

**PENERAPAN MEDIA *PINGUIN PINTAR* BERBASIS MODEL
PROBLEM BASED LEARNING UPAYA PENINGKATAN
KEMAMPUAN MENULIS KELAS II**

Dhiva Nabiilah Azaria¹, Panca Dewu Purwati²

¹²PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

Institusi / lembaga Penulis ²PGSD FKIP Universitas Pasundan

[1dhivanabiilah@students.unnes.ac.id](mailto:dhivanabiilah@students.unnes.ac.id) [2pancadewi@mail.unnes.ac.id](mailto:pancadewi@mail.unnes.ac.id)

ABSTRACT

Students' difficulties in using capital letters and punctuation correctly indicate the need for interactive and problem-based learning media. The purpose of this study is (1) to describe the implementation steps of the Pinguin Pintar educational game media based on Problem Based Learning (PBL), and (2) to describe the effectiveness test of this media in improving students' writing skills, especially in the use of capital letters and punctuation. This study employed a mixed-method Sequential Explanatory design referring to Khabibullah & Sholahuddin's (2024) theory, beginning with quantitative analysis followed by qualitative exploration. The results show a significant improvement in students' writing ability, marked by an increase in the average score from 74.5 to 86.1 and a rise in classical completeness from 42.8% to 86.4%. Improvements were also seen in specific writing aspects: initial capital letters (87.5%), capital letters for proper names (84%), accuracy of periods and commas (77.2%), and question marks (82.5%). Based on the two research objectives, it is concluded that (1) the Pinguin Pintar media can be implemented systematically through PBL stages such as problem orientation, investigation, discussion, and solution presentation, and (2) the media is proven effective in improving students' accuracy in using capital letters and punctuation.

Keywords: Problem Based Learning, educational game media, writing skills, capital letters, punctuation

ABSTRAK

Kesulitan siswa dalam menggunakan huruf kapital dan tanda baca secara benar menunjukkan perlunya media pembelajaran yang interaktif dan berbasis pemecahan masalah. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan media permainan edukatif *Pinguin Pintar* berbasis Problem Based Learning (PBL), serta (2) mendeskripsikan uji keefektifan media tersebut terhadap peningkatan kemampuan menulis huruf kapital dan tanda baca siswa. Penelitian ini menggunakan metode *mixed method* model Sequential Explanatory berdasarkan teori Khabibullah & Sholahuddin (2024), diawali dengan analisis

kuantitatif dan dilanjutkan dengan pendalaman kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan menulis siswa, dengan kenaikan nilai rata-rata dari 74,5 menjadi 86,1 dan peningkatan ketuntasan klasikal dari 42,8% menjadi 86,4%. Peningkatan juga terlihat pada aspek huruf kapital awal kalimat (87,5%), huruf kapital nama diri (84%), ketepatan tanda titik dan koma (77,2%), serta ketepatan tanda tanya (82,5%). Berdasarkan dua tujuan penelitian, disimpulkan bahwa (1) media *Penguin Pintar* berbasis PBL dapat diterapkan secara sistematis melalui tahapan orientasi masalah, investigasi, diskusi, dan penyusunan solusi, dan (2) media tersebut terbukti efektif meningkatkan ketepatan penggunaan huruf kapital dan tanda baca siswa kelas II SD.

Kata Kunci: Problem Based Learning, media permainan edukatif, keterampilan menulis, huruf kapital, tanda baca

A. Pendahuluan

Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu dilakukan secara inovatif agar mampu menumbuhkan kemampuan literasi dasar siswa, salah satunya melalui penguasaan keterampilan menulis. Ada berbagai keterampilan dasar dalam menulis, salah satunya adalah keterampilan menggunakan huruf kapital dan tanda baca dengan benar. Proses menulis melibatkan kemampuan menerapkan ejaan yang tepat agar makna tulisan dapat dipahami oleh pembaca. Menulis merupakan salah satu keterampilan dasar yang penting dikuasai oleh siswa sejak jenjang sekolah dasar. Salah satu aspek utama dalam menulis adalah kemampuan menggunakan huruf kapital dan tanda baca dengan benar. Penguasaan kedua aspek tersebut menunjukkan kemampuan siswa dalam menerapkan kaidah ejaan menjadi dasar bagi siswa untuk menyusun kalimat bermakna dan mengembangkan kemampuan

berpikir logis dalam berbahasa (Ali 2021) Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kelas II sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menulis kalimat sederhana dengan ejaan yang benar. Kesalahan yang sering muncul meliputi penggunaan huruf kapital di awal kalimat, penulisan nama diri, serta pemakaian tanda baca seperti titik dan koma. Salah satu penyebabnya adalah penerapan model pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Padahal, kurikulum merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat kontekstual, serta mendorong pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Dewayani et al. 2021) Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik agar siswa lebih termotivasi serta memahami materi secara mendalam.

Pembelajaran penggunaan huruf kapital dan tanda baca

merupakan bagian integral dari pelaksanaan kurikulum nasional yang diatur dalam kebijakan pendidikan. Sebagai contoh, dalam kurikulum merdeka untuk mata pelajaran bahasa indonesia dinyatakan bahwa peserta didik harus mampu memahami dan menerapkan kaidah kebahasaan, termasuk penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang tepat (Dewayani et al. 2021) Hal ini diperkuat dalam Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang standar isi Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menegaskan bahwa capaian pembelajaran bahasa indonesia mencakup kemampuan mengungkapkan gagasan secara tertulis dengan memperhatikan ejaan, tanda baca, dan struktur bahasa yang benar. Selain itu, Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) yang diterbitkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud (2022) mengatur secara rinci aturan penggunaan huruf kapital dan tanda baca sebagai standar kebahasaan nasional. Dengan demikian, keterampilan menulis huruf kapital dan tanda baca memiliki dasar yuridis yang kuat dan wajib diajarkan secara sistematis di jenjang sekolah dasar sebagai bagian dari penguasaan literasi dasar.

Pelaksanaan pembelajaran huruf kapital dan tanda baca secara konsisten di sekolah-sekolah tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, tetapi juga menjadi implementasi nyata dari kebijakan pemerintah dalam membangun budaya literasi nasional. Pembelajaran ini mendukung

tercapainya dimensi profil lulusan, khususnya dimensi bernalar kritis dan kemampuan berkomunikasi efektif. Oleh sebab itu, guru memiliki tanggung jawab profesional untuk memastikan setiap peserta didik memahami dan menerapkan penggunaan huruf kapital dan tanda baca sesuai kaidah bahasa indonesia yang benar. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah media permainan edukatif "*Penguin Pintar*" berbasis Problem Based Learning (PBL). Media ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami penggunaan huruf kapital dan tanda baca melalui aktivitas bermain dan pemecahan masalah sederhana.

Dengan demikian, penerapan media *Penguin Pintar* diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan edukatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Misalnya, Kumalasari et al. (2024) membuktikan bahwa permainan berbasis PBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan partisipasi aktif siswa. Temuan tersebut memperkuat gagasan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menumbuhkan keceriaan, tetapi juga memperdalam pemahaman konsep secara bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan media permainan edukatif media

Penguin Pintar berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD serta mendeskripsikan hasil uji keefektivan penggunaan media tersebut terhadap peningkatan kemampuan menulis huruf kapital dan tanda baca. Penelitian ini secara teoritis berkontribusi dalam memperkaya referensi mengenai penerapan media permainan edukatif berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ayu Wulandari et al. 2024) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, terutama dalam aspek penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Melalui penerapan media *Penguin Pintar* berbasis PBL, siswa diharapkan dapat memahami kedua aspek tersebut dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan edukatif berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Misalnya, Kumalasari et al. (2024) membuktikan bahwa permainan berbasis PBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan partisipasi

aktif siswa. Hasil penelitian Andajani et al. (2023) memperkuat hal tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media permainan edukatif memiliki potensi besar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran menulis, media permainan edukatif dapat memfasilitasi siswa untuk mengenali kesalahan ejaan secara langsung dan memperbaikinya melalui aktivitas bermain yang kontekstual. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang belajar paling efektif melalui kegiatan konkret, kolaboratif, dan berbasis pengalaman langsung.

Model Problem Based Learning (PBL) sendiri merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menekankan pemecahan masalah nyata dalam konteks kehidupan sehari-hari. (Ayu Wulandari et al. 2024) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mendukung berkembangnya kemampuan belajar yang lebih efektif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami aturan berbahasa melalui proses menemukan kesalahan dan memperbaikinya, misalnya dengan

mengidentifikasi kesalahan huruf kapital atau tanda baca dalam kalimat. Proses ini membuat siswa tidak hanya menghafal aturan, tetapi juga memahami maknanya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Kemampuan menulis kalimat dengan huruf kapital dan tanda baca yang benar merupakan aspek mekanik menulis yang penting dikuasai sejak dini.

(Anisa Rizki Fadhilah Karnagar, Yustia Suntari, and Chrisnaji Banindra Yudha 2025) menegaskan bahwa penggunaan huruf kapital berperan penting dalam menjaga kejelasan makna dan keterbacaan teks. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kesalahan dalam aspek tersebut masih sering muncul pada siswa sekolah dasar akibat minimnya latihan menulis, rendahnya motivasi belajar, serta terbatasnya media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, media permainan edukatif seperti *Penguin Pintar* dapat menjadi solusi efektif. Melalui permainan, siswa belajar mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki penulisan dengan cara yang menyenangkan. Penggabungan media permainan edukatif dengan model Problem Based Learning menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menantang. (Ayu Wulandari et al. 2024) menyatakan bahwa integrasi media permainan dengan PBL mampu meningkatkan

motivasi, partisipasi, serta hasil belajar karena siswa terlibat aktif dalam proses berpikir dan pemecahan masalah. Dalam konteks penelitian ini, media *Penguin Pintar* digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk memecahkan masalah sederhana terkait penulisan kalimat, seperti memperbaiki tanda baca atau huruf kapital yang salah. Aktivitas ini memungkinkan siswa belajar secara kolaboratif dan reflektif sesuai prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, kombinasi antara media permainan edukatif dan model PBL diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat dengan huruf kapital dan tanda baca secara efektif, menyenangkan, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed method*) dengan model sekuensial eksplanatori, dimulai dari analisis data kuantitatif lalu dilanjutkan dengan data kualitatif untuk memperjelas temuan awal. Desain ini sesuai dengan penjelasan bahwa Sequential Explanatory menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif secara berurutan dengan penekanan pada tahap kuantitatif (Khabibullah and Sholahuddin 2024)

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur efektivitas media permainan edukatif *Penguin Pintar* berbasis Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan menulis kalimat dengan huruf kapital

dan tanda baca siswa kelas II SD. Sementara itu, pendekatan kualitatif bertujuan menggali respon siswa dan guru terhadap penerapan media tersebut. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Ngadirgo 03 yang berjumlah 28 siswa dan satu guru kelas sebagai pelaksana pembelajaran. Sedangkan objeknya adalah penerapan media *Penguin Pintar* berbasis PBL. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer berupa observasi pembelajaran, wawancara guru kelas, serta tes menulis siswa, dan data sekunder berupa dokumen nilai sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Guru menggunakan KKTP 80 sebagai dasar ketuntasan belajar untuk menilai peningkatan kemampuan menulis secara adaptif sesuai kondisi siswa. Langkah penelitian meliputi: (1) identifikasi masalah penulisan siswa (2) perencanaan penerapan media *penguin pintar* berbasis PBL (3) pelaksanaan pembelajaran sesuai tahapan PBL (4) evaluasi hasil tulisan serta respons siswa terhadap media. Teknik pengumpulan data mencakup observasi aktivitas siswa, wawancara guru kelas, tes menulis kalimat sederhana, dan dokumentasi pembelajaran. Data dianalisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk melihat nilai rata-rata dan persentase ketuntasan minimal 80. Data kualitatif dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh pemahaman tentang pengalaman belajar siswa selama proses menulis berlangsung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Media *Penguin Pintar* memberikan



dampak positif terhadap peningkatan kemampuan menulis huruf kapital dan tanda baca siswa kelas II SDN Ngadirgo 03. Pada tahap orientasi masalah, guru memperkenalkan media *Penguin Pintar* yang berisi kalimat dengan kesalahan huruf kapital serta tanda baca. Setelah media diperkenalkan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa untuk memecahkan masalah. Tahap ini sesuai dengan sintak PBL yang menekankan orientasi masalah melalui penjelasan tujuan dan pemaparan masalah autentik sebagai pemantik berpikir kritis. (Irawan, Pd, and Si 2025). Pada tahap perencanaan, guru merancang penggunaan media *Penguin Pintar* sebagai sarana pemecahan masalah yang akan dibahas siswa. Guru juga

menyusun skenario pembelajaran berbasis PBL agar aktivitas siswa terarah dan sesuai tujuan. Hal ini sejalan dengan temuan (Abiwati et al. 2025) yang menjelaskan bahwa perencanaan yang matang termasuk penyusunan skenario masalah, alokasi waktu, dan pertanyaan pemantik merupakan kunci keberhasilan penerapan PBL dalam pembelajaran.

Gambar 1. Guru mendampingi siswa dalam proses mengambil soal dalam media Pinguin Pintar

Pada tahap perencanaan, guru merancang penggunaan media *Pinguin Pintar* sebagai sarana pemecahan masalah yang akan dibahas siswa. Guru juga menyusun skenario pembelajaran berbasis PBL agar aktivitas siswa terarah dan sesuai tujuan. Hal ini sejalan dengan temuan (Abiwati et al. 2025) yang menjelaskan bahwa perencanaan yang matang termasuk penyusunan skenario masalah, alokasi waktu, dan pertanyaan pemantik merupakan kunci keberhasilan penerapan PBL dalam pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, guru menggunakan kalimat bermasalah

pada media *Pinguin Pintar* sebagai stimulus bagi siswa untuk menganalisis, dan memperbaiki kalimat. Tahap terakhir berupa evaluasi hasil tulisan siswa setelah menggunakan media serta pengumpulan respons siswa mengenai pengalaman belajar mereka. Tulisan menunjukkan peningkatan ketelitian dalam memperbaiki kesalahan huruf kapital awal kalimat, nama diri, serta tanda baca. Siswa SDN Ngadirgo 03 kelas II menjadi paham terkait penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang benar. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian (Harahap 2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model berbasis masalah mampu meningkatkan kualitas hasil belajar karena siswa terbiasa melakukan pengecekan, validasi, dan penyuntingan terhadap ide maupun jawaban mereka.

Berdasarkan evaluasi hasil belajar, kemampuan menulis siswa mengalami peningkatan signifikan. Rata-rata nilai meningkat dari 74,5 sebelum penerapan media menjadi 86,1 setelah menggunakan media *Pinguin Pintar*. Pencapaian ini menunjukkan efektivitas media dalam membantu siswa menganalisis huruf

kapital dan tanda baca pada kalimat. Ketuntasan klasikal 86,4% menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran telah tercapai.

Setelah penerapan model Problem Based Learning berbantuan media *Penguin pintar* selama satu kali pertemuan yang dilakukan pada tanggal 14 November 2025, terjadi peningkatan yang signifikan pada hampir seluruh aspek menulis huruf kapital dan tanda baca. Aktivitas pembelajaran berbasis PBL memberi kesempatan siswa untuk berpikir kritis secara mandiri, serta berlatih menganalisis kesalahan dari huruf kapital dan tanda baca.

Tabel 1. Ketuntasan Belajar Siswa Kelas II SDN Ngadirgo 03 (berdasarkan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media "Penguin Pintar")

Aspek Penilaian	Nilai sebelum	Nilai sesudah	Keterangan
Nilai rata-rata kelas	74,5	86,1	Terjadi peningkatan signifikan
KKTP	80	80	KKTP tetap
Jumlah siswa tuntas	12 siswa	27 siswa	Data tuntas setekah meningkat
Persentase ketuntasan	42,8 %	86,4%	Terlampau

asan
klasik
al

Kesimpulan	Belum tuntas	Tuntas	Efektif meningkatkan kemampuan menulis
------------	--------------	--------	--

Analisis kemampuan menulis menunjukkan bahwa nilai rata-rata setelah tindakan meningkat secara signifikan (86,1) dibandingkan sebelum tindakan (74,5). Persentase ketuntasan belajar juga mengalami lonjakan dari 42,8% menjadi 86,4%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mencapai standar kompetensi yang ditetapkan dan mengalami perkembangan yang nyata dalam memahami konsep penulisan. Namun demikian, pada kondisi awal masih terlihat kelemahan karena sebagian besar siswa belum memenuhi batas ketuntasan, yang tercermin dari rendahnya persentase ketuntasan sebelum tindakan.

Tabel 2. Analisis Aspek Kemampuan Menulis Huruf Kapital dan Tanda Baca

Aspek Penilaian	Nilai sesudah	Keterangan
Huruf kapital awal kalimat	87,5%	Sangat baik
Huruf kapital nama diri	84%	Baik

Ketepatan tanda titik dan koma	77,2%	Cukup
Ketepatan tanda tanya	82,5%	Baik

Hasil analisis terhadap aspek mekanik penulisan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menggunakan huruf kapital dan tanda baca mengalami peningkatan yang cukup baik. Aspek huruf kapital pada awal kalimat memperoleh persentase capaian sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu memulai kalimat dengan huruf kapital secara konsisten. Penggunaan huruf kapital pada nama diri juga menunjukkan hasil yang baik dengan capaian 84%, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa telah memahami aturan penulisan nama orang maupun nama khusus lainnya. Pada aspek ketepatan penggunaan tanda titik dan koma, capaian siswa berada pada angka 77,2% dengan kategori cukup, yang mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih memerlukan pendampingan dalam menempatkan tanda baca tersebut secara tepat. Sementara itu, ketepatan penggunaan tanda tanya memperoleh capaian 82,5% dengan

kategori baik, menunjukkan bahwa siswa relatif mampu mengenali dan mengaplikasikan tanda tanya sesuai fungsi dan konteks kalimat, sejalan dengan penjelasan (Yani and Hanafi 2024) bahwa pemahaman tanda baca mencakup kemampuan memahami fungsi serta menggunakannya secara benar dalam penulisan. Secara keseluruhan, data ini menggambarkan bahwa kemampuan siswa dalam aspek huruf kapital dan tanda baca berkembang positif, meskipun pada beberapa bagian masih diperlukan latihan lanjutan untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas (G1) , siswa kelas II ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam kebiasaan di kelasnya. Ada empat siswa yang mempunyai kesulitan dalam menulisnya, mereka sudah bisa namun dalam pemantauan diluar kelas kurang terkondisikan. Salah satu siswa, P16, siswa tersebut sudah mengenal huruf namun dalam penulisanya harus dieja dengan perlahan terlebih dahulu. Selain itu, tiga siswa lain masih mengalami kesulitan pada penempatan huruf kapital dan tanda baca. Guru (G01)

menambahkan bahwa faktor psikologis seperti kepercayaan diri dan pengalaman menulis sebelumnya mempengaruhi capaian siswa. Data observasi menunjukkan bahwa kendala utama siswa yang belum optimal berasal dari kurangnya latihan di rumah dan lingkungan belajar yang kurang mendukung. Walaupun demikian, siswa-siswa tersebut tetap menunjukkan peningkatan meski belum signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam menulis setelah diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media permainan edukatif *Penguin Pintar*. Perubahan terlihat dari meningkatnya ketepatan siswa dalam menggunakan huruf kapital dan tanda baca pada hasil tulisan mereka. Sebelum penerapan media, sebagian besar siswa masih melakukan kesalahan mendasar seperti tidak menuliskan huruf kapital di awal kalimat, salah menuliskan nama diri, serta mengabaikan penggunaan tanda titik. Setelah pembelajaran berbasis pemecahan masalah melalui kartu tantangan pada media *Penguin Pintar*, jumlah kesalahan tersebut menurun secara signifikan.

Secara kualitatif, peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam menulis terlihat jelas dari perubahan perilaku dan cara mereka memecahkan masalah penulisan. Sebelum penerapan media, sebagian besar siswa tampak ragu-ragu ketika diminta memperbaiki kalimat, sering kebingungan membedakan penggunaan huruf kapital, dan kurang mampu menjelaskan alasan perbaikan yang mereka pilih. Setelah pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dengan dukungan media permainan *Penguin Pintar*, siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam proses berpikir mereka.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan PBL mampu meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi belajar sains siswa secara signifikan. Hasil ini konsisten dengan penelitian *The Effect of Project Based Learning Model on Science Literacy Skills of Grade V Elementary School Students* yang menemukan bahwa PBL secara efektif meningkatkan keterampilan literasi sains siswa SD. (Ali 2023)

Dari sisi penggunaan media, hasil penelitian ini sejalan dengan

temuan (Yani and Hanafi 2024) yang menunjukkan bahwa media gambar efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan dan pemahaman tanda baca siswa sekolah dasar. Penggunaan media *Penguin Pintar* dalam penelitian ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memudahkan siswa untuk mengenali kesalahan huruf kapital dan tanda baca melalui contoh visual konkret. Dalam penelitian ini, *Penguin pintar* berperan penting dalam membantu siswa menguasai konvensi penulisan seperti huruf kapital dan tanda baca.

Namun, penelitian ini memberikan nilai tambah karena mampu menggabungkan model PBL dengan media *Penguin Pintar* dalam satu rangkaian pembelajaran, sehingga lebih efektif membantu siswa meningkatkan ketepatan penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

Penerapan media permainan edukatif *Penguin Pintar* berbasis Problem Based Learning (PBL) terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis huruf kapital dan tanda baca siswa kelas II. Melalui tahapan PBL seperti orientasi

masalah, investigasi, diskusi, dan penyusunan solusi, siswa menjadi lebih terarah dalam menganalisis kesalahan, berdiskusi mengenai alternatif perbaikan, serta mempresentasikan hasil revisi. Proses ini mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis dan ketelitian siswa dalam menerapkan aturan ejaan, sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa PBL mampu meningkatkan kualitas tulisan, termasuk aspek isi, struktur, serta ketepatan penggunaan huruf kapital dan tanda baca siswa (Siburian and Agustina Purba 2025). Interaksi selama aktivitas permainan juga membantu siswa memperbaiki miskonsepsi terkait huruf kapital awal kalimat, penulisan nama diri, serta penggunaan tanda baca. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan kemampuan menulis secara signifikan, mulai dari peningkatan skor rata-rata hingga ketuntasan klasikal di berbagai jenjang pendidikan (Handini and Trisiana 2024; Hanifah, Widyaningrum, and Suryani 2024). Temuan ini menguatkan bahwa integrasi media permainan edukatif dengan PBL menciptakan

pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar

Meski menunjukkan hasil yang signifikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel terbatas pada satu kelas dengan 28 siswa sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, durasi penelitian relatif singkat, hanya satu kali pertemuan, sehingga belum dapat menggambarkan perkembangan keterampilan menulis dalam jangka panjang. Ketiga, faktor eksternal seperti kepercayaan diri siswa dan dukungan belajar di rumah tidak dikendalikan secara menyeluruh, padahal dapat berpengaruh terhadap kemampuan menulis. Keterbatasan ini membuka peluang bagi penelitian berikutnya untuk melakukan uji coba pada sampel lebih besar, durasi lebih panjang, serta mempertimbangkan variabel pendukung seperti motivasi dan lingkungan belajar siswa.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan edukatif *Penguin Pintar* berbasis Problem Based Learning (PBL) dapat dilaksanakan secara sistematis

melalui tahapan orientasi masalah, investigasi, diskusi, dan penyusunan solusi, sehingga mampu mengaktifkan siswa dalam proses mengidentifikasi serta memperbaiki kesalahan huruf kapital dan tanda baca. Selain itu, media *Penguin Pintar* terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 74,5 menjadi 86,1 serta ketuntasan klasikal dari 42,8% menjadi 86,4%, disertai peningkatan pada aspek mekanik penulisan seperti huruf kapital awal kalimat, huruf kapital nama diri, tanda titik dan koma, serta tanda tanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiwati, Fina, Rahmat Rizal, Andi Asdar, and Jurnal Pendidikan dan keguruan. 2025. "Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar." 3(01).
- Ali, Muhammad. 2021. "Peningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada Sdn 93 Palembang." *Pernik* 4(1):43–51.
- Ali, Musfika. 2023. "Effect of Project Based Learning Model on Science Literacy Skills of Grade V Elementary School Students."

- Indonesian Journal of Science and Education* 8(1):91–97.
doi:10.31002/ijose.v8i1.727.
- Anisa Rizki Fadhilah Karnagar, Yustia Suntari, and Chrisnaji Banindra Yudha. 2025. "Kajian Literatur: Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Kapital Dalam Teks Deskripsi Peserta Didik Sekolah Dasar." *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA* 15(2):146–52.
doi:10.37630/jpb.v15i2.2938.
- Ayu Wulandari, Olivia, Indah Setyo Wardhani, Jl Raya Telang, Perumahan Telang Inda, Kec Kamal, Kabupaten Bangkalan, and Jawa Timur. 2024. "PT. Media Akademik Publisher MEDIA DAN GAYA BELAJAR SISWA: STRATEGI DALAM PEMBELAJARAN EFEKTIF." *JMA* 2(11):3031–5220.
doi:10.62281.
- Dewayani, Sofie, Kementerian Pendidikan, Dan Teknologi Badan Penelitian, Dan Pengembangan, Dan Perbukuan, and Pusat Kurikulum. 2021. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Aku Bisa! SD KELAS I*.
- Handini, Oktiana, and Anita Trisiana. 2024. *Suharti-Model Problem Based*. Vol. 2.
- Hanifah, Mufti Rosyidatul, Heny Kusuma Widyaningrum, and Lilik Suryani. 2024. "Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Sederhana Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa Kelas II B SDN Patihan Kota Madiun." *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2(3):1542–48.
- Harahap, R. 2024. *PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY LEARNING DAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI MTs NEGERI 1 PADANGSIDIMPUAN Skripsi*.
- Irawan, Tia, S. Pd, and M. Si. 2025. *STRATEGI PEMBELAJARAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) Penerbit : CV KIMFA MANDIRI*.
- Khabibullah, Muttaqin, and Gus Malik Imam Sholahuddin. 2024. "Tahapan Dan Langkah-Langkah Penerapan Mixed Method Research (MMR) Dalam Penelitian Pendidikan." *Qomaruna Journal of Multidisciplinary Studies* 2(1):69–86.
- Siburian, Panigoran, and Christin Agustina Purba. 2025. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 KOTA LANGSA."
- Yani, Siti, and Imam Hanafi. 2024. "PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN DAN PEMAHAMAN TANDA BACA

SISWA SEKOLAH DASAR THE
INFLUENCE OF PICTURE
MEDIA ON EARLY WRITING
ABILITY AND PUNCTUATION
COMPREHENSION OF
ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS.”

<https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>.