TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i4.3234

PENGARUH PENGGUNAAN PUZZLE GAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA PADA SISWA KELAS IV DI SDN 09 TALANG BABUNGO

The Effect of Using Picture Puzzles on Improving Story Writing Skills in Fourth Grade Students at SDN 09 Talang Babungo

Admyssa Citra Buana Sababalat & Dina Lestari Sitompul
Universitas Negeri Padang
admyssacitra@gmail.com; dinalestaristp@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 11, 2024	Jun 14, 2024	Jun 17, 2024	Jun 20, 2024

Abstract

Making picture puzzle media aims to make fourth grade students more enthusiastic and not feel bored when learning to write narrative stories. This is because currently, the learning methods used are less interesting and students are less enthusiastic. In this research, we want to ensure that the use of picture puzzle media is effective and appropriate. The development process follows the ADDIE research model. We use a questionnaire to assess the suitability of this media through the opinions of material experts, media experts and teachers. The results of this research indicate that the picture puzzle media developed is suitable for use by class IV students at SDN 09 Talang Babungo to learn to write narrative stories. Therefore, the use of this media is expected to improve students' writing skills.

Keywords: Learning Media, Picture Puzzles, Narrative Essays

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak : Pembuatan media puzzle gambar bertujuan untuk membuat siswa kelas IV lebih antusias dan tidak merasa bosan saat belajar menulis cerita narasi. Hal ini karena saat ini, metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan siswa kurang bersemangat. Dalam penelitian ini, kami ingin memastikan bahwa penggunaan media puzzle gambar efektif dan sesuai. Proses pengembangannya mengikuti model penelitian ADDIE. Kami menggunakan angket untuk menilai kecocokan media ini melalui pendapat ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle gambar yang dikembangkan layak digunakan oleh siswa kelas IV di SDN 09 Talang Babungo untuk belajar menulis cerita narasi. Oleh karena itu, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Puzzle Gambar, Karangan Narasi

PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang sengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, dengan tujuan agar siswa dapat mengembangkan potensi diri mereka. Aspek-aspek yang terlibat meliputi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang bermanfaat untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa,dan negara.

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, baik secara lisan maupun tertulis. Menurut Zulela (2012), pembelajaran Bahasa Indonesia di SD juga bertujuan untuk mengembangkan apresiasi siswa terhadap karya sastra Indonesia. Standar kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD mencakup keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap Bahasa dan sastra Indonesia.

Salah satu aspek keterampilan yang diajarkan adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis melibatkan kemampuan menyampaikan pemikiran dan gagasan melalui tulisan, termasuk aspek-aspek seperti ejaan, tanda baca, struktur kata, penggunaan kalimat, dan pemilihan kata agar tulisan menjadi efektif dan jelas. Parera (Aljarita, 2015) menyoroti pentingnya keakuratan, logika, dan konsistensi dalam menyampaikan ide dalam keterampilan menulis. Menurut Dalman (2015), menulis merupakan suatu proses untuk mengkomunikasikan pikiran, gagasan, dan perasaan melalui bentuk tulisan yang memiliki makna.

Karangan naratif, seperti yang dijelaskan oleh Dalman (2015: 106), merupakan jenis tulisan yang berusaha menciptakan, menceritakan, dan menghubungkan perilaku manusia

dalam peristiwa terkini dan pengalaman manusia, termasuk konflik organisasional yang dihadapi secara sistematis. Kegiatan menulis naratif seringkali melibatkan proses untuk mengungkapkan ide, menyampaikan emosi, dan menyajikan imajinasi pembaca melalui rangkaian peristiwa yang membentuk sebuah cerita.

Di Sekolah Dasar, salah satu mata pelajaran menulis yang diajarkan adalah membuat karangan narasi. Menurut Heri Jauhari (2013: 48), karangan narasi adalah tulisan yang menceritakan serangkaian peristiwa. Siswa diharapkan dapat mengekspresikan ide dan gagasan mereka dalam bentuk tulisan ketika membuat karangan narasi. Namun, di kelas IV

SDN 09 Talang Babungo, saat guru mengajar menulis karangannarasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia, banyak siswa tidak fokus mendengarkan guru.Mereka mengalami kesulitan mengembangkan ide dan gagasan untuk membuat karangan narasi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya semangat siswa, kekurangan ide, dan rasa bosan selama pembelajaran. Proses pembelajaran cenderung terpusat pada guru,dengan menggunakan metode ceramah yang tidak melibatkansiswa. Penggunaan mediapembelajaran yang kurang menarik juga menjadi faktor.

Siswa seringkali kesulitan dalam memahami esensi menulis cerita narasi karena kurangnya rangsangan atau ide ketika sedang belajar menulis. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebihbersemangat dan dapat memahami dengan baik dalam menulis cerita narasi. Dengan cara ini, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, dan siswa akan lebih termotivasi untuk mengembangkan kemampuan menulis mereka.

Tantikasari B (2017:3) mengungkapkan bahwa Media Puzzle Gambar merupakan alat pembelajaran yang bisa memberikan inspirasi kepada siswa untuk menulis. Media initerdiri dari potongan-potongan gambar yang disusun sedemikian rupa hingga membentuk satu gambar utuh. Heru Kurniawan (2019:1) menjelaskan bahwa puzzle adalah kegiatan di mana siswa merangkai dan menyusun potongan gambar menjadi satu gambar lengkap sebagai panduan belajar. Penggunaan puzzle bertujuan untuk meningkatkan minat dan semangat siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta mengembangkan kerjasama antar siswa dalam menyusun gambar utuh.

Penggunaan media puzzle tidak hanya membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, tetapi juga membantu mereka memahami apa yang akan ditulis dalam karangan. Dengan demikian, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan

partisipasi siswa. Ini bisa menjadi cara yang efektif untuk membuat proses belajar menulis lebih menarik dan interaktif bagi siswa, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan menulis dengan lebih baik.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian dilakukan dengan judul "Pengaruh Penggunaan Puzzle Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita pada Siswa Kelas IV di SDN 09 Talang Babungo." Tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan menulis karangan narasi siswa setelah menggunakan media Puzzle. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami proses pembelajaran dan dampak penggunaan media Puzzle gambar dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi pada siswa.

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang bertujuan menciptakan produk yang baik dan menguji sejauh mana keefektifan produk tersebut. Fokusnyaadalah membuat Media Puzzle Gambar untuk membantu siswa kelas IV di SDN 09 Talang Babungo belajar menulis karangan narasi dalam bahasa Indonesia. Metode yang digunakan disebut model ADDIE, yang melibatkan langkah-langkah Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Saat ini, penelitian baru mencapai tahap pengembangan dan melibatkan satu guru kelas IV sebagai penguji.

Siswa kelas IV di SDN 09 Talang Babungo menjadi subjek penelitian, dan data yang dikumpulkan berupa tanggapan dan observasi yang bersifat deskriptif kualitatif. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner. Data dianalisis dengan cara melihat tanggapan guru dan saran-saran mereka untuk memperbaiki teka-teki gambar yang dikembangkan. Tujuannya adalah memastikan bahwa media pembelajaran ini bermanfaatdan sesuai untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

HASIL

Penelitian ini bertujuan membuat alat pembelajaran, yaitu puzzle gambar, dan termasuk dalam penelitian pengembangan. Alat ini dibuat agar siswa kelas IV di SDN 09 Talang Babungo dapat belajar menulis karangan narasi lebih baik. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE Sugiyono. Tahapanpenelitian ADDIE yang diterapkan melibatkan analisis, perencanaan, dan pengembangan.Sebagai bagian dari

penelitian, dilakukan survei kepada ahli dan meminta tanggapan dariguru mengenai alat pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa alat pembelajaran ini bermanfaat dan sesuai untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Dengan menggunakan model ini, diharapkan pembelajaran menulis karangan narasi dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

1. Analisis

   Dalam wawancara dengan guru kelas IV SDN 09 Talang Babungo, terungkap bahwa selama pembelajaran mengenai Indonesia dengan menggunakan materi karangan narasi, siswa kurang bersemangat, mengalami kesulitan dalam menulis,dan merasa bosan. Hal ini menyebabkan ketidakaktifan siswa dan suasana kelas yang kurang kondusif. Hasil belajar juga tidak optimal, padahal kurikulum saat ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, terutama gambar-gambar dari buku teks siswa yang dinilai membosankan dan sulit untuk dicatat oleh siswa. Selain itu, perangkat pembelajaran yang dapat menyajikan materi narasi dengan cara yang konkret jugakurang tersedia.

   Pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 09 Talang Babungo lebih cenderung menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru,membuat proses pembelajaran kurang menyenangkan dan minat siswa menurun. Observasi juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang digunakan oleh guru belum cukup menarik untuk mendukung penyampaian materi secara khusus, terutama dalam menunjukkan gagasan pokok saat menulis karangan narasi. Kurikulum 2013 juga tidak dilaksanakan secara optimal. Di masa pandemi Covid-19, guru mengalami kesulitan dalam menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa, metode dan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga proses pembelajaran terasa membosankan dan tidak kondusif.

2. Design (Perancangan)

   Peneliti ini telah merancang lingkungan belajar yang cocok untuk materi karangan narasi, yaitu menggunakan puzzle bergambar. Puzzle ini dirancang semenarik mungkin agar siswa tidak cepat bosan selama proses pembelajaran. Keunggulan dari media puzzle ini adalah siswa menjadi aktif dalam menggunakannya. Berbeda dengan media puzzle lain yang hanya menyusun gambar menjadi satu kesatuan, media ini terdiri dari beberapa gambar dengan aktivitas yang saling

berkaitan. Jikadiatur dengan baik, puzzle ini dapat menjadi dasar sebuah cerita yang menarik untuk diceritakan.

Media puzzle gambar juga dapat membantu mengembangkan imajinasi siswa. Potongan-potongan puzzle yang disusun dengan benar dapat membentuk sebuah cerita utuh. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memberikan siswa kesempatan untuk menggunakan imajinasi mereka dalam menciptakan cerita.

Langkah-langkah dalam merancang media puzzle gambar:

1. Rencana Cerita: Membuat rencana cerita dengan garis besar yang mencakup gambar, alur cerita, dan karakter. Semua langkah dari awal sampai akhir akandiaturdengan rapi dalam rencana cerita untuk membimbing proses pengembangan.
2. Menggambar Cerita: Membuat gambar cerita menarik menggunakan Adobe Photoshop, dengan ukuran 40 x 40 cm. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai fitur seperti gambar, lapisan, edit, latar belakang, dan alat teks. Gambardicetak menggunakan kertas stiker dan ditempelkan pada kertas tebal.
3. Tujuan Pembelajaran dan Petunjuk: Menyesuaikan apa yang ingin dipelajaridengan hasil analisis yang sudah didapatkan, serta merumuskan petunjuk pencapaian hasil belajar.
4. Puzzle Lucu: Merancang papan puzzle seru dengan menggunakan bahan kayuyang aman untuk anak-anak, terutama di sekolah dasar. Papan berwarna-warni jugadipilih untuk menarik perhatian, menggunakan kain flanel.
5. Pengembangan Ide: Fokus pada mendapatkan masukan dari ahli pelajaran, ahli pembuat media, dan percobaan pengguna. Proses ini melibatkan pengumpulan tanggapan guru melalui kuesioner terhadap media puzzle gambar dalam pelajaran Bahasa Indonesia, terutama materi menulis cerita untuk kelas IV SD.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian pengembangan ini mencakup deskripsi tentang pengembangan media puzzle gambar untuk pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi karangan narasi, serta uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba pengguna. Hasil uji validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa dari 10 pernyataan, semua mendapatkan penilaian "Ya", dan ahli materi menyimpulkan bahwa produk ini efektif tanpa perlu revisi. Sementara itu, hasil penilaian ahli media menyatakan bahwa produk efektif dengan beberapa saran untuk revisi. Setelah perbaikan dilakukan, produk ini dapat disimpulkan efektif digunakan. Evaluasi oleh guru juga menyimpulkan bahwa produk ini efektif dan tidak memerlukan revisi. Kesimpulannya, media puzzle gambar untuk pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi karangan narasi di kelas IV SD yang dikembangkan terbukti efektif dan siap digunakan.

KESIMPULAN

Pembuatan Permainan Puzzle Gambar untuk pelajaran menulis cerita di kelas IV SD dilakukan dengan langkah-langkah pengembangan ADDIE. Tahap pertama adalah menganalisis, merancang, dan mengembangkan permainan. Permainan ini terdiri dari potongan puzzle, gambar yang sesuai dengan topik menulis cerita sebanyak 16 potong, tujuan pembelajaran, dan informasi penelitian. Pada tahap ini, pemeriksaan produk dan uji coba dengan pengguna masih sedang dalam proses pengembangan. Hasil penilaian dari pakar materi menunjukkan bahwa semua 10 pertanyaan mendapatkan jawaban "Ya". Sedangkan dari pakar media, ada 10 pertanyaan dengan jawaban "Ya" dan 5 pertanyaan dengan jawaban "Tidak" dari total 15 pertanyaan. Jawaban dari guru pada ujicoba dengan siswa menunjukkan 14 pertanyaan dengan jawaban "Ya" dari total 14 pertanyaan.

Setelah mengevaluasi melalui kuesioner dari pakar materi, pakar media, dan uji coba dengan siswa, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle gambar untuk menulis cerita dalam

pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD efektif digunakan. Meskipun begitu, terdapat beberapa pertanyaan yang mendapatkan jawaban "Tidak". Peneliti kemudian melakukan perbaikan berdasarkan masukan dan saran dari kedua penilai serta tanggapan guru. Berdasarkan informasi dari kuesioner, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya revisi lebih

lanjut pada permainan puzzle gambar untuk pelajaran BahasaIndonesia dibandingkan dengan materi menulis cerita.

DAFTAR PUSTAKA

Aljalita, L. O. R. (2015). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Melalui Model Kooperatif Tipe Round Table pada siswa kelas X-1 SMAN Kulisusu Barat. Jurnal Humanika, 3(15), 1–14. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/7490/5173%0A%0A

Dalman. 2015. Keterampilan Menulis. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Dalman.(2016). Keterampilan menulis. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Jauhari, H. (2013). Terampil mengarang. Bandung: CV. Pustaka Setia

Kurniawan, H. (2019). Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian. Yogyakarta: Deepublish

Tantikasari B, Mudzanatun & Kiswoyo (2017). Keefektifan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Siswa Kelas IV Semester 2 SD Negeri JIKEN 05 Blora. Dinamika Pendidikan, 1- 15.

Zulela. (2012). Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.