

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media *Word Puzzle* Berbasis Sainifik Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Deffa Rafli Haikal¹, Prayuningtyas Angger Wardhani², Herlina Usman³

¹⁻³ PGSD, Universitas Negeri Jakarta, Daerah Khusus Jakarta/Jakarta, Indonesia
Koresponden: deffahaikal23@gmail.com

Received: 04 May 2024 | Revised: 06 May 2024 | Accepted: 27 May 2024 | Published Online: 31 May 2024
© The Author(s) 2024

Abstrak

Media pembelajaran *word puzzle* berbasis saintifik merupakan sebuah media pembelajaran yang memuat materi mengenai struktur kalimat pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media *word puzzle* untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis kalimat, serta mengetahui kelayakan media ini dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan kuesioner yang diberikan kepada 1 Guru dan 25 siswa kelas 2 SDN Kebon Kosong 02. Hasil dari penelitian ini adalah media *word puzzle* sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat.

Kata Kunci: *Word Puzzle, Bahasa Indonesia, Sainifik*

Abstract

Scientifically based word puzzle learning media is a learning media that contains material regarding sentence structure in Indonesian language learning content for Class II elementary schools. This research aims to determine students' needs for word puzzle media to improve students' skills in writing sentences, as well as determine the suitability of this media in improving Indonesian language learning outcomes for class II elementary schools. This type of research is descriptive qualitative approach. The instruments used in this research were interviews and questionnaires given to 2 teachers and 20 grade 4 students at SDN Kebon Kosong 02. The results of this research are that word puzzle media is really needed to improve students' ability to write sentences.

Keywords: *Word Puzzle, Indonesia language, Scientifically*

PENDAHULUAN

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

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

Menulis merupakan sebuah aktifitas atau kegiatan yang dilakukan untuk menyampaikan pesan atau perasaan dengan mewujudkannya dalam bentuk tulisan atau susunan huruf (Sunariati et al., 2019). Dengan mempelajari Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar maka peserta didik juga akan belajar tentang menulis kalimat. Motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa khususnya menulis akan mempengaruhi seberapa baik mereka terlibat dalam proses belajar (Nurlela et al., 2023). Dalam lingkup sekolah dasar, menulis merupakan kemampuan yang wajib dikuasai oleh peserta didik karena menulis adalah dasar dari sebuah pembelajaran selain tentunya membaca dan berhitung (Widodo et al., 2020).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar pendekatan yang berpusat pada siswa lebih cocok digunakan. Pada pendekatan *Student center* siswa memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan kreativitas dan melakukan kegiatan sesuai dengan potensinya dengan menerapkan aktivitas secara langsung sesuai dengan minat dan keinginannya (Abdullah, 2017). Salah satu pendekatan yang menerapkan pembelajaran berpusat pada siswa dan cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pendekatan saintifik.

Pembelajaran yang digunakan dengan pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik dengan tahapan yang terstruktur (Agus et al., 2016). Pendekatan saintifik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar karena dengan menggunakan pendekatan ini hasil belajar pada siswa mengalami peningkatan yang cukup jauh (Gede et al., 2021). Selain itu pendekatan saintifik dapat mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan psikomotorik pada siswa sekolah dasar, dengan kegiatan interaksi secara langsung dari sumber belajar yang telah dirancang oleh guru (Ghozali, 2017).

Selain pendekatan pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran juga sangat diperlukan untuk mengimplementasikan pembelajaran itu sendiri. Dalam proses kegiatan belajar mengajar dibutuhkan media agar dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih tertarik belajar (Zakya et al., 2024). Media dan pendekatan pembelajaran berkaitan erat dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai salah satu faktor pendukung terlaksananya pembelajaran. Media Pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran bisa berupa perangkat, bahan atau materi, yang digunakan oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran (Oktaviani et al., 2023). Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan isi dari materi pembelajaran dengan tujuan agar dapat memancing siswa untuk berfikir dan merangsang perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Kebon Kosong 02, dengan mewawancarai guru serta murid kelas II dan memberikan kuesioner kepadanya, didapatkan bahwa siswa kelas II sekolah tersebut masih belum bisa menulis kalimat secara baik dan benar yang mengandung unsur SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan). Dengan observasi yang dilakukan peneliti, dapat dilihat bahwa hal ini bisa terjadi karena rendahnya minat belajar pada siswa kelas II di sekolah ini. Ketika ada waktu luang mereka lebih suka bermain daripada belajar. Selain karena rendahnya minat belajar siswa, faktor lain yang menyebabkan hal ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran yang dilakukan.

Media *word puzzle* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi struktur kalimat. Media ini cukup mudah dalam pembuatannya dan akan menyenangkan jika dimainkan. Media *word Puzzle* cukup sederhana dalam penggunaannya dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa kelas II, karena media ini seperti permainan puzzle pada

umumnya yang tentunya sangat familiar bagi anak-anak. Dengan menggunakan media ini, pembelajaran yang dilakukan oleh siswa akan terasa seperti bermain, sehingga siswa akan jadi lebih antusias dalam pembelajaran yang dilakukan, selain itu media *word puzzle* akan membantu guru dalam mempermudah penjelasan materi kepada siswa dan siswa pun akan dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru (Ardiyanti et al., 2020).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa masih banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran secara maksimal yang membuat siswa menjadi jenuh di dalam pembelajaran (Dwi Kurnia Zamroni et al., 2024). Penelitian lain menunjukkan dibutuhkan media yang relevan dengan karakteristik siswa di dalam kelas, dengan demikian siswa bisa lebih memahami materi pelajaran (Delviani et al., 2016). Selain itu menggunakan media juga harus yang menyenangkan agar siswa menjadi lebih santai pada saat melakukan Pelajaran (Ardiyanti et al., 2020)

Berdasarkan uraian di atas pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan struktur kalimat masih menjadi tantangan bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Alasannya karena masih terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi tersebut. Selain itu minat belajar siswa juga masih sangat rendah jika menggunakan media yang konvensional.

METODE

Penelitian dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu objek yang akan diteliti. Objek penelitian yang dipilih adalah siswa dan guru SDN Kebon Kosong 02, dimana penelitian yang dilakukan terfokus pada analisis kebutuhan media *word puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II sekolah dasar.

Pada penelitian ini digunakan metode kualitatif, menurut Sugiyono (2018) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Penelitian kualitatif mencoba untuk mengerti, mendalami dan menerobos masuk di dalamnya terhadap suatu gejala-gejala yang sangat dalam kemudian menginterpretasikan dan menyimpulkan gejala-gejala tersebut sesuai dengan konteksnya (Azzahra et al., 2024). Penelitian ini akan mendeskripsikan temuan-temuan yang peneliti dapatkan di lapangan serta mensintesis temuan-temuan yang ada dengan didukung oleh referensi pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran berupa *word puzzle* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat didapatkan melalui kuisioner dan wawancara. Dari hasil tersebut yang diberikan kepada 25 siswa kelas II SDN Kebon Kosong 02 dan 1 guru wali kelas didapatkan bahwa rata-rata siswa kelas II sudah tahu dan sudah bisa membuat kalimat, akan tetapi masih banyak siswa yang belum bisa menulis kalimat secara baik dan benar. Selain itu hampir semua siswa kelas II pernah bermain menggunakan *puzzle*, mereka juga senang pada saat bermain *puzzle*, dan rata-rata anak kelas II lebih suka belajar yang dicampur dengan bermain daripada belajar menggunakan metode yang biasa dipakai oleh guru di sekolah. Permasalahannya adalah masih banyak siswa kelas II di sekolah ini yang tidak menyukai belajar di sekolah ataupun belajar di rumah, yang tidak menyukai belajar di rumah sebanyak 56 %, siswa tidak suka ketika belajar di sekolah sekitar 48%, siswa yang suka belajar mandiri memiliki persentase yang tidak tinggi pula, sekitar 60% siswa.

Tabel 1. Hasil angket dari siswa kelas II

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah kamu tahu apa itu "Kalimat" ?	96%	4%
2	Apakah kamu pernah membuat sebuah kalimat ?	92 %	8%
3	Apakah kamu pernah bermain <i>Puzzle</i> ?	84%	16%
4	Apakah kamu senang jika bermain <i>Puzzle</i> ?	88%	12%
5	Apakah kamu mengerti cara bermain <i>puzzle</i> ?	76%	24%
6	Apakah kamu suka belajar di sekolah ?	52%	48%
7	Apakah kamu suka belajar di rumah ?	44%	56%
8	Apakah kamu suka belajar sendiri ?	40%	60%
9	Bagaimana jika permainan <i>puzzle</i> dilakukan sambil kita belajar, Apakah kamu menyukainya ?	88%	12%
10	Kamu lebih suka belajar menggunakan buku, atau belajar sambil bermain <i>puzzle</i> ? (Pilih kolom "YA" Jika kamu suka belajar sambil bermain, dan Pilih kolom "TIDAK" jika kamu suka belajar menggunakan buku)	84%	16%

Dari data yang diatas, dapat dilihat banyaknya siswa yang sudah bisa membuat kalimat dan suka belajar jika menggunakan metode sambil bermain. Akan tetapi menurut para guru dari hasil wawancara peneliti masih banayak anak yang belum bisa membuat kalimat secara baik dan benar. Guru memiliki berbagai kesulitan Ketika sedang melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Mulai dari media pembelajaran yang terbatas karena kendala pada fasilitas sekolah, hingga antusias dalam diri seorang murid Ketika belajar yang rendah membuat guru kesulitan dalam melaksanagn pembelajaran. Dengan mewawancarai guru, penulis dapat melihat bahwa media pembelajarn sangat berpengaruh terhadap kelancaran dan keefektifan Ketika sedang belajar. Ketika penulis menyerankan sebuah media berupa word puzzle respon guru terhadapnya sangat positif dan menarik untuk dicoba.

Tabel 2. Hasil Wawancara Dengan Guru

No	Hasil Wawancara
1	Disekolah SDN Kebon Kosong 02 terdapat banayak guru yang sudah senior, hanya ada 2 guru saja yang masih terbilang cukup muda, hal ini menyebabkan terbatasnya kemampuan guru dalam pembuatan atau inovasi dalam mebuat media pembelajaran yang unik dan modern.
2	Dalam materi struktur kalimat biasanya guru menggunakan media pembelajaran berupa video penjelasan tentang komponen dalam struktur kalimat yang baik dan benar, selain guru juga menjelaskan menggunakan papan tulis untuk lebih menekankan materi.
3	Pada pembelajaran dikelas guru memiliki pendekatan yang menekankan pada siswa memperhatikan guru Ketika sedang menjelaskan dan akan diberikan kesempatan jika ada yang ingin bertanya, guru juga memberikan Latihan soal jika sudah menjelaskan.

4	Permasalahn yang sering muncul adalah pemahaman murid akan penjelasan guru yang sangat lambat dan perlu menjelaskan 2-3 kali hingga akhirnya sebagian murid paham akan materi.
5	Keterbatasan media menjadi salah satu factor yang mebuat anak sulit memahami akan materi struktur kalimat.
6	Ketika peneliti memberikan penjelasan tentang media word puzzle, guru tampak terarik dan antusias jika bisa digunakan, guru mengatakan media ini dapat membantu anak memahami pembelajaran dengan cepat dan dengan media ini anak ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan kepada guru wali kelas kelas II, didapatkan bahwa minat belajar pada siswa kelas II sebenarnya cukup tinggi, akan tetapi harus di lakukan sambil bermain maian, jika dilakukan pembelajaran menggunakan buku paket atau mencatat dari papan tulis saja, siswa akan bosan dan akan berisik jika belajar. Guru dalam menjelaskan materi struktur kalimat biasanya menggunakan papan tulis saja, tidak ada media yang digunakan agar mempermudah pemahaman siswa. Akhirnya berdampak pada banyaknya siswa yang belum bisa menulis kalimat yang baik dan benar. Hingga saat ini guru belum menemukan media yang tepat dan cocok digunakan dalam menjelaskan materi mengenai struktur kalimat

Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut, dapat dilihat bahwa masih banayak guru yang kurang memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang modern yang dapat menarik perhatian anak dikelas. Hal ini disebabkan adanya keterbatasan kemampuan berteknologi yang dialami oleh mayoritas guru senior yang ada di sekolah. Sebenarnya guru juga sudah menggunakan media pembelajaran, akan tetapi media tersebut sudah kurang relevan untuk anak anak zaman sekarang.

Media yang biasanya guru gunakan adalah berupa video dan penjelasan saja, dengan media ini komunikasi yang biasanya terjadi antara guru dan murid sangat kurang. Selain itu media seperti ini juga tidak mengaktifkan murid didalam pembelajaran, mereka hanya diam saja mendengar penjelasan dari guru. Selian monoton dengan menggunakan media seperti itu siswa tidak merasakan secara langsung tentang apa yang dipelajari. Dengan demikian siswa menjadi sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru terkait struktur kalimat.

Dalam menjelaskan materi guru juga harus mengulang 2-3 kali penjelasan hingga akhirnya murid paham, hal ini membuat pembelajaran lebih lambat dan terhambat karena harus mengulang ilang materi. Dengan menjelaskan media *word puzzle* kepada guru, respon yang diberikan positif. Guru sangat senang jika ada media yang dapat memudahkan anak dalam memahami materi dan memudahkan guru dalam menerangkan materi. Dengan media ini mungkin akan membuat penjelasan menjadi lebih singkat karena murid berintraksi langsung dengan media kata guru.

Penelitian yang dilakukan oleh (Tasya Avila et al., 2022) menegaskan bahwa penerapan media *puzzle* untuk menyusun struktur kalimat dapat membatu guru dalam melakukan pembelajaran didalam kelas dan juga dapt membuat siswa lebih mudah memahami materi. (Wahyuningsih, 2020) juga meyakini media pembelajaran yang berbentuk permainan akan membuat siswa lebih paham materi karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Isma et al., 2023) juga menunjukkan penggunaan media *puzzle* dalam bentuk permainan berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II. Hal ini tentu bisa diterapkan juga dalam meningkatkan ketrampilan menulis kalimat untuk siswa kelas II sekolah dasar. (Aulia, 2016) menyatakan dalam penelitiannya media *puzzle* kata dapat meningkatkan kemampuan penyusunan struktur kalimat pada siswa ABK.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Ashari et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media yang gambar mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyusun kalimat acak. Artinya pengaruh media yang menyenangkan bagi siswa sangat besar terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini, meneliti tentang analisis kebutuhan media word puzzle dalam meningkatkan kemampuan menulis kalimat pada siswa kelas II Sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *word puzzle* sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat. Dengan didukungnya dari pernyataan guru yang sangat membutuhkan suatu media untuk mengantarkan materi dan hasil kuisisioner yang dilakukan siswa yang menunjukkan bahwa siswa lebih suka bermain sambil belajar.

Pernyataan

- Kontribusi Penulis : Penulis 1: Konseptualisasi, Penulisan
Penulis 2: Review
Penulis 3: Review
- Pernyataan Pendanaan : Penelitian ini didanai oleh peneliti sendiri
- Kepentingan : Penulis menyatakan menulis ini untuk kepentingan penelitian
- Informasi Tambahan : Informasi tambahan tersedia untuk makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2017). PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN YANG MENGAKTIFKAN SISWA. *Edureligia*, 1(1), 45–62.
- Agus, M., Budiyanto, K., Waluyo, L., & Mokhtar, A. (2016). Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran di Pendidikan Dasar di Malang. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 46–51.
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN PENERAPAN MODEL STAD (STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33.
- Ashari, D., Hasyim Fanirin, M., & Kartini. (2024). Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Haurgeulisolot Indramayu. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 86–94. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2010>
- Aulia, M. (2016). *PENGUNAAN MEDIA PUZZLE KATA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENYUSUNAN STRUKTUR KALIMAT (SPOK) PADA PESERTA DIDIK HAMBATAN PENDENGARAN DI KELAS VI SLB B/C NUGRAHA JAKARTA UTARA.*
- Azzahra, F., Angger Wardhani, P., & Usman, H. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA E-FLIP BOOK BERBASIS PBL PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2740–2750.
- Delviani, D., Djuanda, D., & Hanifah, N. (2016). PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE CIRC (COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE KALIMAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK DALAM MENENTUKAN PIKIRAN POKOK. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 91–100.
- Dwi Kurnia Zamroni, A., Usman, H., & Angger Wardhani, P. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS DIGITAL PADA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2677–2688.
- Gede, I., Mahendra, R., Widiana, W., Made, I., & Wibawa, C. (2021). Penggunaan Pendekatan Saintifik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 242–249. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Ghozali, I. (2017). PENDEKATAN SCIENTIFIC LEARNING DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pedagogik*, 04(01).
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Isma, N., Sulfasyah, & Ratnawati. (2023). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA PUZZLE CARD SISWA KELAS II SD NEGERI INPRES 191 PAKU KECAMATAN GALESONG KABUPATEN TAKALAR. *Journal of Education and Counselling*, 1(2), 230–242.

- Nurlela., Usman, H., & Yarmi, G. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz dengan Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia*, 9(2), 140-149.
- Oktaviani, D. T., Rohana, S., Intiana, H., & Hakim, M. (2023). Pengembangan Media Puzzle Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(Special Issue), 300–305. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4315>
- Sugiyono, S. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sunariati, R., Ismawati, E., & Riyadi, I. (2019). HUBUNGAN ANTARA PENGUASAAN KOSAKATA DAN STRUKTUR KALIMAT DENGAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 309–329. <http://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/bahasa>
- Suparlan. (2020). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 245–258. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Tasya Avila, S., Permatasari Kusuma Dayu, D., & Nur Antika Eky Hastuti, D. (2022). Puzzle Berseri Mepengaruhi Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat Bahasa Indonesia. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1658–1661. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Wahyuningsih. (2020). *PENERAPAN METODE GLOBAL BERBANTUAN MEDIA PUZZLE DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN (Penelitian pada Siswa Kelas 1 SDN Mangli, Kaliangkrik, Magelang)*.
- Widodo, A., Rachmatul Hidayati, V., Fauzi, A., Erfan, Mu., & Indraswanti, D. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KALIMAT SEDERHANA SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL DIDIKA: WAHANA ILMIAH PENDIDIKAN DASAR*, 6(1), 106–115. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i1.2050>
- Zakya, A. L. F., Wardhani, P. A., & Usman, H. (2024). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Kemandirian Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SDN Jati 05 Pagi Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 831–838. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2207>