



**Pengaruh Media *Puzzle* Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi
Di Kelas Rendah**

¹Novi Septiani ²Iis Nurasih ³Aditia Eska Wardana

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi
¹ noviseptiani0209@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan di SDN Cibereum Hilir 5 Kota Sukabumi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *puzzle* gambar seri terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas rendah. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel yang digunakan sebanyak 40 orang siswa. Hasil analisis data penelitian diperoleh dari nilai *posttest*. Terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 77.00 dan 68.25. Hal ini dibuktikan dengan uji T dua sampel independen diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,018. Nilai sig. tersebut lebih kecil dari 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kriteria rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* gambar seri terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas rendah.

Kata Kunci: Media *puzzle* gambar seri, menulis karangan narasi, di kelas rendah

Abstract

Based on the results of a literature study that has been carried out at the 5th Cibereum Hilir Elementary School in the City of Sukabumi. The purpose of this study was to determine the effect of using series picture media puzzles on narrative essay writing skill in low class. This research method is using Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design. sample is used by 40 low grade elementary school student. The result of analysis obtained by score of post test. There is a different on the average score between experiment class and control class that is equal to 77.00 and 68.25. This is has proven with T test of two independent sample and obtained sig. score (2-tailed) equal to 0.018. That sig. score are lower than 0.05 so that H_0 was refused and H_1 was accepted. The criteria on average score on experiment class and control class was differents significantly. So it can be concluded that there is an influence of using series picture media puzzles on narrative essay writing in low class.

Keyword: Series picture puzzle media, writing narrative essay, in low class

PENDAHULUAN

Pendidikan pada umumnya memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia dari sejak lahir sudah mendapatkan pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa manusia tidak pernah lepas dari pendidikan. Dengan pendidikan tersebut manusia dapat menambah berbagai wawasan dan pengetahuan yang lebih luas. Selain itu, menurut (Djadjuri, 2015) sistem

pendidikan di Indonesia tercantum dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar yang aktif. Sehingga peserta didik mampu menumbuhkan dan menembangkan potensi dan minat yang ada pada dirinya. Selain itu, siswa dapat mengembangkan kecerdasan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat, bangsa dan negara.

Sejalan dengan pendapat di atas bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai proses kegiatan belajar yang terencana untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan dan terarah, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan atau bakat yang ada pada siswa. Proses kegiatan pembelajaran ini mengupayakan adanya perubahan perilaku terhadap siswa baik dalam menggunakan bahasa Indonesia maupun meningkatkan keterampilan dalam menulis.

Kegiatan menulis ialah sebuah aktivitas yang dapat dilakukan oleh setiap orang dalam menuangkan ide atau gagasan, pengalaman, serta menyampaikan atau membalas perasaan terhadap orang lain dalam bentuk tulisan. Menulis dapat memberikan berbagai manfaat bagi semua orang, terutama dalam menyimpan suatu peristiwa atau kejadian yang tidak ingin dilupakan. Dan akan memudahkan kita untuk mengingat kembali suatu peristiwa yang terjadi.

Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain (Dalman, 2016:3). Dengan menulis kita dapat menyimpan informasi yang tidak ingin kita lupakan. Dapat kita lihat bahwa kegiatan menulis merupakan sebuah aktivitas dan kreativitas untuk menyimpan atau menyampaikan dalam bentuk tulisan/pesan kepada orang lain.

Berdasarkan kenyataannya yang terjadi mengenai rendahnya kemampuan dalam menulis karangan narasi siswa di kelas rendah. Salah satu yang menjadi kelemahan siswa dalam menulis karangan cerita, disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi dan mengakibatkan belajar menjadi monoton. Serta penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran kurang memasukan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Patmonodewo, Misbach & Muzamil (2010:17) dalam (Sunarti, 2016: 26), "kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang".

Media *puzzle* gambar seri ini terdiri dari beberapa bagian atau beberapa potong gambar yang disusun secara lengkap. Kemudian *puzzle* yang telah disusun dapat di ceritakan ke dalam bentuk tulisan sehingga membentuk sebuah karangan cerita berdasarkan gambar yang ada.

Media *puzzle* gambar seri dijadikan sebagai bahan atau acuan untuk menulis sebuah karangan cerita, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menyusun potongan gambar dengan lengkap. Kemudian menentukan isi karangan yang sesuai dengan gambar *puzzle* tersebut dan menuliskannya ke dalam bentuk cerita. Menentukan ide pokok atau gagasan merupakan bagian dari KD yang harus dicapai oleh siswa. Selain itu, dalam menulis karangan narasi harus memperhatikan RRP yang telah dibuat dan di dalamnya sudah memasukkan beberapa indikator yang akan dicapai. Adapun indikator tersebut yaitu isi karangan harus sesuai dengan judul yang telah ditetapkan, kesesuaian kalimat dengan ejaan, pemilihan diksi yang tepat, kesesuaian dengan alur cerita, dan kerapihan dalam tulisan.

Berdasarkan penjelasan dan latarbelakang di atas penulis menetapkan judul dalam penelitian yaitu "Pengaruh media *puzzle* gambar seri terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas rendah". Adapun dalam penelitian terdapat rumusan masalah yaitu apakah penggunaan media *puzzle* gambar seri berpengaruh terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas rendah?. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan untuk membuktikan bahwa terdapat pengaruh dalam meningkatkan pembelajaran dalam menulis karangan narasi melalui media *puzzle* gambar seri di kelas III Sekolah Dasar.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Dimana dalam penelitian tersebut terdapat perlakuan tertentu untuk mencari adanya pengaruh dari perlakuan tersebut secara terkendali. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. (Sugiyono, 2015:114-116). Adapun untuk desain penelitian dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:

E	O ₁	X	O ₂
.....			
K	O ₃	-	O ₄

(Sumber: Sugiyono, 2015: 116)

Gambar 1 Desain Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui hasil analisis data *pretest* dan data *posttest* diperoleh dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas atau uji prasyarat yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Kemudian untuk membandingkan nilai tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan uji t dua sampel independen dan uji paired-sample t test.

Untuk mengetahui apakah data *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Maka, dapat dilakukan dengan menganalisis data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan apakah data *posttest* tersebut bervariasi homogen atau tidak. Di bawah ini dapat dilihat pada tabel 1 hasil analisis data *posttest* sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

No	Sampel	Nilai sig. Kolmogorov-Smirnov	Nilai sig. Shapiro-Wilk	Keputusan	Keterangan
1	Kelas Eksperimen	0,057	0,557	H ₀ diterima	Normal
2	Kelas Kontrol	0,200	0,416	H ₀ diterima	Normal

(Sumber: Analisis data penelitian 2019)

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji *kolmogorov-smirnov* berturut-turut sebesar 0,057 dan 0,200, sedangkan untuk uji *Shapiro-wilk* memperoleh nilai berturut-turut 0,557 dan 0,416. Kedua pengujian tersebut menunjukkan bahwa hasil nilai sig. yang lebih besar dari taraf nilai signifikannya yaitu 0,05, sehingga H₀ diterima dan H₁ ditolak. Jadi, kesimpulan dari pengertian di atas bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari data berdistribusi normal.

Kemudian untuk mengetahui data *posttest* tersebut bervariasi homogen atau tidak dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

No	Sampel	Nilai sig.	Keputusan	Keterangan
1	Kelas Eksperimen	0,065	H ₀ diterima	Homogen
2	Kelas Kontrol			

(Sumber: Analisis data penelitian 2019)

Dari tabel 2 di atas dapat dilihat pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bahwa kedua nilai sig. memperoleh nilai sebesar 0,065. Nilai sig. lebih besar dari nilai 0,05, sehingga H₀ diterima dan H₁ ditolak. Maka, kesimpulannya

adalah bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bervariasi homogen atau sama.

Hasil analisis perbandingan data *pretest* dan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di uji menggunakan uji *Paired Sample T Test*. Uji tersebut untuk mengetahui apakah ada perbandingan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil perbandingan dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired-Samples T Test*

No	Sampel	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Nilai sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Kelas Eksperimen	60,25	77,00	0,000	H ₀ ditolak
2	Kelas Kontrol	58,00	68,25	0,000	

(Sumber: Analisis data penelitian 2019)

Tabel 3 di atas hasil perolehan nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji *Paired-Samples T Test* memperoleh nilai sig. sebesar 0,000 sehingga nilai sig. < 0,05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol mendapatkan rata-rata nilai *posttest* lebih besar dari rata-rata nilai *pretest*.

Setelah menganalisis data *posttest*. Untuk mengetahui hasil kemampuan akhir siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan menggunakan uji t dua sampel independen. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji T Dua Sampel Independen Kemampuan Akhir

No	Sampel	Rata-rata	Nilai sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Kelas Eksperimen	77,00	0,018	H ₁ diterima
2	Kelas Kontrol	68,25		

(Sumber: Analisis data penelitian 2019)

Dari tabel 4 di atas untuk membuktikan uji hipotesis pada data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji t dua sampel independen. Setelah di analisis kedua kelas tersebut diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,018/2 = 0,009. Nilai sig. tersebut kurang dari 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Jadi, kesimpulan dari

hasil analisis di atas menyatakan bahwa terdapat pengaruh dalam menggunakan media *puzzle* gambar seri terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa di kelas rendah. Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh Tantikasari, Mudzanatun, & Kiswoyo, (2017: 92) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yaitu media *puzzle* gambar seri efektif terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV semester 2 SD Negeri 5 Jiken Blora. Sehingga, hal ini memberikan nilai positif dalam penggunaan media *puzzle* gambar seri. Selanjutnya pendapat penelitian oleh Graha, Indihadi, & Hamdu, (2018: 160-161) dalam penelitiannya sudah terbukti bahwa penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi ekspositoris, sehingga dapat memberikan bantuan kepada siswa dalam memaksimalkan panca inderanya melalui media visual yaitu media gambar seri.

Menurut (Juliansyah, 2014: 3) pembelajaran bahasa Indonesia pada penelitian ini, Analisis yang dilakukan mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan standar kompetensi untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak dan kompetensi dasarnya adalah 8.1 Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll). Berdasarkan pendapat di atas dapat dilihat indikator yang digunakan oleh penulis dalam penelitian memiliki rumusan yang sama dalam menentukan indikator yaitu ejaan (huruf besar, tanda koma, tanda titik, dan lain-lain).

Hasil perbandingan rata-rata nilai *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 77,00 dan 68,25. Selisih antara kedua nilai tersebut sebesar 8,75. Sehingga rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 7,8%. Di bawah ini dapat dilihat perbandingan nilai *posttest* pada diagram 1 berikut ini.

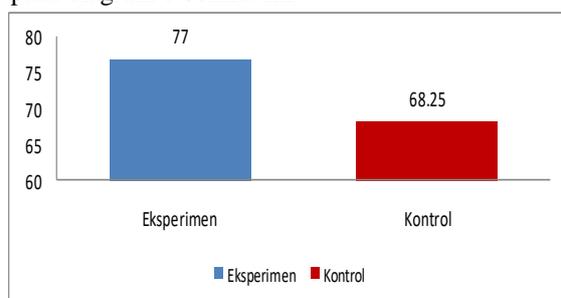


Diagram 1 Perbandingan Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada diagram 1 di atas menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan nilai *posttest* kelas kontrol. Dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu 77,00 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol adalah 68,25. Selisih antara nilai rata-rata *posttest* kedua kelas tersebut sebesar 8,75. Sehingga nilai *posttest* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 7,8%. Jadi, hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media *puzzle* gambar seri dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam menulis karangan narasi di kelas III Sekolah Dasar.

PENUTUP

Simpulan

Setelah mengetahui penjelasan di atas, hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan dalam penelitian tersebut memberikan peningkatan dalam setiap indikator. Dilihat dari indikator soal pertama kesesuaian isi karangan cerita dengan judul untuk kelas eksperimen diperoleh hasil 81,25%, sedangkan untuk kelas kontrol dengan indikator yang sama diperoleh hasil sebesar 78,75%, indikator kesesuaian kalimat dengan ejaan untuk kelas eksperimen diperoleh hasil 67%, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh hasil 58,75%. Indikator pemilihan diksi yang tepat untuk kelas eksperimen diperoleh hasil 70%, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh hasil 67%. Indikator kesesuaian dengan alur cerita untuk kelas eksperimen diperoleh hasil 70%, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh hasil 56,25%. Dan indikator yang terakhir yaitu kerapian dalam menulis karangan untuk kelas eksperimen diperoleh hasil 82,5%, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh hasil 73,75%. Jadi, dapat kita lihat dari penjelasan di atas bahwa siswa kelas eksperimen dengan media *puzzle* dalam mencapai KD pada setiap indikatornya mengalami peningkatan yang tinggi, dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media *puzzle* gambar seri. Jadi, penggunaan media *puzzle* gambar seri tersebut ternyata sangat berpengaruh terhadap meningkatkan keterampilan menulis karangan cerita anak.

Hasil uji hipotesis yang diperoleh pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata akhir sebesar 77,00, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata akhir sebesar 68,25. Kemudian hasil tersebut diuji dengan menggunakan uji-t dua sampel independent dan menghasilkan nilai sig. sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi yang sudah ditentukan yaitu 0,05. Berdasarkan taraf

signifikansi tersebut, maka kriteria pengujian yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* gambar seri terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa di kelas rendah Sekolah Dasar.

Saran

Berdasar simpulan di atas, saran yang diperoleh yaitu guru dapat menggunakan media *puzzle* gambar seri sebagai keterampilan menulis karangan narasi di kelas rendah Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalman, D. H. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- Djadjuri, D. dk. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran (jilid 1 Kurikulum)*. (R. Kurnia Astuti, Ed.). Beasi: CV. Nurani.
- Graha, R. P., Indihadi, D., & Hamdu, G. (2018). *Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Ekspositoris*. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya (Vol.5 No. 1 (2018) 153–162).
- Juliansyah, H. (2014). *Penggunaan Media Gambar Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi*. Jurnal: JPGSD Universitas Negeri Surabaya (Volume 02 Nomor 03 Tahun 2013).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti. (2016). *Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar*. Tesis. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Tantikasari, B. S., Mudzanatun, & Kiswoyo. (2017). *Keefektifan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Siswa Kelas IV Semester 2 Sd Negeri Jiken 05 Blora*. Jurnal: Dinamika Pendidikan PGSD FIP Universitas PGRI Semarang (Vol XXII No. 2. November 2017).