

Penggunaan Media Picture Puzzle Dalam Peningkatan Hasil Belajar Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas III SDN 2 Cabean

Dimas Wahyu Nanda ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ dimaswahyu6431@gmail.com

Abstract: The learning process can be supported by using interesting learning media and can motivate students in the process of learning to write. Improving student learning outcomes is the main focus. Therefore, the aim of this research is to determine the improvement in writing learning outcomes using picture puzzle media in class III students at SDN 2 CABEAN. This research is classroom action research. The subjects in this research were class III of SDN 2 CABEAN. Data was collected through teacher activity observation sheets and sheets observing student activities and test question sheets. Data analysis techniques use percentages. Based on student activity in cycle I it was 71.42% while cycle II was 85.71% so cycle II experienced an increase. Judging from the average for cycle I 55.45 and cycle II 88.73. So it can be concluded that the use of picture puzzles is effective in measuring students' ability to write procedural texts.

Keywords : *Writing, Short Stories, Picture Puzzles*

Abstrak: Dalam proses pembelajaran dapat ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik serta dapat memotivasi siswa dalam proses belajar menulis. Peningkatan hasil belajar siswa ini menjadi focus utama. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menulis dengan media *picture puzzle* pada siswa kelas III SDN 2 CABEAN. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas III SDN 2 CABEAN. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa serta lembar soal tes. Teknis analisis data menggunakan persentase. Berdasarkan aktivitas siswa pada siklus I 71,42% sedangkan siklus II 85,71% jadi siklus II mengalami peningkatan. Dilihat dari rata-rata siklus I 55,45 dan siklus II 88,73. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *picture puzzle* ini efektif digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur.

Kata Kunci : Menulis, Cerita Pendek, *Picture Puzzle*



PENDAHULUAN

Dalam kehidupan bangsa, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk keberlangsungan perkembangan suatu bangsa tersebut. Pendidikan yang berkualitas adalah yang menghasilkan luaran yang memiliki pola pikir tinggi dan kreatif (Barsi, 2018). Pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan adalah kebutuhan manusia. karena dengan pendidikan, manusia bisa mendapatkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan untuk mampu bersaing di era sekarang ini lebih modern seperti ini. (Wafiqni, 2015). Oleh karena itu, pendidikan harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa. Berbagai upaya dilakukan guna untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran seperti: pengembangan kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan *system* penilaian, dan lain lain. Karena peran pendidikan sangat penting untuk masyarakat yang lebih cerdas, damai, terbuka dan demokratis (Basri, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 2 CABEAN pada kelas III, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam belajar menulis cerita. Hal tersebut dapat dilihat dalam kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek belum bisa merangkai kata dengan baik. Namun bukan hanya siswa yang tidak dapat menulis dengan baik, disini guru juga masih menggunakan metode ceramah yang monoton sehingga membuat siswa lebih mudah bosan dan jenuh. Akhirnya siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan menyebabkan reendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran yang monoton akan membuat siswa menjadi selektif dalam mengikuti pembelajaran. Inovasi penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan agar dapat meningkatkan minat siswa terhadap menulis cerita pendek. Siswa akan merasa cocok dan memahami pelajaran yang disampaikan guru tanpa merasa bosan atau dibatasi jika guru menggunakan media pembelajaran untuk proses mengajar.

Penggunaan media picture puzzle ini dapat menarik minat belajar siswa, selain itu siswa dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Ketika siswa berhasil menyelesaikan susunan puzzle tersebut maka siswa akan mendapatkan sebuah gambar, ini akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang gambar apa yang akan terbentuk ketika dia berhasil menyelesaikan teka-teki dan Media picture puzzle dapat mengembangkan kemampuan analisis siswa dalam pemecahan masalah dan belajar yang menyenangkan (Torikit,2018).

Oleh karena itu, seorang guru harus merancang metode pembelajaran, seperti menggunakan media picture puzzle. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih besar dari sebelumnya karena pemanfaatan media ini. Pentingnya penggunaan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari (Kusumawati, 2013).

Berdasarkan masalah diatas, maka penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh kemampuan menulis siswa menggunakan media picture puzzle. Maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul "Kemampuan Mengarang Cerita Pendek Menggunakan Media *Picture Puzzle* Pada Siswa Kelas Iii SDN 2 CABEAN".

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang dilakukan di SDN 2 CABEAN yang berada di Jalan Slep No.1, Desa Cabean, Kecamatan Cepu, Kabupaten Blora, Jawa Tengah, 58315. Penelitian ini dilakukan di SD tersebut karena terdapat beberapa pertimbangan yaitu peneliti sudah mengenal dan mengetahui bagaimana karakteristik dari guru di SDN 2 CABEAN, maka peneliti dapat bekerjasama dengan baik selama penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 2 CABEAN di Kabupaten Blora. Dengan jumlah siswa 29 siswa terdiri dari 19 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki.

Berikut ini penjelasan tentang proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas

1. Perencanaan

Dalam proses perencanaan peneliti membuat rencana tindakan pada langkah langkah yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan ini akan dilakukan (Supardi,2009).

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan rincian data yang pasti (Sugiono, 2012). Pengumpulan data dalam penelitian yang dilaksanakan di SD N 1 Ngalanjuk siswa kelas III akan dilakukan dengan menggunakan teknik tes dan observasi.

Hasil data selama pelaksanaan kegiatan ini akan membentuk sebuah proses analisis data. Hal ini bertujuan untuk menganalisis catatan peningkatan hasil belajar yang dikumpulkan dari observasi oleh guru, siswa dan peneliti yang mempelajari materi ini dan hasil belajarnya berupa hasil tes kesimpulan siklus. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah tentang bagaimana pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media *picture puzzle*.

1. Pelaksanaan

Langkah selanjutnya yang harus diterapkan adalah mengimplementasikan pelaksanaan atau penerapan rancangan tindakan.(Hamzah, 2009) Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan rencana yang telah diatur sebelumnya. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan RPP dan media yang sudah dirancang pada siklus I, setelah merepakan pada siklus I peneliti memberikan soal tes guna untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan yang diperoleh setelah melakukan tindakan di siklus pertama, dan begitu seterusnya hingga pada siklus terakhir.

2. Pengamatan

Dalam upaya untuk mendukung tindakan yang dilakukan peneliti melakukan pengamatan. Pengamatan ini dilakukan pada saat proses pelaksanaan berlangsung (Hamzah, 2009). Dalam tahap ini peneliti sebagai pengamat, mencatat berbagai hal yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, baik kegiatan siswa atau kegiatan guru. Peneliti melakukan pengamatan melalui lembar observasi. Lembar observasi ini digunakan guna untuk menentukan proses pembelajaran dengan menggunakan media *picture puzzle*.

3. Refleksi

Refleksi digunakan untuk mempersiapkan perbaikan dan perencanaan pada proses pembelajaran selanjutnya. Refleksi adalah proses mengingat kembali tindakan masa lalu yang dilakukan dan diselesaikan oleh guru maupun siswa.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini berkaitan dengan jawaban atas permasalahan yang ada. Suatu pernyataan yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis siswa. Hasil analisis data ditemukan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *picture puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas III SDN 2 CABEAN. Saya menganalisis data yang diperoleh dari nilai pre-test dan post-test siswa. Hasil penelitian membuktikan bahwa media *Picture Puzzle* efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis.

Berdasarkan tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menulis dengan media *picture puzzle* pada siswa kelas III SDN 2 CABEAN.

Diketahui bahwa kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan menggunakan media *picture puzzle* memperoleh nilai persentase 82,14% hal ini masuk dalam kategori baik. Guru saat menyampaikan materi mendapatkan skor terendah. Selain itu pada saat evaluasi guru hanya mampu memberikan sedikit evaluasi pada siswa setelah pembelajaran memberikan pembelajaran menggunakan *picture puzzle*.

Diketahui bahwa hipotesis diuji dengan menggunakan SPSS 16. Saya menggunakan uji-t sampel berpasangan, hal ini untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada hasil nilai rata-rata siswa pada pre-test dan post-test. Pada hasil analisis untuk signifikansi adalah 0,000. Dengan derajat kebebasan (df) = N-1. Dimana n = 11 df = 10. Nilai probabilitas lebih kecil dari alpha (α) $0.00 < 0.05$. Jadi, artinya hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Kesimpulannya adalah terdapat perbedaan pengejaran menulis teks prosedur setelah dan sebelum menggunakan picture puzzle. Jadi, saya menyimpulkan bahwa picture puzzle dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas III SDN 2 CABEAN.

PEMBAHASAN

Picture Puzzle digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas III pada kompetensi dasar mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi yang menitik. Dalam tiap siklus penelitian terdapat 2 pertemuan, dan dalam tiap pertemuan memiliki 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dikemas pada KD 8.1 menulis karangan sederhana menggunakan pilihan kata yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf, kapital, dan tanda titik. Dalam proses pembuatan dan penggunaan media picture puzzle, peneliti tidak mengalami kesulitan. Disamping cara pembuatannya dan penggunaannya yang mudah, Picture Puzzle juga disukai oleh siswa.

Pembuatan media, peneliti menyiapkan gambar beserta cerita yang sesuai dan telah ditentukan temanya terlebih dahulu lalu mencetaknya. Dalam penelitian ini media Picture Puzzle mudah dibuat, mudah menggunakannya, disukai oleh siswa, mudah didapat dan murah. Hal tersebut mengacu pada pendapat milik Wibawa dan Mukti (1993:60) yang menyatakan bahwa gambar merupakan media sederhana yang dapat digunakan dengan baik, sebab gambar disukai oleh siswa, mudah dicari dan dapat dicari dengan harga yang murah.

Menanggapi hasil penelitian pada siklus I yang belum sesuai dengan target, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Pada siklus II pembelajaran pertama, peneliti memberikan materi mengenai menyusun gambar acak menjadi picture puzzle. Pada awalnya siswa mendapatkan amplop yang berisi gambar acak, lalu mereka bersama kelompok mulai menyusun dan menempelkan gambar tersebut pada lembar kerja yang telah disiapkan oleh guru. Setelah itu siswa membuat kalimat berdasarkan gambar yang telah disusun. Setelah melihat hasil dari penelitian siklus I dan II, terbukti bahwa terjadi peningkatan mengenai kemampuan menulis siswa kelas III pada kompetensi dasar menulis karangan sederhana menggunakan pilihan kata yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik. Sesuai dengan pendapat Daryanto (2010:5-6), picture puzzle dapat mempermudah pemahaman dan dapat memperjelas pengertian dari suatu cerita yang diberikan oleh guru kepada siswa, selain itu picture puzzle lebih menarik karena dilengkapi dengan gambar sebagai penjelas cerita. Melalui media picture puzzle, siswa menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Dengan adanya gambar yang menarik, siswa menjadi lebih dapat bersemangat menerima dan memahami pelajaran. Siswa akan bersemangat mengikuti pelajaran dikarenakan siswa tertarik dengan materi yang, kondisi ini akan meningkatkan ketelitian dan kerjasama siswa dalam memahami cerita.

Jadi dengan menggunakan media picture puzzle, siswa akan lebih dapat teliti dan mampu bekerjasama dalam mengerjakan soal cerita yang diberikan oleh guru. Dengan ketelitian dan mampunya siswa untuk bekerjasama dengan baik dalam mengerjakan soal cerita, maka akan semakin baik pula kemampuan siswa dalam hal menulis. Media picture puzzle memberikan gambar yang menarik dan membuat siswa lebih mampu berimajinasi mengenai cerita yang disuguhkan dengan melihat gambar. Dengan media picture puzzle pula, siswa lebih dapat kreatif untuk berimajinasi serta dapat memahami peristiwa alam dan keindahan alam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai kemampuan menulis menggunakan media picture puzzle pada kompetensi dasar menulis karangan sederhana menggunakan pilihan kata yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik untuk siswa kelas III SDNegeri 1 Nglanjuk, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media picture puzzle dapat meningkatkan kemampuan menulis pada kompetensi dasar menulis karangan sederhana menggunakan pilihan kata yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik untuk siswa kelas III SDN 2 CABEAN. Hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata kemampuan menulis siswa yang mencapai KKM (70). Rata-rata nilai kemampuan menulis siswa pada kondisi awal adalah 11 (35,48%) siswa yang mencapai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anggraeni, Ardiani Widya. 2012. "Pengaruh Metode Bermain dengan Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Sifat Bangun Datar Pada Siswa Kelas III SD Kristen Satya Wacana Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2011/2012.
2. Basri, M & Mawarti (2018). Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD.
3. Kusumawati, Wahyu Surya. Pengaruh media puzzle terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ngraseh Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro. jurnal pendidikan anak usia dini Undiksha ,(Online),Vol. 2, No1, juni 2013.
4. Maviro Anirisa Latut torikir. Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan Hasil belajar siswa pada pembelajaran ips di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar. jurnal google cendekiawan (Online), Vol. 1, No. 3, juni 2017.
5. Purwantoko, Susilo, Sutikno. 2010. "Keefektifan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Puzzle terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP". Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 6 (2010) 123-127.
6. Rendra, Ali. Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN I Jatipurwo tahun 2011/2012, jurnal google cendekia (Online), Vol. 1, No. 2, Diakses pada tanggal 02 Februari
7. Santika, A., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas 2 sd.
8. Suharsimi Arikunto, Suhardjono & Supardi. (2007). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
9. Wahyuni R (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Bahasa Indoensia Kelas IV di SD/MI.