

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS  
DESKRIPSI KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Erfinia Deca Christiani**

Staf Pengajar Universitas Panca Marga, Probolinggo  
erphinia12@gmail.com

(diterima: 21.12.2014, direvisi: 28.12.2014)

**Abstrak**

Dari hasil observasi penelitian di kelas II SDN Margorejo 4/406 Surabaya, ditemukan permasalahan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam penulisan ejaan dan kurang terampil dalam menuliskan ide dan gagasannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menulis deskripsi melalui penggunaan media puzzle, mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis deskripsi melalui penggunaan media puzzle, dan mendeskripsikan kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menulis deskripsi melalui penggunaan media puzzle serta cara mengatasinya. Penelitian ini dirancang dengan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, catatan lapangan dan lembar tes hasil belajar siswa. Hasil observasi aktivitas guru siklus I diperoleh nilai 69,97 sedangkan pada siklus II sebesar 93,3. Selain itu aktivitas siswa, pada siklus I diperoleh nilai 72,54 sedangkan pada siklus II sebesar 94,19. Adapun ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 65% sedangkan pada siklus II mencapai 95%. Kendala-kendala yang dihadapi pada pengelolaan kelas dan hal tersebut dapat diatasi dengan baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi kelas II SDN Margorejo 4/406 Surabaya.

**Kata kunci:** *media puzzle, keterampilan menulis deskripsi*

**PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang mempunyai peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional. Oleh karena itu pembelajaran bahasa juga harus dilengkapi dengan metode, strategi serta media yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Kelengkapan komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut yang diharapkan dapat menunjang keberhasilan siswa dalam mempelajari bidang studi lain.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, (4) dan menulis (Depdiknas, 2006). Diantara keempat aspek keterampilan tersebut keterampilan menulis merupakan salah satu aspek kemampuan dalam mengungkapkan ide, gagasan, berupa tulisan.

Menulis dapat dikatakan suatu keterampilan bahasa yang rumit di antara jenis-jenis keterampilan bahasa lainnya. Karena menulis bukanlah sekadar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang benar. Suparno (2007:1.29) menjelaskan dibalik kerumitannya, menulis mengandung banyak manfaat bagi pengembangan mental, intelektual dan sosial seseorang. Menulis dapat meningkatkan kecerdasan, mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan keberanian, serta merangsang kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN Margorejo 4/406 Surabaya, beberapa siswa ada yang belum memenuhi KKM pada kompetensi dasar tersebut. Siswa masih mengalami kesulitan dalam penulisan ejaan serta kurang bisa menuliskan ide atau gagasannya. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil belajar siswa, sebanyak 65% dari 40 siswa belum mencapai KKM yang telah

ditetapkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 69.

Upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kualitas belajar tersebut, guru dapat menyediakan berbagai aktivitas untuk merangsang imajinasi siswa. Seperti dikatakan Albert Einstein (dalam Tuttle, 2008), "Imajinasi lebih penting dibandingkan pengetahuan terbatas, sedangkan imajinasi merengkuh seluruh dunia". Salah satu media yang dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media *puzzle* sebagai salah satu media yang menarik untuk belajar.

Selain itu media *puzzle* diharapkan mampu untuk meningkatkan pengalaman siswa secara langsung dan membuktikan konsep secara menyenangkan. Oleh karena itu media *puzzle* dapat memberikan pengalaman pada siswa dalam keterampilan menulis deskripsi. Hal ini di dukung dengan pengertian deskripsi menurut Suparno (2007:1.11) yang menyatakan bahwa deskripsi adalah ragam wacana yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan kesan-kesan dari pengamatan, pengalaman, dan perasaan penulisnya. Seperti yang dianjurkan agar kegiatan belajar berpusat pada pribadi anak dan kepentingan psikologis perorangan murid menjadi pilihan utama.

Media *puzzle* membuat siswa belajar dan berfikir untuk memadukan atau merangkai potongan-potongan gambar sehingga menjadi gambar yang padu atau bertautan. Selain itu siswa juga bisa bermain sambil belajar dengan menggunakan media *puzzle*. Svastiningrum (2009:66) menjelaskan permainan *puzzle* melatih kesabaran anak dan melatih daya konsentrasi anak dalam melaksanakan permainan. Dengan bermain seorang anak akan belajar berbagai hal, yakni belajar membuat taktik, strategi, kekuatan fisik, kemampuan menyanyi, menulis, berhitung, berbicara, bahkan kreativitas.

Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* ini dikemas dalam bentuk permainan, sehingga akan tercipta suasana belajar menjadi kompetitif di antara siswa. Setiap siswa akan berusaha lebih cepat

dalam menata ulang kartu bergambar yang acak menjadi satu kesatuan yang utuh. Siswa akan merasa senang karena siswa belajar sambil bermain, berdiskusi dan berkompetisi. Diharapkan dengan penggunaan media *puzzle* siswa akan lebih aktif dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media *puzzle* dalam menulis deskripsi diharapkan dapat meningkatkan pengalaman siswa, sehingga keterampilan siswa dalam menulis deskripsi akan meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah: 1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis deskripsi melalui penggunaan media *puzzle* di kelas II SDN Margorejo 4/406 Surabaya?; 2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas II SDN Margorejo 4/406 Surabaya dalam menulis deskripsi melalui penggunaan media *puzzle*?; 3. Apasajakah kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menulis deskripsi melalui penggunaan media *puzzle* bagi siswa kelas II SDN Margorejo 4/406 dan bagaimana cara mengatasinya?. Tujuan penelitian ini adalah: 1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis deskripsi melalui penggunaan media *puzzle* di kelas II SDN Margorejo 4/406 Surabaya; 2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas II SDN Margorejo 4/406 Surabaya dalam menulis deskripsi melalui penggunaan media *puzzle*; 3. Mendeskripsikan kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menulis deskripsi melalui penggunaan media *puzzle* bagi siswa kelas II SDN Margorejo 4/406 Surabaya dan cara mengatasinya.

Diharapkan penelitian ini dapat membantu guru sekolah dasar dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi pada siswa, dapat membantu guru untuk menentukan permainan yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.

Arsyad (2007:4) menjelaskan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. media pembelajaran adalah sebuah alat

yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2011:3). *Puzzle* adalah permainan yang menguji kecerdikan anda. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah media pembelajaran dalam bentuk permainan yang bertujuan menguji kecerdikan dan membantu penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Jenis puzzle yang digunakan adalah jigsaw puzzle yang apabila disusun menjadi gambar binatang dan tumbuhan. Misalnya bunga mawar dengan ciri spesifiknya yaitu terdapat duri pada batangnya. Sedangkan seperti monyet yang lingkungan hidupnya sering di atas pohon.

Menulis berarti melahirkan atau mengungkapkan pikiran atau mengungkapkan perasaan melalui suatu lambang (tulisan) (Akhaidah, 1991:3). Santosa (2010:6.14) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah tulisan. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan bahasa yang berbentuk tulisan. Tulisan tersebut bertujuan untuk menyampaikan pesan.

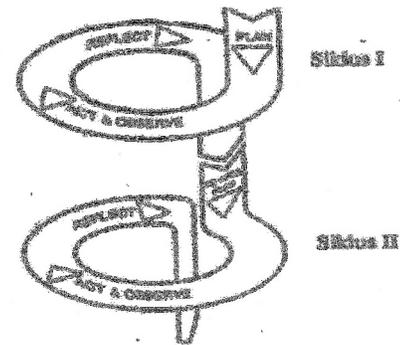
Menurut Suparno (2007:4.6) menjelaskan deskripsi berasal dari bahasa Latin *describere* yang berarti menggambarkan atau memberikan suatu hal. Menurut Keraf (dalam Kristiantari, tanpa tahun:122) menyebutkan penggambaran tentang objek deskripsi ada dua macam yaitu gambaran tentang tempat dan dan gambaran tentang orang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Margorejo 4/406 Surabaya dengan subjek siswa kelas II sebanyak 40 siswa. Siswa yang menjadi subjek penelitian terdiri dari 18 siswa laik-laki dan 22 siswa perempuan .

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 3 tahapan yang terdiri dari perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*act*) serta pengamatan (*observe*)

dan refleksi (*reflect*). Siklus-siklus penelitian dapat digambar seperti skema di bawah ini:



Bagan 3.1: Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2010:132)

Sesuai dengan rancangan PTK, maka pengumpulan data dilakukan melalui empat cara, yaitu observasi, tes, catatan lapangan dan dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan sebagai berikut:

1. Lembar observasi, meliputi lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa;
2. Lembar tes yang berupa lembar penilaian produk;
3. Catatan lapangan yang berupa lembar yang berisikan kendala-kendala selama proses pembelajaran;
4. Dokumentasi yang berupa hasil karya siswa dan foto-foto pada saat pembelajaran.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data aktivitas guru dan siswa digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, data tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan menggunakan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi, data catatan lapangan digunakan untuk mengetahui kendala-kendala dalam proses pembelajaran, data dokumentasi untuk mengapresiasi hasil karya siswa dan bukti otentik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dikatakan berhasil jika: 1. Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menulis deskripsi melalui permainan media *puzzle* memperoleh skor nilai ketercapaian  $\geq 80$ ; 2. Ketuntasan belajar secara klasikal tercapai apabila  $\geq 76\%$  dari keseluruhan siswa

yang ada di kelas tersebut tuntas belajar; 3. Kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran menulis deskripsi melalui penggunaan media *puzzle* dapat diatasi dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Penggunaan Media *Puzzle*

#### a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I peneliti menyusun RPP menulis deskripsi melalui penggunaan media *puzzle* dengan Standar Kompetensi 8 menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak dan Kompetensi Dasar 8.1 mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis, merencanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran menulis deskripsi melalui permainan media *puzzle*, merencanakan alat evaluasi pembelajaran menulis deskripsi melalui permainan media *puzzle*, menyusun instrumen penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran menulis deskripsi melalui permainan media *puzzle*.

Pada tahap perencanaan siklus II peneliti menyusun RPP menulis deskripsi melalui penggunaan media *puzzle* dengan Standar Kompetensi 8 menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak dan Kompetensi Dasar 8.1 mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis, merencanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran menulis deskripsi melalui permainan media *puzzle*, merencanakan alat evaluasi pembelajaran menulis deskripsi melalui permainan media *puzzle*, menyusun instrumen penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran menulis deskripsi melalui permainan media *puzzle*.

### b) Tahap pelaksanaan dan Pengamatan

#### 1) Tahap Pelaksanaan

Pada siklus I ini dilaksanakan tanggal 27 dan 29 Maret 2012. Pada awal pembelajaran, guru melakukan apersepsi dan memberikan pertanyaan mengenai materi yang dengan menggunakan *puzzle* tumbuhan. Kemudian guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan, selanjutnya mengecek pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Diakhir pembelajaran, guru memberikan pelatihan lanjutan. Pada tahap pelaksanaan ada dua observer yang mengamati kegiatan pembelajaran dan mencatatnya dalam lembar observasi dan catatan lapangan.

Pada siklus II ini dilaksanakan tanggal 03 dan 05 April 2012. Pada awal pembelajaran, guru melakukan apersepsi dan memberikan pertanyaan mengenai materi yang dengan menggunakan *puzzle* tumbuhan. Kemudian guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan, selanjutnya mengecek pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Diakhir pembelajaran, guru memberikan pelatihan lanjutan. Pada tahap pelaksanaan ada dua observer yang mengamati kegiatan pembelajaran dan mencatatnya dalam lembar observasi dan catatan lapangan. Tahap pelaksanaan siklus II dilakukan sesuai dengan langkah perbaikan dari siklus I.

#### 2) Tahap Pengamatan

##### a. Aktivitas guru dalam pembelajaran

Data hasil observasi aktivitas guru dalam penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi pada siklus I, diperoleh aktivitas guru dalam melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, mendemonstrasikan pengetahuan, membimbing pelatihan dan memberikan pelatihan lanjutan memperoleh skor 3. Sedangkan pada aktivitas mengecek pemahaman memperoleh skor 2,5. Secara keseluruhan aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor dengan nilai 69,97. Hasil ini

belum mencapai indikator ketercapaian yang telah ditetapkan yaitu sebesar  $\geq 80$ . Pada siklus II diperoleh aktivitas guru dalam melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, mendemonstrasikan pengetahuan, membimbing pelatihan, mengecek pemahaman dan memberikan pelatihan lanjutan memperoleh skor dengan rentangan 3,5-4. Secara keseluruhan aktivitas guru pada siklus II memperoleh skor dengan nilai 93,3. Hasil ini telah mencapai indikator ketercapaian yang telah ditentukan yaitu sebesar  $\geq 80$ .

#### **b. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran**

Kegiatan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi dilakukan secara klasikal, aktivitas siswa termotivasi mengikuti pembelajaran, menyimak penjelasan guru, memiliki pemahaman yang baik memperoleh skor dengan nilai 3. Sedangkan aktivitas siswa dalam menyimak tujuan pembelajaran memperoleh skor 2,5. Secara keseluruhan aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus I memperoleh skor 72,54.

Sedangkan pada siklus II diperoleh aktivitas siswa menyimak tujuan pembelajaran dan menyimak penjelasan guru memperoleh skor 3, sedangkan aktivitas siswa dalam memiliki pemahaman yang baik dan termotivasi mengikuti pembelajaran memperoleh skor 4. Secara keseluruhan aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus II memperoleh skor dengan nilai 94,19. Hasil ini telah mencapai indikator ketercapaian yang telah ditetapkan yaitu sebesar  $\geq 80$ .

## **2. Hasil Belajar Siswa dalam Keterampilan Menulis Deskripsi dengan Menggunakan Media Puzzle**

Pada siklus I dalam pembelajaran penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi diperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 65%. Hasil tersebut belum mencapai

indikator ketercapaian yang telah ditetapkan yaitu sebesar 76%. Sedangkan pada siklus II diperoleh presentase ketuntasan secara klasikal sebesar 95%. Hasil tersebut telah mencapai indikator ketercapaian yang telah ditetapkan yaitu sebesar 76%.

## **3. Kendala-kendala dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi dengan Menggunakan Media Puzzle dan Cara Mengatasinya**

### **Refleksi**

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I ada beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk perbaikan siklus berikutnya. Hal-hal yang perlu diperbaiki antara lain: pengelolaan kelas dan kegiatan kelompok.

Langkah-langkah perbaikan yang dilakukan antara lain: 1) Belum menguasai kelas, suara harus diperbesar agar siswa dapat ditertibkan. Dalam pembelajaran ini guru masih belum bisa mengkondisikan siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru; 2) Gambar sebagai ilustrasi tidak dipajang. Gambar tersebut merupakan puzzle pohon kelapa yang akan disebutkan ciri-cirinya oleh siswa. Sedangkan oleh guru, gambar tersebut hanya dipegang dan ditunjukkan kepada seluruh siswa tanpa memajangnya; 3) Setelah kegiatan kelompok, siswa tidak mempresentasikan hasil kerjanya. dalam pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran tersebut setelah siswa menyusun puzzle dan menuliskan ciri-cirinya, guru langsung menyuruh siswa untuk mengumpulkan hasil kerjanya. Sedangkan pada siklus II tidak ditemukan masalah yang serius pada proses pembelajaran di siklus II, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Berdasarkan hasil di atas disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi telah mencapai indikator ketercapaian yang telah ditetapkan.

## **PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

Hasil analisis data hasil penelitian penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi disajikan dalam tabel 1.

**Tabel 1. Peningkatan Indikator-Indikator Ketercapaian pada Tiap Siklus**

No	Aspek	Hasil	
		Siklus I	Siklus II
1	Aktivitas guru	69,97	93,3
2	Aktivitas Siswa	72,54	94,19
3	Hasil Belajar	65%	95%

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi dapat terlaksana dengan baik. Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas II sehingga siswa tidak hanya belajar, melainkan belajar sambil bermain.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data penelitian mengenai penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas II SDN Margorejo 4/406 Surabaya. Hal ini terbukti dari meningkatnya indikator ketercapaian penelitian yang dicapai dari siklus I ke siklus II, meliputi aktivitas guru pada siklus II sebesar 93,3, aktivitas siswa meningkat pada siklus II memperoleh nilai sebesar 94,19, dan hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan klasikal sebesar 95%. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu diberikan motivasi baru berupa media pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akhaidah, Sabarti & Maidar G. Arsyad. 1991. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum 2006 Standar kompetensi Bahasa Indonesia Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas

Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Santosa, Puji. 2010. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka

Svastiningrum, B. Sekartaji. 2009. *101 Permainan Edukatif untuk Anak*. Yogyakarta: Pusaka Widyatama

Suparno. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka

Tuttle, Cheryl Gerson & Penny Hutchins. 2008. *Thinking Games for Kids*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta