengalami pendidikan, atau setiap orang sebagai orang tua, guru, telah melaksanakan pendidikan. Namun tidak setiap orang mengalami pendidikan ataupun menjalani pendidikan sebagaimana mestinya.

Pengertian belajar menurut Bloom adalah perubahan kualitas baik kognitif, emosional maupun psikologis dengan meningkatkan taraf hidup peserta didik, baik secara individu maupun sebagai anggota masyarakat sebagai makhluk Tuhan. Bloom mengamati bahwa kecerdasan anak-anak memiliki pengaruh. Anak-anak dapat menguasai tugas-tugas yang dihadapi di sekolah. Ada tiga taksa yang dikembangkan Bloom, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikologis. Kemampuan tersebut akan menjadi milik anak setelah ia belajar melalui proses pendidikan. Menurut Bruner sebagai salah satu ahli psikologi dan pemikir mengembangkan sebuah teori belajar yang berlandaskan pandangan konstruktivisme dan sangat berkaitan dengan teori belajar kognitif (Hatip A, 2021) Belajar dapat berjalan jika sudah adanya perubahan kategori-kategori baik itu perubahan maupun kategori baru. Sehingga pendekatannya sering dikenal dengan istilah kategorisasi dalam belajar.

Belajar bisa dilaksanakan secara internal dan eksternal bisa diamati secara langsung dan tidak langsung. Hasil dari belajar akan mampu merespon berbagai situasi. Belajar bisa melalui hal-hal yang tidak nampak berupa keinginan, kepercayaan, harapan, dan sikap. Belajar juga mampu merubah kepribadian seseorang dalam bentuk sikap, kebiasaan, kecakapan dan juga merubah dalam bentuk pengetahuan (Festiawan, R, 2020). Permasalahan secara garis besar proses pembelajaran pada siswa dikarenakan kurang minat belajar dan penggunaan media yang minim.

Proses pembelajaran yang terjadi di zaman sekarang ini seharusnya tidak lagi terpaku pada buku cetak untuk tujuan sumber belajar. Guru sebagai pemimpin di kelas seharusnya mampu menciptakan suatu metode atau model pembelajaran yang dimana harus sesuai dan sejalan dengan materi pelajaran dan juga baik untuk menumbuhkan kepercayaan diri terhadap peserta didik, membuat siswa agar termotivasi, merangsang siswa agar semangat untuk belajar, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap memajukan pemahaman suatu konsep terhadap siswa. Proses pembelajaran juga bisa menggunakan model pembelajaran untuk merangsang otak dan semangat siswa dalam melakukan pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang pada siswa terhadap proses pembelajaran yang dilakukan, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam belajar, dan memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dialaminya (Abidin, M, 2019). Oleh karenanya, pemilihan model pembelajaran yang tepat setidaknya sudah menjadi adil terhadap keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi Bahasa Indonesia, siswa akan mengidentifikasi dan memahami kata-kata dalam Bahasa Indonesia melalui penggunaan media *edu-game Word Search Puzzle*. Mengembangkan kemampuan susun kata, siswa akan mampu meningkatkan kemampuan dalam menyusun kata-kata menjadi kalimat. Membuat pembelajaran kolaboratif dengan kegiatan menggunakan *Word Search Puzzle* dapat menyelesaikan tugas dan kerja sama antar siswa dalam berkolaborasi dan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia. Biasanya game edukasi dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran atau memperkuat pemahaman tentang konsep pembelajaran. Dan juga gamel edukasi mencakup banyak manfaat untuk perkembangan anak, tidak hanya untuk bermain tetapi juga untuk pengetahuan. Jadi dalam proses pembelajaran anak tidak bosan, maka dari itu diciptakannya media edu game untuk mengembangan pengetahuan anak dengan berbagai permainan terutama dalam permainan puzzle.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan diharapkan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran menurut (Puspitarini & Hanif, 2019). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan diharapkan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Media pembelajaran juga

sarana terjadinya proses pembelajaran yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi hubungan belajar-mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajar tertentu (MM Moto, 2019). Merupakan alat perantara dalam suatu proses pembelajaran di dalam suatu proses pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas untuk menyampaikan pesan, sehingga siswa dapat memperhatikan dan merespon pesan.

Media berasal dari kata “medium” kata ini berasal dari Bahasa Latin yang berarti Perantara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang menjadi perantara dalam proses komunikasi yang dapat membantu menyampaikan pesan dan informasi dari sumber kepada penerima (Hamzah Pagarra, dkk, 2022). Media pembelajaran segala sesuatu yang dapat menyalurkan pembelajaran, pesan, pikiran, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa (Rohani, 2020). Berbagai materi pelajaran dengan media perlu digunakan untuk mengatasi pelajaran menjadi efisien sehingga meningkatnya keutamaan pendidikan (Darwin Effendi, Putri Noviatami, Misriani, 2024).

Karakteristik media pembelajaran mempengaruhi setiap bentuk dan fungsi dari masing-masing media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses belajar. Media pembelajaran yang efektif sering kali menggunakan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, dan lain-lain (Hamzah Pagarra, dkk, 2022). Pendekatan multimedia memungkinkan siswa dengan berbagai gaya belajar untuk terlibat lebih baik dalam proses pembelajaran. Asyhar mengatakan bahwa karakteristik sumber dan media belajar tersebut menunjukkan pada suatu jenis media tertentu sehingga media dikelompokkan menurut suatu metode tertentu sesuai dengan sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran. (Puspitarini & Hanif, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ialah media puzzle. Puzzle adalah sebuah permainan mencocokkan dan menggabungkan bagian satu dengan lainnya. Penggunaan media puzzle dapat mengembangkan keterpaduan gerakan mata dan tangan, serta melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda.

Menggunakan media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang nyata bagi siswa. Menggunakan media pembelajaran yang nyata memberikan pesan abstrak dengan dapat diubah dalam bentuk pesan (Egita Dwisari, dkk, 2021). (Yusandika dkk, 2018) berpendapat bahwa media adalah sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dengan cara yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Siswa yang memiliki minat dan diberikan motivasi tinggi pada pelajaran akan terlihat tekun, sedangkan siswa yang kurang minat pada pelajaran akan sulit untuk terus tekun. Oleh karena itu minat belajar dapat diukur dengan beberapa indikator, antara lain rasa suka, ketertarikan, kesadaran, belajar tanpa dorongan, partisipasi, dan perhatian terhadap belajar.

Di era globalisasi ini siswa banyak yang bermain *game* tetapi tidak memanfaatkannya dengan baik. Mereka bermain *game* hanya untuk kesenangan tanpa adanya pendidikan didalamnya, jadi pentingnya bagi anak-anak untuk belajar sambil bermain. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter kline menyatakan bahwa belajar dalam suasana yang nyaman itu efektif. Maka dari itu kegiatan seperti ini sangat membutuhkan media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan mendapat semangat dan dorongan ketika belajar sehingga peserta didik diharapkan menghasilkan respon yang baik ketika proses belajar berlangsung. Pengalaman yang diberikan oleh siswa bukan hanya permainan saja melainkan pengetahuan untuk memahami pembelajaran yang diberikan serta menstimulus pemahamannya mengenai pembelajaran dan rasa pengetahuannya. Maka dari itu media pembelajaran sambil bermain sangat dibutuhkan dalam penyampaian materi pembelajaran termasuk permainan puzzle.

Media puzzle merupakan media permainan yang terdiri dari potongan kata, gambar, kotak-kotak huruf, angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat (Maulida dan Zulfitri, 2018). Bermain puzzle merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesabaran yang merangsang anak untuk berfikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan puzzle sehingga menjadi bentuk yang utuh. Dalam menyusun puzzle siswa harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dan konsentrasi dalam mengikuti permainan (Husna, Sari, Halim, 2017).

Pada sekolah yang pernah penulis observasi, di sekolah SD Negeri 227 Palembang belum menggunakan media puzzle pada pembelajaran termasuk di mata pelajaran Bahasa Indonesia dan pada

sekolah tersebut juga masih kurangnya minat untuk membaca. Penulis percaya bahwa media puzzle dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan melakukan penelitian di sekolah tersebut menggunakan media puzzle, penulis dapat memberikan pemahaman baru tentang potensi penggunaan media puzzle tersebut dalam konteks pendidikan dan memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dan didukung penelitian-penelitian yang relevan, penulis memberikan model pembelajaran kooperatif dan kolaboratif dengan berbantuan media *edu game word search puzzel*, yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan terfokus pada pembelajaran. Maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Edu Game Word Search Puzzle* terhadap kemampuan Susun Kata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah *true experimental*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *matching pretest – posttest comparison group design*. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *edu game word search pazzel terhadap kemampuan susun kata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 227 Palembang*. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 kelas yaitu kelas kontrol yaitu kelas tanpa diberikan perlakuan dan kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 : Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_1	X_2	O_2

Sumber : (Sugiyono, 2019, p. 79)

Keterangan :

- X_1 : Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif
- X_2 : Pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran interaktif
- O_1 : Tes Awal (*Pretest*) sebelum pembelajaran
- O_2 : Tes Akhir (*Posttest*) setelah pembelajara

Seluruh kelas V Sd Negeri 227 Palembang tahun ajaran 2023/2024 menjadi populasi dalam penelitian. Kelas V.A dan V.B menjadi sampel dalam penelitian. Teknik yang digunakan dalam mengambil sampel yaitu *simple random sampling*. Menurut Sugiyono; 2018 bahwa *simple random sampling* disebut demikian karena anggota sampel diambil secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan strata yang mungkin ada dalam populasi tersebut. Hal ini diimplementasikan karena melihat pertimbangan tertentu dari hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi tes, dan dokumentasi. Soal tes berupa essay telah sesuai dengan indikator hasil belajar. Sebelum soal diberikan kepada siswa pada saat penelitian, peneliti menguji terlebih dahulu validitas dan reliabilitas soal. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua soal valid dengan koefisien reliabilitas 0,849. Hasil tes yang didapatkan diuji dengan *kolmogrow – smirnov* untuk uji normalitas data dan untuk uji homogenitas data menggunakan uji *liliefors*. Untuk uji hipotesis menggunakan uji *independent t-test* dengan menggunakan spss versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Kontrol	.184	21	.061	.915	21	.068
Pretest Eksperimen	.154	21	.200*	.920	21	.086
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan nilai pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai sig pada kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 dimana nilai Sig pada kelas kontrol yaitu 0,061 sedangkan nilai Sig pada kelas eksperimen yaitu 0,200 sehingga dapat dilihat dari hasil tersebut bahwa data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.003	1	43	.955

Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel 2 menggunakan SPSS versi 22 dapat disimpulkan bahwa data pretest kelas kontrol dan eksperimen homogen karena nilai Sig lebih besar dari 0,05 dimana nilai Sig yaitu 0,955 > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data pretest kelas kontrol dan eksperimen homogen.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Posttest Kontrol	.138	21	.200*	.969	21	.704
Posttest Eksperimen	.179	21	.079	.905	21	.043
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan perhitungan di atas menggunakan SPSS versi 22 maka dapat saya simpulkan bahwa data posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai Sig pada kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 dimana nilai Sig pada kelas eksperimen yaitu 0,079 sedangkan nilai Sig pada kelas kontrol yaitu 0,200 sehingga dapat dilihat dari hasil tersebut bahwa data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.000	1	43	.991

Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel hasil perhitungan data di atas menggunakan SPSS versi 22 dapat disimpulkan bahwa data posttest kelas kontrol dan eksperimen homogen karena nilai Sig lebih besar dari 0,05 Sig yaitu 0,991 > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data posttest kelas kontrol dan homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper

Hasil Belajar	Equal variance assumed	.000	.991	2.352	43	.023	-12.321	5.239	-22.887	-1.756
	Equal variance not assumed			2.348	41.884	.024	-12.321	5.249	-22.915	-1.728

Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan hasil perhitungan independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi = 0,023 apabila dibandingkan dengan 0,005 maka $0,023 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak maka hipotesis penelitian ini adalah “Adanya pengaruh penggunaan media edu game word search puzzel terhadap kemampuan Susun Kata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 227 Palembang”

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 227 Palembang pada kelas V. Kelas V. A adalah kelas eksperimen dan kelas V.B adalah kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 227 Palembang dengan menggunakan media edu game word search puzzel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada masing - masing kelas yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan kemampuan menyusun kata siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media edu game word search puzzel. Dalam hal ini media edu game word search puzzel masih jarang digunakan dalam pembelajaran terutama di Sekolah Dasar. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran yang membuat siswa dalam belajar menjadi lebih aktif, dan membuat siswa tidak bosan dalam belajar. Dalam hal ini peneliti memilih media edu game word search puzzel karena media ini dapat membuat siswa aktif dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada saat pembelajaran di kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media edu game word search puzzel siswa terlihat lebih bersemangat dan sangat antusias dalam pembelajaran. Dimana siswa diberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran tema 9 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan dengan menggunakan media edu game word search puzzel. Dengan adanya media ini dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen menggunakan media edu game word search puzzel, peneliti memberikan tes untuk mengukur hasil kemampuan menyusun kata siswa. Tes yang diberikan berbentuk soal essay dengan jumlah 10 soal mengenai materi yang dipelajari tentang pembelajaran tema 9 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan, untuk melihat pengaruh yang signifikan sebelum diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media edu game word search puzzel dengan sesudah diberikan perlakuan (treatment). Dari hasil penelitian data tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen dengan jumlah rata-rata nilai keseluruhan pretest 45,65 sedangkan nilai rata-rata keseluruhan posttest 77,08 dapat dilihat dari nilai rata - rata tersebut maka adanya peningkatan kemampuan menyusun kata pada kelas eksperimen. Hasil pretest dan posttest kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata pretest 49,05 dan hasil posttest menunjukkan rata-rata 64,76 menyusun kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media edu game word search puzzel dari nilai rata - rata 64,65 menjadi 77,08. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media edu game word search puzzel.

Penggunaan media edu game word search puzzel menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyusun kata siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pembelajaran tema 9 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan. Hal ini dibuktikan dari kelas kontrol yang dilihat dari hasil nilai rata-rata posttest dari keseluruhan siswa 64,76 di kelas kontrol peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan media edu game word search puzzel dalam hal ini peneliti menggunakan media konvensional atau buku cetak dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya menjelaskan materi yang pembelajaran tema 9 subtema 3 usaha pelestarian lingkungan yang ada di buku cetak saja. Sedangkan pada kelas eksperimen dilihat dari nilai rata-rata posttest setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media edu game word search puzzel

memperoleh nilai 77,08. Untuk itu dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa nilai posttest kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai posttest kelas kontrol.

Tahap selanjutnya dilakukan uji normalitas data yang diperoleh dari nilai posttest kelas eksperimen nilai Signifikan 0,079 dan pada kelas kontrol nilai Signifikan 0,200. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa data nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Kemudian hasil uji homogenitas menunjukkan nilai Signifikan $0,991 \geq 0,05$ maka data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen.

Pada tahap berikutnya dilakukan pengujian hipotesis dari perhitungan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,352 > t_{tabel} = 1,681071$ maka berdasarkan kriteria pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media edu game word search puzzel terhadap kemampuan menyusun kata siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 227 Palembang. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Famela, dkk pada tahun 2016 yang berjudul ‘‘Pengaruh Media Puzzel Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar’’ dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam menulis kosakata pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IIIA SDN Mangkubumi mengalami peningkatan. Hal ini, dilihat dari skor n-gain sebesar 0,71 dan termasuk dalam kategori tinggi. Data rata-rata skor pretest diperoleh sebesar 2,8 sedangkan rata-rata skor posttest sebesar 8,2. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan Paired Sample T Test menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata skor pretest dan posttest yaitu sebesar 16,660 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa (Famela, dkk, 2016).

Berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar yang dikemukakan oleh Sofnidar & R. Yuliana (2018) maka tingkat pencapaian hasil belajar 90% masuk kedalam kategori sangat baik. dan masuk kedalam kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran puzzle dapat dinilai efektif dan layak untuk dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi tubuhku untuk siswa kelas 1 SD (Safitri, 2023, p. 55). Hasil penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media edu game word search puzzel terhadap kemampuan menyusun kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD negeri 227 Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan penelitian ini dengan jumlah nilai rata-rata *posttest* hasil belajar kelas kontrol yaitu 64,76 dalam kategori cukup. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 77,08 dalam kategori baik sehingga nilai rata – rata kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Dari hasil penelitian data yang diperoleh dapat dilihat bahwa saat menggunakan media *edu game word search puzzel* pada kelas eksperimen dengan mengerjakan soal yang diberikan bahwa sangat efektif untuk mengetahui kemampuan menyusun kata siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Uji *independent – sample t-test* pada hipotesis yaitu dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,352 > 1,681071$, dari hasil tersebut untuk hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh pada penggunaan media *edu game word search puzzel* terhadap kemampuan menyusun kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 227 Palembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya artikel ini. Ucapan terimakasih terutama ditunjukkan kepada pembimbing penulisan artikel ini dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang.

REFERENCE

- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas guru menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 225-238.
- Effendi, D. Noviatami, P., & Misriani, M., (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi di Kelas X SMA Negeri

- 1 Palembang. Journal on Education, Egita Dwisari Indriani, dkk. (2021) Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan.
- Famela, I., Indihadi, D., & Apriliya, S. (2016). Pengaruh Media Puzzle Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 33-44.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori kognitif bruner dalam pembelajaran matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87-97.
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 66-71.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Puspitarini, Hanif. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Sekolah Dasar.
- Rohani. (2020) Media Pembelajaran.
- Safitri, Q. (2023). Pengembangan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak (*Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena*).
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D dan Penelitian Tindakan). Bandung: Alfabeta
- Yusuf, M. (2021). *Pendidikan Holistik Menurut Para Ahli.*