



PENGARUH PERMAINAN SUSUN KATA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI KALIMAT EFEKTIF PADA SISWA KELAS V SDN 101765 BANDAR SETIA

Rizki Wahida Arni Malau

Universitas Negeri Medan

Siti Nurhayati

Universitas Negeri Medan

Paskaria Simbolon

Universitas Negeri Medan

Elly Prihasti Wuriyani

Universitas Negeri Medan

Khairil Anshari

Universitas Negeri Medan

Alamat: Jl. Willem Iskandar Ps. V, Deli Serdang, Sumatera Utara, Indonesia

Korespondensi penulis: rizkimalau96@gmail.com

Abstrak. *This research aims to determine the effect of word formation games on Indonesian language learning outcomes for effective sentence material for class V students at SDN 101765 Bandar Setia. This research is research with an experimental method, namely comparing two or more classes with treatment and without treatment. This research was carried out at SDN 101765 Bandar Setia in February 2025. By using probability sampling techniques with random sampling type, two class V students were obtained as research samples with 25 respondents each. Research data collection uses test techniques in the form of multiple choice questions. The collected data was then processed using inferential statistical techniques using the t test. The results of the research show that the average learning outcome for students using word formation games is 81.44, while for the group of students using conventional learning it is 67.32. Based on the average learning outcomes of groups of students who use word-arranging games are higher than those who use conventional models. Based on the calculation of testing the difference between the averages of two samples (t-test), it is known that there is a significant difference between student learning outcomes using word-arranging games and student learning outcomes using the conventional model. So the conclusion from this research is that there is an influence of word ordering games on the results of learning Indonesian Language Effective Sentence Material for class V students at SDN 101765 Bandar Setia.*

Keywords: *Word Arrangement Games, Effective Sentences, Indonesian Language Learning*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Susun Kata Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Kalimat Efektif Siswa Kelas V SDN 101765 Bandar Setia. Penelitian ini adalah penelitian dengan metode eksperimen yaitu membandingkan dua atau lebih kelas dengan perlakuan dan tanpa perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101765 Bandar Setia pada bulan februari 2025. Dengan menggunakan teknik probability sampling dengan jenis random sampling diperoleh sampel penelitian siswa kelas V sebanyak dua kelas dengan masing-masing 25 responden. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik tes berbentuk soal pilihan berganda. Data yang terkumpul kemudian diolah dengan teknik statistik inferensial menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar

siswa dengan permainan susun kata sebesar 81,44 sedangkan pada kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 67,32. Berdasarkan rata-rata hasil belajar kelompok siswa yang menggunakan permainan susun kata lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model konvensional. Berdasarkan perhitungan pengujian perbedaan rata-rata dua sampel (uji-t) diketahui ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan permainan susun kata dengan hasil belajar siswa dengan model konvensional. Sehingga kesimpulan dari penelitian ini ada pengaruh permainan susun kata terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Materi Kalimat Efektif pada Siswa kelas V SDN 101765 Bandar Setia.

Kata Kunci: Permainan Susun Kata, Kalimat Efektif, Pembelajaran Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan Pendidikan di sekolah yang berfungsi untuk membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah yang positif dengan cara belajar yang diarahkan dan dilaksanakan dengan suatu tujuan. Sekolah Dasar (SD) sebagai sebuah tingkat pertama pada jenjang Pendidikan diharapkan mampu membentuk landasan yang kuat untuk bekal pada jenjang selanjutnya (Mubin & Aryanto, 2024). Sekolah Dasar adalah Pendidikan formal pertama untuk menyiapkan peserta didik agar mempunyai kemampuan untuk melanjutkan ke jenjang Pendidikan yang lebih tinggi, sehingga anak memiliki kemampuan atau bekal yang kuat dan mampu berinteraksi dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Oleh karena itu di Sekolah Dasar harus dilaksanakan proses belajar mengajar yang kondusif dalam semua mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar, termasuk pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa Nasional dan Bahasa Negara. Sebagai Bahasa Nasional, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar belakang sosial budaya dan Bahasa, serta alat perhubungan dalam kepentingan pemerintahan dan kenegaraan. Oleh sebab itu pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran wajib yang ada di setiap jenjang Pendidikan termasuk pada jenjang Sekolah Dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Menurut Eka Selvi (2021) Bahasa Indonesia sangat penting dalam Pendidikan karena Bahasa Indonesia berfungsi di kehidupan sehari-hari sebagai alat berpikir logis. Sementara itu menurut pendapat Khair (2018), pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah mengajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Menurut Hetilaniar (2018), Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang terpenting dalam mencapai Pendidikan yang baik.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting sebagai Bahasa Nasional dan Negara, yang berfungsi untuk menyatukan berbagai suku bangsa dan sebagai alat komunikasi dalam pemerintahan. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, mulai dari jenjang Sekolah Dasar, sangat penting untuk mengajarkan keterampilan berbahasa dengan baik dan benar, serta mendukung kemampuan berpikir logis. Sejumlah ahli

menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan bagian penting dalam mencapai pendidikan yang berkualitas.

Salah satu materi pembelajaran yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah materi pembelajaran kalimat efektif. Kalimat efektif adalah kalimat yang dapat menyampaikan pesan dengan baik dan mudah dipahami oleh pembaca atau pendengar. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran kalimat efektif difokuskan pada penyusunan kalimat yang tidak bertele-tele, menggunakan kata-kata yang tepat, serta menghindari kerancuan atau ambiguitas dalam penyampaian informasi. Guru dapat memperkenalkan kalimat efektif melalui contoh kalimat yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, serta mengajak siswa untuk berlatih menyusun kalimat secara sistematis dan kreatif. Dengan memahami teori kalimat efektif, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi mereka, baik dalam kegiatan menulis maupun berbicara, yang pada gilirannya akan mendukung perkembangan keterampilan bahasa Indonesia mereka secara menyeluruh.

Setiap kegiatan pembelajaran memiliki tujuan yang harus dicapai oleh siswa. Oleh sebab itu, guru harus membuat suatu strategi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pengembangan keterampilan berpikir kreatif diperlukan guna membantu memecahkan permasalahan, dan mencari alternatif pemecahan masalah. Untuk menciptakan suasana yang kondusif diperlukan adanya suatu strategi seperti penggunaan permainan dan diperlukan juga adanya umpan balik antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi kalimat efektif. Guru telah menerapkan penggunaan media pembelajaran namun belum efektif. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menyebabkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi kalimat efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Hal ini terlihat dari masih banyaknya murid yang belum menguasai atau bahkan belum paham mengenai kalimat efektif. Hal tersebut karena kalimat efektif dianggap sebagai materi pembelajaran yang sulit dan kurangnya kosa kata yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu penggunaan strategi yang tepat sangat diperlukan, hal itu dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Sadirman (dalam Prastiyo, 2019) hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar seseorang dengan dunia fisik dan lingkungan, baik apa yang diketahui, tujuan belajar dan motivasi yang mempengaruhi interaksi yang dipelajari. Menurut Widoyoko (dalam Kulsum, 2022) hasil belajar diperlukan untuk mengetahui dan menilai mengenai keberhasilan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan di atas, maka peneliti ingin mencoba melakukan sebuah penelitian pada siswa kelas V SDN 101765 Bandar Setia. Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang berjudul Pengaruh Permainan Susun Kata Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Kalimat Efektif pada Siswa Kelas V SDN 101765 Bandar Setia Pada penelitian ini peneliti berupaya

untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada materi kalimat efektif dengan menggunakan permainan susun kata.

KAJIAN TEORI

Kalimat Efektif

Kalimat efektif adalah kalimat yang dirancang untuk menyampaikan pesan secara jelas, tepat, dan tidak membingungkan bagi pembaca atau pendengar. Dalam kajian linguistik, efektifitas kalimat dapat dilihat dari bagaimana kalimat tersebut mampu mencapai tujuan komunikatifnya tanpa hambatan. Menurut Tarigan (2008), kalimat yang efektif harus memenuhi beberapa syarat, antara lain: memiliki subjek dan predikat yang jelas, menghindari pengulangan kata yang tidak perlu, serta memperhatikan kaidah tata bahasa yang benar. Kalimat yang efektif tidak hanya memperhatikan ketepatan struktur, tetapi juga kesesuaian dengan konteks komunikasi yang dimaksud.

Berdasarkan pendapat Chaer (2012), kalimat efektif memiliki karakteristik utama yang membuatnya mudah dipahami dan langsung pada inti pesan. Untuk itu, kalimat yang efektif harus singkat, padat, dan tidak bertele-tele. Misalnya, dalam menulis laporan atau artikel ilmiah, kalimat yang terlalu panjang dan berbelit akan mengganggu pemahaman pembaca. Kalimat efektif harus mampu menyampaikan pesan tanpa adanya ambiguitas dan secara langsung mengarah pada tujuan komunikasi yang diinginkan.

Penggunaan kalimat efektif sangat penting dalam berbagai jenis komunikasi, baik tulisan maupun lisan. Dalam konteks tulisan, kalimat efektif membantu pembaca untuk mendapatkan informasi dengan lebih mudah dan cepat. Sebaliknya, kalimat yang tidak efektif justru akan menghambat proses komunikasi dan memperburuk pemahaman pembaca terhadap topik yang dibahas. Untuk itu, penulis harus memiliki kemampuan untuk merangkai kalimat secara efektif dengan memperhatikan berbagai faktor, seperti struktur kalimat, penggunaan kata yang tepat, dan kesesuaian dengan tujuan komunikasi.

Permainan Susun Kata

Permainan susun kata adalah suatu kegiatan yang melibatkan penyusunan kata-kata menjadi kalimat atau frasa yang sesuai dengan aturan tertentu. Permainan ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan bahasa, terutama dalam hal pemahaman struktur kalimat dan penggunaan kosakata. Permainan susun kata tidak hanya bermanfaat dalam pembelajaran bahasa, tetapi juga dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis.

Menurut Santosa (2016), permainan susun kata memiliki banyak manfaat, antara lain sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, baik dalam hal tata bahasa maupun pemahaman makna. Dalam konteks pendidikan, permainan susun kata sering digunakan untuk melatih siswa dalam menyusun kalimat yang efektif. Dengan berlatih menyusun kata-kata menjadi kalimat yang tepat, siswa dapat memahami dengan lebih baik tentang bagaimana kalimat yang efektif dibentuk dan bagaimana aturan tata bahasa berlaku dalam konteks komunikasi.

Permainan susun kata juga dapat membantu meningkatkan keterampilan dalam berpikir logis dan kritis. Dalam proses menyusun kata, pemain atau peserta permainan dituntut untuk memikirkan hubungan antara kata-kata dan bagaimana kata-kata tersebut dapat disusun untuk menghasilkan makna yang tepat dan jelas. Oleh karena itu, permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan kreativitas peserta dalam merangkai ide-ide. Permainan susun kata juga dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, mulai dari permainan sederhana seperti teka-teki silang hingga permainan yang lebih kompleks seperti permainan yang mengharuskan peserta untuk menyusun kalimat atau paragraf dengan aturan tertentu. Menurut Dewi (2019), permainan susun kata yang dilakukan secara berkelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama di antara peserta, karena mereka harus berdiskusi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Salah satu contoh permainan susun kata yang efektif adalah permainan "anagram", di mana peserta diberi sekumpulan huruf dan diminta untuk menyusunnya menjadi kata-kata yang benar. Permainan seperti ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman tentang struktur bahasa. Selain itu, permainan susun kata seperti ini dapat dilakukan secara daring, sehingga dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja.

Hubungan antara Kalimat Efektif dan Permainan Susun Kata

Kalimat efektif dan permainan susun kata memiliki hubungan yang erat dalam konteks pembelajaran bahasa. Permainan susun kata sering kali digunakan untuk melatih keterampilan menyusun kalimat yang efektif. Dengan berlatih menyusun kata-kata, peserta dapat memahami bagaimana cara merangkai kata menjadi kalimat yang tidak hanya benar secara gramatikal, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan.

Sebagai contoh, dalam permainan susun kata, peserta diajarkan untuk memperhatikan kesesuaian kata-kata yang dipilih dan bagaimana urutan kata tersebut dapat mempengaruhi makna kalimat. Hal ini berkaitan dengan prinsip dasar dari kalimat efektif, yaitu penyusunan kata yang tepat dan jelas agar pesan dapat dipahami dengan mudah. Dengan demikian, permainan susun kata dapat dijadikan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat efektif.

Selain itu, permainan susun kata juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengembangkan keterampilan kreatif dalam berbahasa. Dalam kalimat efektif, kreativitas diperlukan untuk menyusun kata-kata dengan cara yang tepat, tanpa mengurangi makna yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, permainan susun kata bukan hanya bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, tetapi juga untuk memperkaya pengalaman linguistik peserta dalam menyusun kalimat yang efektif.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yaitu membandingkan dua atau lebih kelas dengan perlakuan dan tanpa perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4-

5 Februari 2025 di SDN 101765 Bandar Setia. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar di SDN 101765 Bandar Setia yang berjumlah 72 siswa yang terdiri dari kelas VA, VB, dan VC. Sampel yang digunakan adalah *Probability Sampling* dengan jenis *Random Sampling* dengan ciri memberikan peluang kepada seluruh populasi yang sama untuk menjadi sampel dengan dilakukan pengundian untuk diambil dua kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengundian, diperoleh sampel yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 25 orang siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-test, post-test control group design* dengan format (Sugiyono, 2018:116):

Tabel 1. Desain Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁ : Pretest untuk kelompok eksperimen kelas V A

O₂ : Posttest untuk kelompok eksperimen kelas VA

X : Perlakuan untuk kelas eksperimen kelas VA dengan menggunakan permainan susun kata

O₃ : Posttest untuk kelompok control kelas VB

O₄ : Posttest untuk kelompok control yaitu kelas VB dengan model konvensional

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa yang dikumpulkan melalui instrumen tes. Instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya selanjutnya diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai soal pretest dan posttest. Untuk pengambilan keputusan ada tidaknya pengaruh permainan susun kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat efektif yaitu dengan cara menguji hipotesis menggunakan uji-t. Namun sebelumnya harus memenuhi uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh pada penelitian yaitu data hasil belajar Bahasa Indonesia materi kalimat efektif kelas V SDN 101765 Bandar Setia. Pada penelitian ini diberikan perlakuan berupa permainan susun kata pada kelas eksperimen di kelas VA SDN 101765 Bandar Setia, sedangkan pada kelas kontrol di kelas VB tidak diberikan perlakuan melainkan menggunakan pembelajaran secara konvensional (ceramah).

Dari data hasil belajar diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Pemberian pretest sebelum diberikan perlakuan atau pembelajaran menggunakan permainan susun kata bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait materi kalimat efektif yang akan diajarkan sedangkan posttest bertujuan untuk memperoleh hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

No	Data	Saphiro Wilk	P	Keterangan
1	Pretest Kelas Eksperimen	0,986	0,969	p>0,05 = normal
2	Pretest Kelas Kontrol	0,969	0,609	p>0,05 = normal
3	Posttest Kelas Eksperimen	0,969	0,608	p>0,05 = normal
4	Posstest Kelas Kontrol	0,967	0,577	p>0,05 = normal

Data pada hasil uji normalitas diperoleh hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian normalitas data hasil penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 25.0. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai (p) yang diperoleh dari hasil perhitungan yang didapat lebih besar dari 0,05 dengan taraf signifikansi 5 %.

Berdasarkan tabel 2, hasil uji normalitas menggunakan rumus Saphiro Wilk dengan bantuan SPSS 25 menunjukkan bahwa hasil pada pretest eksperimen sebesar 0,986 dengan p 0,969, pretest kontrol sebesar 0,969 dengan p sebesar 0,609, pada posttest eksperimen sebesar 0,969 dengan p 0,608, dan pada posttest kontrol sebesar 0,967 dengan p sebesar 0,577. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai (p) lebih besar dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, maka dilakukan pengujian homogenitas data. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI POSTEST	Based on Mean	2.480	1	48	.122
	Based on Median	2.375	1	48	.130
	Based on Median and with adjusted df	2.375	1	43.000	.131
	Based on trimmed mean	2.493	1	48	.121

Berdasarkan tabel 3 hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai sig > 0,05 yaitu 0,122 > 0,05 sehingga dari hasil tersebut data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan homogen.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen, maka untuk membanding data dari kedua sampel menggunakan uji t sampel bebas sebagai pengujian hipotesisnya. Hasilnya disajikan pada tabel di bawah ini.

Gambar 4. Hasil Uji T

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
MLAI POSTEST	Equal variances assumed	2.480	.122	8.998	48	.000	14.120	1.569	10.965	17.275
	Equal variances not assumed			8.998	43.577	.000	14.120	1.569	10.956	17.284

Berdasarkan data di atas diperoleh nilai Sig. (2 tailed) $< 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$, artinya ada perbedaan yang signifikan antara posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Jadi, hasil pengujian hipotesis ini dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya keadaan hasil belajar kedua kelas tersebut berbeda. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan hasil hipotesis menyatakan “Ada Pengaruh Permainan Susun Kata Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Kalimat Efektif pada Siswa Kelas V SDN 101765 Bandar Setia Tahun Ajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan susun kata memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan permainan susun kata, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil tes posttest dibandingkan dengan nilai pretest yang diperoleh sebelum dilakukan perlakuan. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar mereka.

Pada tahap awal penelitian, pretest dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal siswa mengenai materi yang diajarkan, yaitu tentang materi kalimat efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sama, yang mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki pengetahuan dasar yang setara mengenai materi tersebut sebelum diberi perlakuan pembelajaran. Namun, setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan permainan susun kata pada kelompok eksperimen, hasil tes posttest menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang belajar dengan permainan susun kata menunjukkan peningkatan nilai yang lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa permainan susun kata dalam pembelajaran ini berpengaruh positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam mengajarkan konsep kalimat efektif. Kalimat efektif adalah kalimat yang dapat menyampaikan pesan dengan jelas, tepat, dan mudah dipahami oleh pembaca atau pendengar. Salah satu cara yang efektif untuk mengajarkan kalimat efektif adalah melalui permainan susun kata. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat memperkuat pemahaman siswa tentang struktur kalimat yang benar dan efektif. Permainan susun kata dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan siswa dalam menyusun kata-kata menjadi kalimat yang bermakna, dengan memperhatikan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam permainan ini, siswa diberikan sekumpulan

kata yang terpisah, kemudian mereka diminta untuk menyusunnya menjadi kalimat yang sesuai dengan aturan tata bahasa yang berlaku. Aktivitas ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, baik secara individu maupun kelompok, dan bisa dilakukan dalam kelas atau secara daring.

Salah satu manfaat utama permainan susun kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun kalimat yang jelas dan efektif. Dalam proses menyusun kalimat, siswa diharuskan untuk mempertimbangkan beberapa aspek penting, seperti subjek, predikat, objek, dan pelengkap. Mereka juga harus memahami urutan kata yang tepat agar kalimat yang dihasilkan mudah dipahami. Hal ini sangat membantu siswa dalam memahami struktur kalimat yang baik, yang merupakan inti dari kalimat efektif. Permainan ini juga dapat membantu siswa dalam memperluas kosakata mereka. Ketika menyusun kalimat, siswa akan lebih banyak terlibat dalam pencarian kata yang tepat untuk menyampaikan pesan dengan jelas. Ini mendorong siswa untuk mengenal lebih banyak kosakata dan belajar menggunakannya dalam konteks yang tepat. Dengan demikian, permainan susun kata tidak hanya mengajarkan struktur kalimat yang efektif, tetapi juga memperkaya perbendaharaan kata siswa.

Selain itu, permainan susun kata dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam menyusun kalimat yang efektif, siswa harus mempertimbangkan tujuan komunikatif dari kalimat tersebut. Mereka perlu menentukan informasi yang paling penting, urutan kata yang logis, serta kesesuaian dengan konteks pembicaraan. Hal ini mengajarkan siswa untuk berpikir secara sistematis dan analitis dalam menyusun pesan yang jelas dan mudah dimengerti. Tidak hanya itu, permainan susun kata juga dapat memperkuat kerja sama dan interaksi sosial antar siswa. Jika dilakukan dalam bentuk kelompok, siswa akan saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk menyusun kalimat yang tepat. Ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk saling berbagi pengetahuan, memperbaiki kesalahan, dan belajar dari teman-teman mereka. Kerja sama dalam kelompok juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berbicara dan berkomunikasi secara efektif.

Dalam konteks pembelajaran kalimat efektif, permainan susun kata memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan pendekatan yang interaktif ini, siswa tidak hanya belajar tentang teori kalimat efektif, tetapi juga dapat langsung mempraktikkannya dalam suasana yang lebih dinamis dan kreatif. Selain itu, permainan ini dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan, sehingga sesuai dengan perkembangan kemampuan bahasa siswa. Secara keseluruhan, permainan susun kata adalah metode yang sangat efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam mengajarkan kalimat efektif. Dengan menggunakan permainan ini, siswa tidak hanya belajar mengenai struktur kalimat yang baik dan benar, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan kosakata, berpikir kritis, serta kemampuan sosial mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memasukkan permainan susun kata dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermanfaat.

Hasil yang diperoleh dari kelompok eksperimen menunjukkan bahwa permainan susun kata memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest mereka. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa permainan susun kata mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kalimat efektif. Selain itu, kegiatan bermain secara berkelompok juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan bekerja dalam tim, berbicara di depan umum, dan mendengarkan pendapat orang lain. Semua keterampilan ini merupakan bagian dari kompetensi yang penting untuk perkembangan sosial dan akademik siswa.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar mereka. Meskipun terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest, perbedaan tersebut tidak cukup signifikan untuk membuktikan adanya pengaruh positif yang besar dari metode konvensional terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran tidak cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa secara maksimal. Metode konvensional banyak memberikan penjelasan dari guru dan memberikan tugas individu kepada siswa, yang membuat siswa cenderung pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sekelas mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan ditemukan bahwa model permainan susun kata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yakni pada uji t dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan nilai t (2 tailed) $< 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$, artinya ada perbedaan yang signifikan antara posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Hasil penelitian ini diperoleh rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 81,44 dan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 67,32.

Saran yang peneliti sampaikan untuk peneliti lain yakni penggunaan model permainan susun kata ini sebaiknya diimbangi dengan bantuan model atau strategi pembelajaran lain agar materi yang disampaikan semakin mudah diterima oleh siswa. Bagi peneliti lain yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang permainan susun kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat efektif maupun dalam bidang ilmu lainnya, agar memperhatikan kondisi siswa, waktu, kendala lainnya yang dialami dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dewi, I. (2019). "Manfaat Permainan Susun Kata dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(2), 45-59.

- Handayani, E.S., & Hani Subakti. (2021) Analisis Penggunaan Media Realia Melalui Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*: 5(02), 772-783.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Hetilanar, & Mardiana, S. (2018). Metode bernyanyi Sebagai Peningkatan Kemampuan Memahami Materi Bahasa Indonesia Kelas V SD. *Sirok Bastra*, 6(2), 151-157. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2030>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
<https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Kulsum, Umi. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas VI pada Subtema Bekerja Sama Mencapai Tujuan dengan Menggunakan Metode Problem Based Learning di SDN 002 Bengkong Tahun Pelajaran 2020/2021. Jember: RFM Pramedia
- Prastiyo, Fendika. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif Jigsaw pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2. Surakarta: CV Oase Group
- Santosa, I. (2016). *Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Media Cendekia
- Tarigan, H. G. (2008). *Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa