

**PENINGKATAN KREATIVITAS BERBAHASA INDONESIA SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE
KALIMAT ACAK BERBASIS SPOK**

Suprihatien¹, Arimbi Salma Bahira², Elsa Wahyu Ningrum³

¹PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

²PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

³PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

¹titien.suprihatien_fbs@uwks.ac.id , ²arimbisal@gmail.com,

³elsawahyu220@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the creativity of Indonesian language skills among second grade students at SDN Pakis V Surabaya through the implementation of the Scramble Sentence Model based on the SPOK (Subject, Predicate, Object, Complement) structure. The problem observed in the classroom was that approximately 60% of students tended to create simple and repetitive sentences without variation in words or meaning. To address this issue, the Scramble Sentence Model based on SPOK was applied as an innovative learning strategy, allowing students to think critically and creatively while forming meaningful and grammatically correct sentences. This study used Classroom Action Research (CAR) with two cycles, involving 29 students as the subjects. The results showed a significant improvement in students' sentence construction abilities, as evidenced by an increase in the average score from 61.38 in the pre-test to 79.31 in the post-test. Although the majority of students showed improvement, a small group did not demonstrate significant progress, indicating potential learning barriers that need to be addressed. This study suggests employing more personalized teaching strategies for struggling students and recommends further research into integrating technology-based learning tools.

Keywords: creativity in language, Scramble Sentence Model, SPOK, Classroom Action Research, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas keterampilan bahasa Indonesia di kalangan siswa kelas dua di SDN Pakis V Surabaya melalui penerapan model pembelajaran *Scramble Kalimat* berbasis struktur SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan). Masalah yang diamati di kelas adalah sekitar 60% siswa cenderung membuat kalimat sederhana dan repetitif tanpa variasi kata atau makna. Untuk mengatasi masalah ini, model pembelajaran *Scramble Kalimat* berbasis SPOK diterapkan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang memungkinkan siswa

berpikir kritis dan kreatif dalam membentuk kalimat yang bermakna dan benar secara tata bahasa. Penelitian ini menggunakan *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) dengan dua siklus, yang melibatkan 29 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa menyusun kalimat, yang tercermin dari kenaikan skor rata-rata dari 61,38 pada pre-test menjadi 79,31 pada post-test. Meskipun mayoritas siswa menunjukkan peningkatan, sebagian kecil siswa tidak menunjukkan kemajuan yang signifikan, yang mengindikasikan adanya hambatan dalam pembelajaran yang perlu diatasi. Penelitian ini menyarankan penerapan strategi pengajaran yang lebih personal bagi siswa yang mengalami kesulitan dan merekomendasikan penelitian lanjutan yang melibatkan penggunaan alat pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: kreativitas berbahasa, Kalimat *Scramble*, *SPOK*, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran fundamental dalam membentuk kemampuan komunikatif dan berpikir kreatif siswa sejak dini. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan daya imajinasi dan ekspresi diri. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa Indonesia pada Fase A menekankan kemampuan siswa untuk menyusun kalimat sederhana yang bermakna dan kreatif (Kemendikbudristek, 2022). Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan ini menjadi fondasi penting bagi keterampilan berbahasa yang lebih kompleks.

Kreativitas berbahasa mencerminkan kemampuan siswa dalam mengombinasikan unsur bahasa untuk menghasilkan kalimat yang orisinal dan ekspresif. Berdasarkan teori kreativitas Guilford (1967), berpikir kreatif melibatkan tiga aspek utama, yaitu *fluency*

(kelancaran ide), *flexibility* (keluwesan berpikir), dan *originality* (keunikan gagasan). Dalam konteks pembelajaran bahasa, kreativitas berbahasa dapat dilihat dari bagaimana siswa mampu mengembangkan kalimat dengan variasi struktur, pilihan kata, dan makna yang ekspresif. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan ini masih tergolong rendah di kalangan siswa sekolah dasar (Rahmawati & Kurniawan, 2022).

Permasalahan tersebut juga tampak pada hasil observasi di kelas II SDN Pakis V Surabaya pada September 2025, di mana sekitar 60% siswa masih cenderung menyusun kalimat sederhana dan repetitif tanpa variasi kata atau makna. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih berpikir konvergen dan belum terbiasa mengembangkan gagasan baru. Salah satu faktor penyebabnya adalah model pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*

learning), sehingga kurang memberi ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dan berkreasi dalam berbahasa.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang menantang, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif inovatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Scramble kalimat acak berbasis SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan). Model pembelajaran Scramble merupakan strategi yang melibatkan kegiatan mengurutkan kata atau kalimat yang disusun secara acak agar menjadi kalimat yang benar dan bermakna. Melalui model ini, siswa diajak berpikir kritis dan kreatif untuk menemukan struktur kalimat yang tepat sekaligus memahami fungsi setiap unsur kalimat.

Penelitian oleh Pratiwi (2021) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Scramble dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas berbahasa siswa melalui aktivitas mengurutkan kalimat secara logis dan menyenangkan. Model ini tidak hanya memperkuat pemahaman struktur kalimat, tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, pembelajaran Scramble kalimat acak berbasis SPOK diyakini dapat membantu meningkatkan kreativitas berbahasa siswa kelas II sekolah dasar, terutama dalam kemampuan menyusun kalimat yang bermakna, logis, dan imajinatif.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam upaya meningkatkan kreativitas berbahasa siswa melalui model pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart (1988) yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tahap dilaksanakan secara berkesinambungan untuk memperbaiki proses pembelajaran dari siklus pertama ke siklus berikutnya. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas II SDN Pakis V Surabaya. Tindakan pembelajaran difokuskan pada penerapan model *Scramble Kalimat Acak* berbasis SPOK untuk meningkatkan kreativitas berbahasa siswa. Pada tahap tindakan, siswa berlatih menyusun potongan kata acak menjadi kalimat kreatif dan efektif sesuai pola SPOK. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses eksplorasi bahasa dan refleksi hasil belajar siswa.

Data penelitian diperoleh melalui tes kreativitas berbahasa (pre-test dan post-test) untuk data

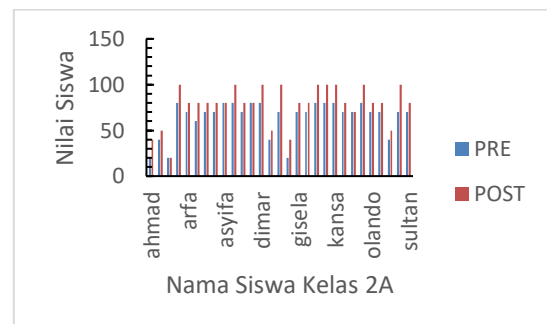
kuantitatif, serta lembar observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan untuk data kualitatif. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, serta secara deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi dan refleksi guru terhadap proses pembelajaran.

Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan apabila minimal 75% siswa mencapai nilai ketuntasan ≥ 70 dan menunjukkan peningkatan kreativitas berbahasa pada aspek kelancaran ide, keluwesan berpikir, dan keaslian gagasan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan model pembelajaran Scrambel kalimat acak berbasis SPOK dimulai dengan tahap persiapan, dimana guru menentukan tujuan pembelajaran yang jelas, yaitu kemampuan siswa dalam menyusun kalimat dengan pola Subjek- Predikat- Objek- Keterangan (SPOK) yang benar. Setelah menjelaskan materi tentang SPOK, guru membuat bahan ajar berupa kartu-kartu atau lembar kerja yang berisi potongan kata atau frasa dari kalimat SPOK yang sengaja diacak urutannya. Selanjutnya, dalam tahap kegiatan inti, siswa dibagi menjadi kelompok mendapatkan satu set kartu Scrambel. Tugas utama kelompok adalah bekerja sama, berdiskusi, dan menganalisis fungsi gramatikal dari setiap bagian kata atau frasa untuk menyusun ulang menjadi satu kalimat yang utuh, logis, dan sesuai dengan pola SPOK.

Setelah selesai, semua kelompok dapat membacakan hasil diskusi secara bersama-sama secara bergantian, dimana guru dan kelompok lain memberikan koreksi serta verifikasi, sementara guru juga memberikan penjelasan lebih lanjut dengan meminta siswa mengidentifikasi unsur S, P, O dan K dalam kalimat yang berhasil dibuat. Pada tahap penutup, guru melakukan evaluasi pemahaman individu melalui soal tambahan, serta bersama-sama dengan siswa menyimpulkan kembali pentingnya struktur SPOK, sekaligus memberikan apresiasi kepada kelompok yang berkinerja terbaik, sehingga pembelajaran sintaksis menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan analitis.



Gambar 1. Hasil Observasi Penelitian

Analisis data pretest dan posttest yang melibatkan 29 peserta menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan cukup efektif. Secara keseluruhan, skor rata-rata peserta meningkat dari 61.38 pada pretest menjadi 79.31 pada posttest, kenaikan sebesar 17.93 poin. Hasil ini di dukung oleh kinerja individu, di mana lebih dari 82% peserta berhasil meningkatkan skor mereka. Beberapa peserta bahkan mencapai skor

sempurna 100 setelah sebelumnya memiliki skor yang lebih rendah. Contohnya, Fatima dan Salwa berhasil meningkatkan skor masing-masing sebanyak 40 poin, menunjukkan bahwa program tersebut berhasil mentransfer pengetahuan secara efektif kepada sebagian besar peserta. Meskipun hasil secara keseluruhan positif, ada kelompok kecil (sekitar 17%) yang skornya tidak bertambah, yaitu Alfatan, Asyifa, Delisa, dan Hafiz. Kasus ini perlu mendapatkan perhatian khusus. Peserta dengan skor pretest tinggi, seperti Asyifa dan Delisa, yang skornya tetap, mungkin sudah memiliki pemahaman awal yang baik. Namun, peserta dengan skor sangat rendah yang tetap, seperti Alfatan dengan skor 20, mengindikasikan adanya hambatan dalam proses belajar yang tidak berhasil diatasi oleh metode yang digunakan. Oleh karena itu, disarankan untuk menyesuaikan strategi pengajaran atau memberikan bantuan yang lebih spesifik agar semua peserta dapat berkembang maksimal, serta mengeksplorasi faktor-faktor yang mendorong peningkatan skor terbesar, agar bisa diterapkan kembali.

Model pembelajaran Scramble Kalimat Acak berbasis SPOK memiliki kelebihan utama dalam membantu siswa memahami struktur kalimat dan belajar menyusun kalimat yang efektif. Dengan mengatur kembali kata atau frasa yang acak menjadi kalimat yang benar sesuai dengan pola SPOK (Subjek-Predikat-Objek-Keterangan),

siswa secara aktif menganalisis peran setiap bagian kalimat serta hubungan antar komponen. Proses ini membantu meningkatkan perhatian terhadap tata bahasa, mempercepat pemahaman tentang cara penyusunan kalimat, dan secara tidak langsung memperkaya kosakata karena peserta didik mengetahui arti setiap kata agar kalimat yang dihasilkan logis dan benar secara tata bahasa. Sebagai contoh, kalimat acak seperti "makan ayam saya siang ini" akan disusun menjadi "Saya makan ayam siang ini," dengan siswa mengidentifikasi bahwa "Saya" adalah subjek (S), "makan" adalah predikat (P), "ayam" adalah objek (O), dan "siang ini" adalah keterangan (K). Demikian juga kalimat acak lainnya seperti "pergi ke sekolah saya pagi" disusun menjadi "Saya pergi ke sekolah pagi." Selain itu, cara pembelajaran ini yang bersifat seperti permainan atau teka-teki menjadikan proses belajar lebih menarik, lebih interaktif, dan tidak membosankan (Dwitayanti & Wirahyuni, 2024).

Secara keseluruhan, hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa intervensi atau program yang diberikan cukup efektif, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata secara signifikan, yaitu dari 61.38 pada pretest menjadi 79.31 pada posttest, atau naik sekitar 17.93 poin. Peningkatan ini didukung oleh fakta bahwa sebanyak 82.76% (24 dari 29) peserta mengalami kenaikan nilai individu, dengan kenaikan tertinggi mencapai nilai 40 poin, yang dicapai oleh Fatima dan Salwa, yang berhasil

mencapai nilai sempurna 100. Meski demikian, masih ada sebagian kecil peserta (17.24% atau 5 orang) yang skornya tidak berubah, yaitu Alfatan, Asyifa, Delisa, dan Hafiz, yang menunjukkan bahwa intervensi tersebut tidak berhasil mengatasi hambatan belajar peserta didik atau mungkin pemahaman peserta didik sudah cukup baik sejak awal. terutama kasus Alfatan yang skornya tetap 20 menunjukkan perlunya tindakan lanjut segera untuk memperbaiki pemahaman dasar. secara umum, program ini berhasil meningkatkan kinerja kebanyakan peserta secara signifikan, namun perlu disesuaikan strateginya agar bisa membantu peserta yang belum menunjukkan kemajuan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Scramble Kalimat Acak berbasis SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan) berhasil meningkatkan kreativitas berbahasa siswa kelas II SDN Pakis V Surabaya. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam menyusun kalimat yang bermakna dan ekspresif, yang tercermin dari skor rata-rata yang meningkat sebesar 17,93 poin, dari 61,38 pada pretest menjadi 79,31 pada posttest. Meskipun sebagian besar siswa mengalami peningkatan, ditemukan bahwa beberapa siswa tidak mengalami perubahan skor yang signifikan. Hal ini mengindikasikan

adanya hambatan dalam proses pembelajaran yang perlu diperhatikan lebih lanjut. Hambatan-hambatan tersebut dapat berkaitan dengan kesulitan pemahaman materi atau kurangnya keterlibatan aktif dari sebagian siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut, disarankan agar dilakukan strategi pengajaran yang lebih spesifik dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa, seperti pemberian bimbingan lebih intensif atau penggunaan metode yang lebih variatif. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah dasar, dan untuk penelitian lanjutan, dapat dilakukan eksplorasi lebih lanjut mengenai penerapan model ini di tingkat pendidikan yang lebih tinggi serta penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono, A. M. (2018). *Tata bahasa Baku Bahasa Indonesia* (Edisi ke-4). Balai Pustaka.
- Dwitayanti, M. T., & Wirahyuni, K. (2024, May). Penerapan Model Scramble Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Pemahaman Menyusun Kalimat Berpola SPOK di SMA. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 209-220.

- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan pembelajaran bahasa Indonesia Fase A*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Munandar, S. C. (1999). *Kreativitas: Konsep, faktor, dan pengembangan*. Penerbit Universitas Indonesia.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Pratiwi, N. (2021). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas berbahasa siswa melalui model pembelajaran scramble. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 15(2), 45-56.
- Rahmawati, A., & Kurniawan, D. (2022). Analisis kemampuan kreativitas berbahasa siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Linguistik dan Pendidikan*, 10(1), 20-35.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.