



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 2 Tahun 2026 Halaman 595 - 602

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penggunaan Media Puzzle Huruf Bergambar terhadap Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SD

Noviana^{1✉}, Aida Fitri², Hasniyati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: novianausk@gmail.com

Abstrak

Keterampilan menulis permulaan merupakan kemampuan dasar yang perlu dikuasai siswa kelas rendah sekolah dasar sebagai fondasi literasi lanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis permulaan menggunakan media *puzzle* huruf bergambar serta menganalisis hasil keterampilan menulis setelah penggunaan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 30 siswa kelas II SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi aktivitas dan tes unjuk kerja dengan aspek penilaian kejelasan huruf, ketepatan ejaan, ketepatan penggunaan kata dalam kalimat, keterpaduan antar kata, kerapian, dan kesesuaian dengan objek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 89,54. Secara klasikal, sebagian besar siswa berada pada kategori sangat baik dan baik. Hasil tes unjuk kerja menunjukkan rata-rata 85,83 dengan kategori baik serta ketuntasan klasikal melampaui kriteria yang ditetapkan. Temuan ini menegaskan bahwa media *puzzle* huruf bergambar mendukung keterlibatan aktif siswa sekaligus memperkuat kemampuan menulis permulaan melalui pengalaman belajar yang konkret dan terstruktur.

Kata Kunci: Media *Puzzle* Huruf Bergambar, Keterampilan Menulis Permulaan, Siswa SD

Abstract

Early writing skills are basic skills that need to be mastered by lower grade elementary school students as a foundation for advanced literacy. This study aims to describe students' activities in learning early writing using picture letter puzzle media and analyze the results of writing skills after using the media. This study used a descriptive qualitative approach with 30 second-grade students of SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar as subjects. Data collection techniques included activity observation and performance tests with aspects of assessing letter clarity, spelling accuracy, accuracy of word use in sentences, integration between words, neatness, and suitability to the object. The results showed that student activity was in the very good category with an average of 89.54. Classically, most students were in the very good and good categories. The results of the performance test showed an average of 85.83 with a good category and classical completeness exceeding the established criteria. These findings confirm that the picture letter puzzle media supports students' active involvement while strengthening early writing skills through concrete and structured learning experiences.

Keywords: *Illustrated Letter Puzzle Media, Beginning Writing Skills, Elementary School Students*

Copyright (c) 2026 Noviana, Aida Fitri, Hasniyati

✉ Corresponding author :

Email : novianausk@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i2.11775>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 2 Tahun 2026
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk sikap, keterampilan, dan kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan masyarakat (Pristiwanti, 2022). Pada jenjang sekolah dasar, salah satu fondasi utama yang menentukan keberhasilan belajar pada tahap berikutnya adalah kemampuan literasi awal, khususnya keterampilan menulis permulaan.

Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan berbahasa menjadi fondasi utama bagi penguasaan mata pelajaran lainnya. Prawira et al., (2023) menegaskan bahwa implementasi kegiatan literasi di sekolah dasar terbukti memberikan penguatan keterampilan membaca dan menulis sejak tahap awal, sehingga keberlanjutan praktik literasi menjadi bagian penting dalam pembelajaran di kelas rendah. Tarigan (dalam Hatmo, 2021) menyebutkan bahwa membaca, menulis, berbicara, dan menyimak adalah semua aspek keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan ini berhubungan satu sama lain dan berkembang secara bertahap. Menulis adalah proses mengubah ide, pikiran, dan perasaan menjadi representasi grafis yang dapat dipahami dan dipahami oleh pembaca (Hatmo, 2021). Pada kelas rendah sekolah dasar, pembelajaran menulis difokuskan pada menulis permulaan. Menulis permulaan adalah tahap awal siswa dalam mengenal huruf, menyusun kata, serta membentuk kalimat sederhana (Utami, 2020). Tahap ini penting karena menjadi dasar bagi perkembangan literasi lanjutan. Siswa yang tidak menguasai keterampilan ini berisiko mengalami hambatan dalam memahami materi pembelajaran lain yang menuntut kemampuan membaca dan menulis.

Penelitian oleh Hulwa & Mubarak (2022) menunjukkan bahwa siswa kelas II sekolah dasar masih mengalami kesulitan pada aspek kejelasan huruf, kerapian tulisan, dan ketepatan ejaan. Temuan ini mengindikasikan bahwa keterampilan menulis permulaan di kelas rendah masih memerlukan penguatan melalui media dan strategi pembelajaran yang lebih konkret. Namun, hasil observasi awal di kelas II SD Negeri 1 Lambheu menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum bisa mengenal dan menulis huruf dengan baik, kesulitan membedakan huruf seperti b dan d, p dan q, serta menghasilkan tulisan yang kurang jelas dan kurang rapi. Hulwa (2022) menyatakan bahwa kesulitan menulis permulaan dapat disebabkan oleh faktor internal seperti lemahnya motorik halus dan visual memori, serta faktor eksternal seperti kurangnya media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran di kelas masih didominasi metode konvensional tanpa penggunaan media yang interaktif.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik bagi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *puzzle* huruf bergambar. Gilli dan Dalle (2019) menyatakan bahwa *puzzle* merupakan permainan edukatif yang merangsang kemampuan berpikir anak melalui kegiatan menyusun potongan gambar. Saputra (2021) menambahkan bahwa *puzzle* sebagai media visual dapat melatih konsentrasi dan motorik halus. Media *puzzle* huruf bergambar tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi sebagai sarana pembelajaran manipulatif yang memungkinkan siswa menyusun huruf secara bertahap sebelum menuliskannya. Aktivitas ini memberikan jembatan antara pengenalan simbol huruf dan produksi tulisan. Penggunaan media ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menempatkan siswa usia sekolah dasar pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan aktivitas langsung. Dengan demikian, desain pembelajaran yang melibatkan kegiatan menyusun huruf secara fisik melalui *puzzle* memberikan dukungan kognitif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas II, sehingga proses internalisasi bentuk huruf dan makna kata menjadi lebih terstruktur.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa (Khasanah, 2024; Prastiyanti & Fachrurrazi, 2020). Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada anak usia dini atau pada keterampilan menyusun paragraf di kelas tinggi. Kajian yang secara khusus menelaah penerapan media *puzzle* huruf bergambar pada siswa kelas II sekolah dasar masih terbatas, padahal fase ini merupakan masa transisi dari tahap

pengenalan huruf menuju penulisan kata dan kalimat sederhana secara mandiri. Kelas II memerlukan kajian khusus karena pada tahap ini siswa mulai dituntut menghasilkan tulisan yang lebih terstruktur, sehingga dukungan media konkret menjadi krusial untuk memastikan keterampilan menulis berkembang secara optimal. Keterbatasan penelitian pada konteks ini menunjukkan adanya kebutuhan akan kajian empiris yang lebih spesifik mengenai efektivitas media *puzzle* huruf bergambar pada keterampilan menulis permulaan siswa kelas rendah sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas serta mengetahui hasil belajar keterampilan menulis permulaan setelah penggunaan media tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian mengenai media pembelajaran literasi awal, serta memberikan kontribusi praktis sebagai alternatif media yang inovatif dan efektif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis permulaan di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti mengkaji kondisi objek secara alamiah dan mendeskripsikan fenomena pembelajaran secara mendalam tanpa melakukan manipulasi variabel (Sugiyono, 2021). Jenis penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara mendalam aktivitas siswa serta keterampilan menulis permulaan setelah penggunaan media *puzzle* huruf bergambar, tanpa membandingkan dengan kelompok lain atau menguji hubungan sebab-akibat. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 1 Lambheu, Kabupaten Aceh Besar. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 30 orang, terdiri atas 12 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Seluruh siswa dalam kelas tersebut dilibatkan secara menyeluruh sebagai partisipan penelitian, sehingga data yang diperoleh merepresentasikan kondisi pembelajaran pada kelas tersebut secara utuh.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi dan tes unjuk kerja. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas siswa dan rubrik penilaian tes unjuk kerja menulis permulaan. Kedua instrumen tersebut telah melalui validasi isi (*expert judgment*) oleh dosen pendidikan bahasa Indonesia dan guru kelas II untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian. Seluruh data yang diperoleh, yaitu data aktivitas siswa dan data keterampilan menulis permulaan siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini telah memenuhi aspek etika penelitian. Peneliti memperoleh izin resmi dari pihak sekolah, serta memastikan bahwa seluruh data peserta didik digunakan hanya untuk kepentingan akademik dan dijaga kerahasiaannya tanpa mencantumkan identitas pribadi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 1 Lambheu Kabupaten Aceh Besar pada tanggal 04 Februari 2026 dengan melibatkan 30 siswa. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan tes unjuk kerja keterampilan menulis permulaan menggunakan media *puzzle* huruf bergambar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2×35 menit) sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran, sedangkan wali kelas melakukan observasi terhadap aktivitas siswa untuk menjaga objektivitas data.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran menulis permulaan menggunakan media *puzzle* huruf bergambar berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan rekapitulasi nilai,

rata-rata aktivitas siswa mencapai 89,54. Dari 30 siswa, sebanyak 24 siswa (80%) memperoleh kategori sangat baik dan 6 siswa (20%) memperoleh kategori baik.

Pada kegiatan awal pembelajaran, siswa menunjukkan kesiapan belajar yang baik. Siswa berdoa dengan tertib, menyiapkan alat tulis, serta memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran. Ketika guru menuliskan huruf a–z di papan tulis dan mengajak siswa bernyanyi lagu alfabet, siswa tampak antusias dan aktif mengikuti arahan. Pada kegiatan inti, keterlibatan siswa semakin terlihat ketika guru memperkenalkan media *puzzle* huruf bergambar. Siswa menyimak penjelasan langkah-langkah penggunaan media, mengambil gambar secara acak, lalu mencocokkan dan menyusun potongan huruf menjadi kata yang sesuai dengan gambar. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Keaktifan siswa juga terlihat saat mengerjakan LKPD dan mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Pada tahap tes unjuk kerja, siswa mengikuti instruksi dengan tertib dan menunjukkan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas. Siswa mampu memahami perintah serta menerapkan keterampilan yang telah dipelajari. Pada kegiatan penutup, siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran dengan baik. Secara keseluruhan, nilai hasil observasi mencapai 89,54 yang berada pada kategori sangat baik.

Hasil Tes Unjuk Kerja

Hasil tes unjuk kerja menunjukkan bahwa keterampilan menulis permulaan siswa berada pada kategori baik. Rata-rata nilai siswa adalah 85,83. Dari 30 siswa, sebanyak 19 siswa (63,33%) memperoleh kategori sangat baik, 7 siswa (23,33%) memperoleh kategori baik, dan 4 siswa (13,33%) memperoleh kategori cukup.

Berdasarkan ketuntasan belajar, sebanyak 26 siswa (86,67%) memperoleh nilai ≥ 75 sehingga dinyatakan tuntas, sedangkan 4 siswa (13,33%) belum mencapai ketuntasan.

Persentase ketuntasan klasikal sebesar 86,67% menunjukkan bahwa pembelajaran telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal ($\geq 80\%$). Jika ditinjau dari masing-masing aspek penilaian, aspek kesesuaian dengan objek memperoleh nilai rata-rata tertinggi yaitu 92,50 (kategori sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menulis sesuai dengan gambar yang diperoleh dari media *puzzle*. Aspek kejelasan huruf juga berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 90,00, yang menunjukkan bahwa tulisan siswa sudah jelas dan mudah dibaca.

Aspek ketepatan penggunaan ejaan memperoleh nilai rata-rata 86,67 (sangat baik), sedangkan aspek ketepatan penggunaan kata dalam kalimat memperoleh nilai 85,83 (baik). Aspek keterpaduan antar kata berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 84,17. Sementara itu, aspek kerapian memperoleh nilai rata-rata 75,83 (baik), meskipun masih terdapat beberapa siswa yang perlu meningkatkan kerapian tulisan. Secara keseluruhan, rata-rata nilai kelas sebesar 85,83 menunjukkan bahwa kemampuan menulis permulaan siswa berada pada kategori baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf bergambar memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis permulaan siswa kelas II SD Negeri 1 Lambheu.

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian di kelas II SD Negeri 1 Lambheu Kabupaten Aceh Besar, dapat diketahui bahwa penggunaan media *puzzle* huruf bergambar dalam pembelajaran menulis permulaan menunjukkan hasil yang signifikan untuk dianalisis. Temuan penelitian tidak hanya memperlihatkan capaian kategori nilai, tetapi juga menggambarkan proses keterlibatan siswa dalam membangun pemahaman huruf dan kata melalui pengalaman konkret. Secara keseluruhan, pembelajaran dengan media *puzzle* huruf bergambar memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Untuk memberikan uraian yang lebih sistematis, pembahasan berikut disajikan berdasarkan hasil observasi aktivitas dan hasil tes unjuk kerja keterampilan menulis permulaan.

Pembahasan Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa berada pada kategori sangat baik. Capaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* huruf bergambar mampu mendorong

keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari kegiatan awal, inti, hingga penutup. Aktivitas siswa terlihat melalui kesiapan belajar, perhatian saat guru menjelaskan, keaktifan dalam menyusun *puzzle*, kerja sama dalam kelompok, serta partisipasi saat presentasi dan refleksi.

Tingginya aktivitas siswa sejalan dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamid dkk. (2020), bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, stimulasi tersebut terjadi karena adanya unsur tantangan dan eksplorasi, sehingga siswa terdorong untuk mencoba dan memperbaiki kesalahan secara mandiri. Aktivitas menyusun huruf sebelum menulis menciptakan proses berpikir bertahap, bukan sekadar menyalin.

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa kelas II berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan pengalaman langsung. Keberhasilan media ini dalam meningkatkan aktivitas siswa dapat dijelaskan karena karakteristiknya yang konkret dan manipulatif sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif anak. Siswa tidak diminta memahami simbol huruf secara abstrak, tetapi melalui pengalaman menyentuh dan menyusun potongan huruf secara langsung.

Dari sisi visual, media *puzzle* termasuk dalam kategori media visual sebagaimana dijelaskan oleh Zaman dkk. (dalam Nurfadhillah, 2021). Keterkaitan antara gambar dan huruf memperkuat asosiasi simbol-makna, sehingga perhatian siswa lebih terfokus dan memori visual lebih terstimulasi. Hal ini menjelaskan mengapa aktivitas siswa tetap tinggi sepanjang proses pembelajaran.

Nasihudin dan Hariyadin (2021) menyatakan bahwa keterampilan berkembang secara optimal apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Aktivitas tinggi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak berpusat pada guru, melainkan pada pengalaman belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf bergambar mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Pembahasan Hasil Tes Unjuk Kerja

Keterlibatan siswa yang tinggi selama proses pembelajaran berkaitan dengan hasil tes unjuk kerja yang diperoleh. Rata-rata nilai siswa mencapai 85,83 dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,67%. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Dominasi kategori sangat baik dan baik menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu menyalin huruf, tetapi juga memahami hubungan antara huruf, bunyi, dan makna kata. Media *puzzle* huruf bergambar membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap sebelum menghasilkan tulisan akhir, sehingga tulisan yang dihasilkan merupakan hasil dari proses berpikir dan latihan yang terstruktur.

Menurut Asip dkk. (2022), menulis permulaan berfokus pada kemampuan menuliskan lambang bahasa secara benar sebagai dasar keterampilan menulis lanjutan. Dalam penelitian ini, media *puzzle* berperan sebagai jembatan konseptual antara pengenalan huruf dan penggunaan huruf dalam kata. Sebelum menuliskan kata secara langsung, siswa terlebih dahulu menyusun potongan huruf berdasarkan gambar yang tersedia. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir mengenai urutan huruf yang tepat, mengenali struktur kata, serta memastikan kesesuaian antara gambar dan tulisan yang akan dihasilkan. Dengan demikian, proses menulis tidak berlangsung secara spontan tanpa pemahaman, melainkan melalui tahapan yang mendukung terbentuknya pemahaman konseptual. Jika dianalisis berdasarkan aspek penilaian, aspek kesesuaian dengan objek memperoleh nilai rata-rata tertinggi (92,50). Hal ini dapat dijelaskan karena media *puzzle* secara langsung menghubungkan gambar dengan kata, sehingga siswa lebih mudah memahami makna konkret dibandingkan aspek teknis penulisan. Kondisi ini sesuai dengan teori Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam memahami konsep.

Aspek kejelasan huruf memperoleh nilai 90,00 (sangat baik), yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menuliskan huruf dengan jelas dan terbaca. Representasi visual yang berulang memperkuat

memori bentuk huruf, sehingga kesalahan bentuk relatif minimal. Pada aspek ketepatan penggunaan ejaan (86,67), aktivitas menyusun huruf sebelum menulis membantu siswa memahami urutan huruf secara sistematis. Hamid dkk. (2020), menjelaskan bahwa media yang tepat dapat membantu mengorganisasi pengalaman belajar sehingga proses berpikir siswa menjadi lebih terarah. Penyusunan huruf secara konkret sebelum penulisan memberikan pengalaman langsung dalam memahami struktur kata.

Aspek ketepatan penggunaan kata dalam kalimat (85,83) dan keterpaduan antar kata (84,17) menunjukkan bahwa siswa telah mampu menyusun kalimat sederhana dengan baik. Aktivitas menyusun kata secara bertahap mendorong siswa membangun hubungan antarkata secara logis dan runtut. Keterpaduan antar kata juga mencerminkan adanya perkembangan dalam aspek berpikir logis. Ketika siswa mampu merangkai kalimat yang runtut sesuai dengan gambar atau konteks yang diberikan, hal tersebut menunjukkan bahwa mereka telah mengintegrasikan kemampuan memahami makna dengan kemampuan menyusun struktur bahasa. Aktivitas menyusun kata melalui media *puzzle* secara tidak langsung melatih siswa untuk memperhatikan urutan, keterkaitan, dan kesesuaian makna sebelum menuliskannya. Proses ini membantu membangun fondasi berpikir sistematis yang menjadi dasar bagi kemampuan menulis yang lebih kompleks pada tahap berikutnya. Sementara itu, aspek kerapian memperoleh nilai rata-rata 75,83. Meskipun termasuk kategori baik, aspek ini masih memerlukan latihan lanjutan. Menurut Hulwa (2022), menegaskan bahwa kerapian tulisan berkaitan erat dengan perkembangan motorik halus dan membutuhkan latihan berulang. Durasi intervensi yang hanya satu kali pertemuan menjadi faktor yang kemungkinan membatasi peningkatan aspek kerapian. Selain faktor motorik, strategi bimbingan individual juga dapat memengaruhi hasil pada aspek teknis tulisan.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Prastiyanti dan Fachrurrazi (2022) yang menunjukkan bahwa media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis awal anak. Sejalan dengan pendapat tersebut Monika (2025) menegaskan bahwa penggunaan *puzzle* huruf bergambar sebagai media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif dipandang mampu memfasilitasi proses pembelajaran literasi awal yang membutuhkan dasar pengenalan huruf, kata, serta pemahaman struktur kalimat. Persamaan terletak pada penggunaan media manipulatif berbasis visual sebagai stimulus literasi awal. Namun, penelitian tersebut menggunakan desain eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang lebih menekankan pada proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* huruf bergambar memberikan kontribusi positif terhadap aktivitas dan hasil belajar keterampilan menulis permulaan siswa kelas II SD Negeri 1 Lambheu. Media ini membantu siswa memahami struktur huruf dan kata secara konkret sebelum menuliskannya, sehingga pembelajaran berlangsung secara bertahap, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah sekolah dasar. Keberhasilan media *puzzle* huruf bergambar dalam meningkatkan aspek kesesuaian objek dan kejelasan huruf dapat dijelaskan karena karakter manipulatifnya yang melibatkan aktivitas visual dan kinestetik siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Adiatama et al.(2023) yang menunjukkan bahwa media manipulatif efektif memperkuat pengenalan bentuk huruf sebelum siswa menuliskannya.

Meskipun menunjukkan temuan positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga peningkatan keterampilan tidak dapat dibandingkan dengan metode pembelajaran lain. Durasi intervensi yang relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang terhadap perkembangan menulis permulaan. Subjek penelitian terbatas pada satu kelas sehingga generalisasi hasil masih terbatas pada konteks yang serupa. Namun demikian, proses pengumpulan dan analisis data telah dilakukan secara sistematis sesuai pendekatan kualitatif deskriptif, sehingga temuan penelitian tetap memiliki nilai akademik dan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen atau quasi eksperimen dengan kelompok kontrol untuk menguji efektivitas media secara lebih komparatif. Durasi intervensi juga perlu diperpanjang agar dapat mengamati perkembangan aspek motorik halus dan kerapian tulisan secara lebih

optimal. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi integrasi media *puzzle* dengan strategi bimbingan individual untuk meningkatkan aspek teknis tulisan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* huruf bergambar dalam pembelajaran menulis permulaan mendukung keterlibatan aktif siswa serta perkembangan keterampilan menulis pada aspek kejelasan huruf, ketepatan penggunaan ejaan, ketepatan penggunaan kata dalam kalimat, keterpaduan antar kata, kerapian, dan kesesuaian dengan objek serta kemampuan menyusun kata dan kalimat secara runtut. Media *puzzle* huruf bergambar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana konkret yang menjembatani proses berpikir siswa dari pengenalan simbol huruf menuju pemahaman makna dan struktur bahasa secara bertahap. Secara teoretis, temuan ini menguatkan pandangan bahwa media visual dan manipulatif efektif digunakan pada tahap operasional konkret karena membantu menjembatani pemahaman simbol huruf menuju makna secara bertahap. Secara praktis, hasil penelitian merekomendasikan pemanfaatan media permainan edukatif dalam pembelajaran literasi awal, disertai pendampingan dan latihan berkelanjutan terutama pada aspek kerapian tulisan agar perkembangan keterampilan menulis siswa lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Aida Fitri, S.Pd., M.Pd. dan Hasniyati, M.Pd. atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada pihak SD Negeri 1 Lambheu yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiatama, W., Wardany, O. F., & Utami, R. T. (2023). Media dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2942–2952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6124>
- Asip, M., et al. (2022). *Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD*. Media Sains Indonesia.
- Gilli, Y., & Dalle, A. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 3(1), 42–49.
- Hamid, A., Mustofa, et al. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hulwa, B., & Ahmad, M. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5823–5831. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3519>
- Khasanah, F. U. (2024). Efektivitas Media *Puzzle* of Paragraph Story terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 9(2), 224–237.
- Monika, E., Syawaluddin, A., & Raihan, S. (2025). Pengembangan Media Literasi *Puzzle* dengan Story Map Card untuk Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1).
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(04), 733–743. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i04.150>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran*. CV Jejak.
- Prastiyanti, A. B., & Fachrurrazi, A. (2020). Developing Early Children's Early Writing Ability with *Puzzle* Media. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 15–22.
- Pristiwanti, D., Bai, B., Sholeh, H., & Ratna, S. D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911–7915

- 602 *Penggunaan Media Puzzle Huruf Bergambar terhadap Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SD – Noviana, Aida Fitri, Hasniyati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i2.11775>
- Prawira, N. N. P., Artini, L. P., Marsakawati, N. P. E., Padmadewi, N. N., Ratminingsih, N. M., & Utami, I. G. A. L. P. (2023). *The Implementation of Literacy Activities in Primary School*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 150–156. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.56108>
- Saputra, H., & Selviana, R. (2021). *Penggunaan Media Puzzle dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 33–40.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). *Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>.
- Utami, S. (2020). *Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Menggunakan Media Gambar dan Pendekatan Keterampilan Proses Siswa*. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 711–716.