

PENGARUH MEDIA *PUZZLE* GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Yuhana Vidya Hijah Ermawati¹, Bahauddin Azmy²
^{1,2}PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
¹yuhanavidyaa@gmail.com , ²bahauddin@unipasby.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of picture puzzle media on narrative essay writing skills for class IV SDN Keboan Anom Sidoarjo. This research is a quantitative experimental research with a Nonequivalent Control Group Design. The data collection technique used is Posttest-Only Control Design in the form of an essay test. The research used two groups, namely the experimental class and the control class. Class IV-A is an experimental class with 26 students, while class IV-B is a control class with 26 students. The data analysis technique using the T test obtained a Sig (2-tailed) result of $0.000 < 0.05$ so that H_0 was rejected and H_a was accepted, which means it can be concluded that there is an influence of picture puzzle media on narrative essay writing skills for class IV SDN Keboan Anom Sidoarjo.

Keywords: Picture Puzzle, Writing Narrative Essays

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi kelas IV SDN Keboan Anom Sidoarjo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Grup Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Design* berupa test essay. Penelitian menggunakan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dengan siswa sebanyak 26 siswa sedangkan kelas IV-B sebagai kelas kontrol dengan siswa sebanyak 26 siswa. Teknik analisis data menggunakan uji T diperoleh hasil Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti dapat disimpulkan ada pengaruh media *puzzle* gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi kelas IV SDN Keboan Anom Sidoarjo.

Kata Kunci: *Puzzle* Gambar, Menulis Karangan Narasi

A. Pendahuluan

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diajarkan berbagai macam keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking*

skill), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Berdasarkan keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan satu sama lain, sehingga diharapkan siswa dapat menguasai keempat komponen tersebut agar dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan

benar (Septiani, 2020). Keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide atau gagasan sekaligus mengkomunikasikan informasi dalam bentuk tulisan. Melalui menulis, seseorang dapat menyampaikan informasi kepada pembaca. Tujuan dari menulis sebuah karangan adalah agar pembaca dapat melihat apa yang penulis lihat dalam penggambarannya. Salah satu jenis karangan yang cocok digunakan pada Sekolah Dasar adalah jenis karangan narasi. Sesuai dengan kurikulum merdeka siswa di Sekolah Dasar harus menguasai keterampilan menulis karangan narasi.

Menurut Kurniawan (2021) menyatakan bahwa narasi adalah ragam tulisan yang menceritakan peristiwa fiktif atau nyata dengan tujuan memberikan gambaran sejelas-jelasnya kepada pembaca dengan memuat unsur naratif di dalamnya. Narasi adalah suatu tulisan yang menceritakan tentang rangkaian peristiwa atau pengalaman yang berurutan dari awal hingga akhir. Narasi menceritakan imajinasi atau imajinasi seseorang yang diungkapkan melalui tulisan.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah banyak siswa yang kurang memahami materi pembelajaran yang

disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam belajar. Minimnya media pembelajaran ini berdampak pada rendahnya pemahaman materi pembelajaran. Dalam hal ini siswa dalam membuat karangan narasi dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai komponen pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menentukan kualitas pembelajaran yang berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Adanya media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif karena proses transformasi pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada siswa lebih menyenangkan dan efektif sehingga berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Rinawati, 2020).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya suatu proses pembelajaran pada diri siswa (Nurpratiwiningsih, 2019). Meskipun diketahui bahwa penguasaan bahasa

tulis mutlak diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, namun pada kenyataannya pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi kurang mendapat perhatian dari siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran keterampilan menulis narasi dianggap sulit oleh siswa. Beberapa tingkat pemahaman siswa dalam membuat kalimat dan tanda baca, menulis nama tokoh, dan menyusun paragraf masih banyak yang kurang tepat, siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru, siswa memerlukan waktu yang lama dalam menyusunnya. .

Dengan adanya permasalahan seperti yang diuraikan di atas peneliti menggunakan salah satu media yaitu media *puzzle* gambar. Media *puzzle* gambar merupakan potongan-potongan gambar acak yang disusun menjadi satu gambar utuh. Menurut Rinawati (2020) media *puzzle* adalah suatu alat permainan edukatif berbentuk benda model buatan yang dapat merangsang motorik halus siswa dan dimainkan dengan cara membongkar pasangan-pasangan potongan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Alasan pemilihan media *picture puzzle* sebagai alternatif media pembelajaran adalah karena dengan menggunakan *picture puzzle* siswa

akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media *puzzle* bergambar ini siswa akan mendapatkan gambar, pemikiran dan ide tentang apa yang akan mereka tuliskan dalam karangannya setelah mengamati *puzzle* bergambar yang telah disusun. Sehingga siswa dapat terbantu dalam menulis karangan.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Puzzle* Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Kelas IV SDN Keboan Anom Sidoarjo". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *puzzle* gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi kelas IV SDN Keboan Anom Sidoarjo.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini termasuk quasi eksperimen (eksperimen semu). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan jenis *Posttest-Only Control Design* karena melakukan penelitian dalam dua kelompok, yaitu

kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* gambar dan kelas kontrol melakukan pembelajaran sama seperti biasanya. Desain penelitian yang digunakan digambarkan dalam rumus berikut:

Gambar 1. *Posttest-Only Control*

Design

R ₁	X	o ₂
R ₃		o ₄

Sumber (Sugiyono, 2022)

Dalam penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni siswa kelas IV SDN Keboan Anom Sidoarjo yaitu pada kelas IV-A dan IV-B. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yang didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang memiliki hubungan erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Selain itu, teknik *purposive sampling* ini sangat cocok digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi (Sugiyono, 2022). Jenis instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dengan 5 soal uraian. Sebelum soal tes dibagikan kepada siswa dilakukan validasi. Tes

yang diberikan kepada siswa setelah yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *puzzle* gambar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi.

Jenis analisis data yang digunakan yaitu; uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sebaran data kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol terindistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas yang dilakukan untuk menguji data sampel yang diperoleh menggunakan program SPSS. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini adalah Uji *Independent Sample T-Test* yaitu digunakan untuk menguji dua rata-rata dari dua kelompok data yang akan diuji menggunakan program SPSS 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian Pengaruh Media *Puzzle* Gambar terhadap Keterampilan Menulis Karangan

Narasi Kelas IV SDN Keboan Anom Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV-A dan IV-B dengan jumlah 26 siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu diantaranya yaitu uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol terindistribusi normal atau tidak.

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis	df	Sig.	Statis	df	Sig.
Kelas Eksperimen	,146	26	,161	,939	26	,124
Kelas Kontrol	,148	26	,150	,936	26	,110

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 1 diatas, diperoleh uji normalita menggunakan kolom Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa nilai statistik pada kelas eksperimen dengan derajat kebebasan 26 dan tingkat signifikansi 0,161 sedangkan nilai statistik pada kelas kontrol dengan derajat kebebasan 26 dan tingkat signifikansi 0,150. Ketentuan data dikatakan normal apabila nilai signifikansi > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil signifikansi data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,900 yang berarti Sig. > 0,05. Sehingga data nilai tes keterampilan menulis karangan narasi baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol bersifat homogen. Berdasarkan hasil *Uji Independent T-Test* dapat dilihat pada kolom t-test for Equality of Means diperoleh Sig. (2-tailed) dengan nilai 0,000 < 0,05 maka dengan demikian Ho ditolak artinya terdapat pengaruh media *puzzle* gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi kelas IV SDN Keboan Anom Sidoarjo dan Ha diterima. Nilai uji hipotesis terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan di SDN Keboan Anom Sidoarjo, kelas eksperimen dengan menggunakan media *puzzle* gambar memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* gambar yang biasa guru lakukan dalam kegiatan pembelajaran. Tes keterampilan menulis karangan narasi dilaksanakan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan

untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* gambar dengan diberikan *posttest* dan 1 kali pertemuan untuk melaksanakan proses pembelajaran tanpa menggunakan media dan diberikan *posttest*. Dengan demikian, rata-rata skor *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen adalah 65,00, sedangkan rata-rata skor *posttest* yang diperoleh kelas kontrol adalah 51,15.

Penggunaan media pembelajaran yaitu media *puzzle* gambar ini dapat merangsang daya berpikir siswa, termasuk membantu kemampuan konsentrasi dan membuat siswa untuk teliti ketika mengerjakan. Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* gambar yang telah dilaksanakan dapat memberikan motivasi, semangat, membantu memecahkan ide dalam keterampilan menulis karangan narasi sehingga dapat memperdalam materi yang diberikan guru. Hal ini juga terlihat dari siswa yang mudah menemukan ide dan imajinasi yang dituangkan dalam karangannya sendiri. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa.

Penggunaan media *puzzle* gambar dalam proses pembelajaran dapat membantu keterampilan menulis siswa karena dengan menggunakan media ini sangat membantu siswa dalam mengungkapkan isi dan peristiwa gambar dalam bentuk tulisan. Selain itu, siswa tidak merasa bosan sehingga dapat memotivasi dan melibatkan dirinya secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media *puzzle* gambar lebih tinggi, berbeda dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* gambar hasil belajar cenderung masih rendah. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran visual dalam proses belajar mengajar yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran terkait dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran tersebut tersebut merupakan pelajaran yang tidak disukainya sehingga tidak memperhatikan.

Secara teoritis hal tersebut sejalan dengan pendapat Munisah

(2020) bahwa media pembelajaran adalah alat penyampaian pesan-pesan pembelajaran yang dapat menumbuhkan imajinasi seseorang, tindakan seseorang dan mendorong siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu tercapainya proses pembelajaran. Menurut Septiani (2020) yang menyatakan bahwa media *puzzle* gambar digunakan sebagai bahan atau acuan dalam menulis karangan cerita. Kemudian menentukan isi karangan yang sesuai dengan *puzzle* gambar tersebut dan tuliskan dalam bentuk cerita. Menurut Aprelia (2019) mengartikan bahwa menulis sebagai suatu bentuk komunikasi tertulis melalui proses penyusunan lambang-lambang bunyi bahasa yang mengandung gagasan, tuturan, tatanan, dan wahana sehingga memiliki makna untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Kurniaman (2021) narasi adalah jenis tulisan yang menceritakan peristiwa fiktif atau nyata.

Secara empiris hasil penelitian diatas relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Septiani (2020). Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* gambar berseri terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas rendah. Kemudian didukung

penelitian yang dilakukan oleh Polisiandani (2019) bahwa keterampilan menulis karangan narasi rendah karena pada saat proses pembelajaran belum dilaksanakan penggunaan media pembelajaran sehingga siswa cepat bosan dengan materi yang diajarkan karena siswa duduk saja dan mendengarkan penjelasan guru. Melalui penelitian menggunakan media pembelajaran, media *puzzle* gambar menjadi solusi bagi guru dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi baik. Siswa sekolah dasar cenderung masih suka bermain, oleh karena itu guru dapat menggunakan media *puzzle* ini sebagai media pembelajaran untuk belajar sambil bermain. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Bahar & Risnawati (2019) yaitu *puzzle* merupakan suatu alat permainan yang dapat membantu membangun koordinasi mata dan tangan serta mempelajari konsep perakitan dalam bentuk dua atau tiga permainan pembongkaran.

Pada hakikatnya media pembelajaran *puzzle* gambar dapat memudahkan siswa menemukan ide untuk ditulis. Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* gambar menunjukkan siswa antusias mengikuti

proses pembelajaran, setiap kelompok akan diberikan *puzzle* bergambar yang kemudian dirangkai menjadi satu yang nantinya akan berbentuk *puzzle*. Media *puzzle* gambar dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tegang dan dapat belajar dengan baik. Berbantuan media *puzzle* gambar juga memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Kegiatan pembelajaran menarik yang dapat menimbulkan kenangan jangka panjang bagi siswa adalah pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dalam membangun dan menghubungkan konsep-konsep materi.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, menunjukkan bahwa penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *puzzle* gambar dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle* gambar, sehingga dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh media *puzzle* gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi kelas IV SDN Keboan Anom Sidoarjo.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan

bahwa adanya pengaruh media *puzzle* gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi kelas IV SDN Keboan Anom Sidoarjo. Hal ini terlihat dari nilai mean *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen, dimana dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan media *puzzle* gambar, sedangkan pada kelas kontrol dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media *puzzle* gambar, sehingga diperoleh nilai mean *posttest* kelas eksperimen yaitu 65,00 sedangkan mean *posttest* yang diperoleh kelas kontrol yaitu 51,15. Nilai signifikansi yang menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh media *puzzle* gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi kelas IV SDN Keboan Anom Sidoarjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprelia, D, Baedowi, S & Mudzantun, M. (2019). Pengaruh Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 237–244.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19400>
- Bahar & Risnawati. (2019). Pengaruh

- Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 15(2), 118. <https://doi.org/10.35329/fkip.v15i2.468>
- Kurniawan, O., Nasution, A. S., & Antosa, Z. (2021). Pengaruh Strategi Pow + C- Space Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Di Sdn 102 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1451. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8176>
- Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Elsa*, 18, 25–27.
- Nurpratiwiningsih, L. & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1–6. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.52>
- Polisiandani, F, Mudzanatun & Arisyanto, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Concept Sentence Berbantu Media Puzzle Terhadap Keterampilan Menulis Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(1), 69–75. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i1.17294>
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Septiani N, Nurasiah, I & Wardana, A. E. (2020). Pengaruh Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Di Kelas Rendah. *Jurnal Persada*, III(3), 6–10. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/persada>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
-