

Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Ilma Amanatul Hayati*, Yamin

Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka, Jakarta, Indonesia

*Corresponding Autor. ilma.amanatul24@gmail.com

Abstract

Indonesian language learning aims for students to have four language skills which include listening, speaking, reading and writing. This study aims to determine the effect of using puzzle media on learning outcomes of fairy tales in learning Indonesian. This research is a true experimental quantitative research. The samples used for the experiment and control groups were taken randomly from certain populations. This research was conducted at SDN Palmeriam 01 Pagi East Jakarta with a sample of grade II students at SDN Palmeriam 01 Pagi East Jakarta, consisting of two classes. Data collection was carried out using observation, tests and documentation techniques. The results showed that the average learning outcomes of students in classes that used puzzle media in learning Indonesian were better than students in classes that did not use puzzle media. With these results, the conclusion of this study is that the use of puzzle media has a significant effect on learning outcomes of fairy tales in learning Indonesian.

Keywords: jigsaw puzzles; learning outcomes; fairy tale.

Abstrak

Pembelajaran bahasa indonesia bertujuan agar siswa memiliki empat keterampilan berbahasa yang meliputi mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar cerita dongeng dalam pembelajaran bahasa indonesia. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif true experimental. Sampel yang digunakan untuk eksperimen dan kelompok kontrol diambil secara acak dari populasi tertentu. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur dengan sampel siswa kelas II SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur sebanyak dua kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar cerita dongeng siswa pada kelas yang menggunakan media Puzzle pada pembelajaran Bahasa Indonesia lebih baik dibandingkan siswa pada kelas yang tidak menggunakan media puzzle. Dengan hasil tersebut maka kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media puzzle berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar cerita dongeng dalam pembelajaran bahasa indonesia.

Kata Kunci: media puzzle; hasil belajar; cerita dongeng.

Article History:
Received 2022-07-30
Revised 2023-04-07
Accepted 2023-04-19

DOI:
10.31949/educatio.v9i2.3043

PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan. Bahasa Indonesia mempunyai peran penting dalam pengembangan berbagai ilmu, dan memajukan daya pikir manusia. Bahasa adalah salah satu materi pelajaran yang dipelajari di SD. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah agar siswa dapat menikmati dan menggunakan karya sastra, mengembangkan kepribadiannya, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa (Susanti, 2015). Tujuan khusus dari kelas bahasa Indonesia antara lain untuk mengembangkan minat membaca siswa, memperkuat karya sastra untuk meningkatkan individualitas, mengasah kepekaan dan emosi, dan memperluas perspektif hidup.

Salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah cerita dongeng. Menurut (Mu'min, 2020), dongeng sebagai karya sastra merupakan bagian dari sastra anak yang berakar pada kearifan lokal negara Indonesia. Dongeng dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk mendukung pembelajaran karakter sesuai dengan Kurikulum Pendidikan Nasional, kurikulum 2013 (dikenal dengan istilah Kurtilas) yang menekankan pada pembelajaran karakter berbasis teks dan berbasis konteks. Pembelajaran bahasa Indonesia melalui dongeng membuka cakrawala dan imajinasi bagi siswa, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), dengan memperbaharui ingatan dan menanamkan semangat dan jati diri generasi bangsa sejak dini, yang semakin menggairahkan.

Kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia 2013 adalah pembelajaran berbasis teks. Oleh karena itu, guru dapat melatih siswa Anda dengan menulis berbagai materi di buku teks sekolah dasar. Sumber daya bahasa Indonesia yang sesuai dengan pembelajaran menulis dalam kurikulum 2013 meliputi puisi, teks fiksi, teks deskriptif, teks percakapan dan laporan, dan teks deskriptif. Salah satu jenis teks fiksi Indonesia adalah dongeng. Menurut Widyaningrum (2018), isi dongeng merupakan ekspresi yang dangkal dan konteks kehidupan masyarakat yang lebih dalam. Dapat juga dijelaskan bahwa dongeng-dongeng yang diubah merupakan bentuk pandangan hidup masyarakat yang memiliki daerah masing-masing dan dijelaskan secara rinci. Keberadaan dongeng menjawab misteri alam yang ada dalam kehidupan masyarakat pendukungnya. Materi dongeng dalam pelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar dapat menjadi sarana yang baik bagi siswa untuk mengembangkan empati kepada anak-anaknya. Selain itu, dongeng berfungsi sebagai sarana hiburan dan pendidikan moral.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya cerita dongeng, siswa dituntut untuk aktif dan termotivasi dalam belajar. Untuk menciptakan pembelajaran dimana siswa berperan aktif, maka guru harus dapat menyiapkan atau merancang media pembelajaran yang menarik peserta didik sehingga pembelajaran tidak membosankan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media puzzle. Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang (Anjar, 2015; Nari et al, 2019; Silvia et al, 2013). Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil (Suhazli & Atthariq, 2017). Melalui rangkaian gambar, siswa sekolah dasar dapat memperluas pemikiran dan gagasannya, serta akan lebih mudah menghubungkan kata-kata untuk menciptakan gagasan. Pasalnya, media jigsaw puzzle memudahkan anak untuk berkreasi dan memudahkan mereka untuk memunculkan ide-ide menarik.

Permainan Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas siswa untuk mencoba untuk pemecahan masalah pada apa yang ingin dipecahkan hingga berhasil (Sudarwati, 2018). Permainan Puzzle ini sangat menyenangkan sehingga siswa anak sekolah dasar sangat menyukainya terlebih untuk meningkatkan kreatifitas dan daya berpikir kritis (Niswara et al, 2019). Puzzle dan games dapat memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat, karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil (Ardyaningsih et al, 2021; Defi et al, 2021). Pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata puzzle, crossword puzzle, anagram dan palindrom.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam Penelitian ini merupakan salah satu pendekatan. Tipe Penelitian yang dilakukan adalah rancangan true eksperimental dan sampel yang sebenarnya digunakan untuk percobaan kelompok kontrol yang diambil secara acak populasi tertentu. Populasinya adalah semua siswa SD Kelas II DKI Jakarta sampel siswa kelas II di SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur sebanyak dua kelas. Model desain penelitiannya adalah Desain yang tepat digunakan desain kontrol Pretest-Posttest.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010). Tes digunakan

untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa pada cerita dongeng. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji perbedaan rata-rata sampel bebas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik tes, yaitu berupa data hasil belajar siswa pada materi cerita dongeng. Rekapitulasi data hasil tes dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Cerita Dongeng

	Hasil Kemampuan Numerasi Kelas A	Hasil Kemampuan Numerasi Kelas B
Valid	30	30
Missing	0	0
Mean	35,63	51,93
Median	80	95
Mode	80	100
Minimum	50	78
Maximum	99	100

Berdasarkan tabel 1 kemampuan hasil belajar cerita dongeng kelas B lebih baik dibanding kelas A, hal ini terlihat dari skor rata-rata hasil belajar kelas A menunjukkan skor 51,93 sedangkan kelas A 35,63. Untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa secara inferensial, dilakukan pengujian perbedaan rata-rata menggunakan t-tes independent yang hasil disajikan pada tabel 2.

Selisih Rata - Rata	-42,9	8,761418
Var1/N1	2,9045594	7,684751
Var2/N2	5,8568582	
Koef Korelasi	0,9315954	
2 Koef Kor	1,8631907	1,076667
Simp Baku/Akar N1	1,7042768	1,037625
Simp Baku/ Akar N2	2,4200947	
t_{hitung}	41,3444	
t_{tabel}	2,001717	

Dari data hasil perhitungan pada tabel 2, diketahui t_{hitung} lebih besar dibanding t_{tabel} , dari hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi cerita dongeng antara kelas yang menggunakan media puzzle dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media puzzle. Dari hasil tes diketahui rata-rata hasil belajar kelas yang menggunakan media puzzle lebih besar dibanding yang tidak menggunakan media puzzle, maka siswa pada kelas yang menggunakan media puzzle lebih baik dibandingkan yang tidak menggunakan media puzzle. Dengan kata lain, media puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada cerita dongeng.

Media puzzle didesain dengan menggunakan gambar yang konkret. Gambar konkret dapat memudahkan siswa memahami materi yang bersifat abstrak (Dianawati, 2019; Santhi et al., 2020). Selain itu, potongan puzzle dibuat lebih rapi dan ukuran buku dibuat lebih kecil agar lebih praktis. Hal tersebut akan menarik minat belajar siswa melalui media pembelajaran yang digunakan. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Bahar & Risnawati, 2017; Maulidah & Aslam, 2021). Media puzzle memudahkan siswa untuk memahami penjelasan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran. Siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-

gambar. Siswa lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan mereka sehari-sehari. Melalui permainan siswa akan mengikuti pembelajaran yang menyenangkan dan tidak bosan mengikuti pembelajaran (Estiani et al., 2015; Sari et al., 2020). Media ini juga menarik bagi siswa dikarenakan melalui visual dalam bentuk bangun datar nyata, sehingga siswa lebih aktif dan hasil belajar semakin meningkat.

Media puzzle dapat memberikan rangsangan terhadap siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Husna et al., 2017; Purwantoko, Susilo, 2010). Selain meningkatkan hasil belajar siswa, dengan media puzzle dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Intan Kurniawati, 2014; Widayanti et al., 2020; Zulfa et al., 2020). Media Puzzle cerita dongeng digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak SD kelas II dalam menuangkan pikiran dan suatu ide yang berbentuk tulisan. Dengan adanya media puzzle cerita dongeng dapat membantu konsentrasi dalam menghafalkan susunan kalimat pada cerita dongeng secara acak. Dapat membantu daya pikir anak dalam menulis dan membantu anak menemukan suatu imajinasi saat melihat kalimat acak pada isi dongeng yang akan siswa terapkan satu persatu susunan kalimat. Sehingga membuat motivasi dan kesan yang secara nyata dan membantu siswa dalam belajar tidak merasa membosankan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II di SDN Palmeriam 01 Pagi Jakarta Timur pada cerita dongeng. Dengan hasil tersebut maka kesimpulan dari penelitian ini adalah media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar cerita dongeng siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjar, A. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Media Games Puzzle dengan Media Charta Materi Pokok Pelaksanaan Demokrasi di Berbagai Aspek Kehidupan di Kelas VIII SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun Pembelajaran 2015/2016. *Civitas (Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Civic)*, 1(2), 1-11.
- Ardyaningsih, F., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2021). Penerapan Model Make a Match Dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas Iv Sdn Talun 02 Pati. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(2).
- Bahar, & Risnawati. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 9(4), 77–86. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.8446>
- Defi, R. A., Abidin, Z., & Susilaningih, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 329-338.
- Dianawati, E. P. (2019). Pengaruh Media Tebak Gambar dan Talking Stick terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v1i1.26855>.
- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1), 711–719. <https://doi.org/10.15294/usej.v4i1.4974>
- Husna, N., Sari, S. A., & Kimia, J. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 66–71. <https://doi.org/http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/8413>.
- Intan Kurniawati, E. S. R. (2014). Pengembangan Media Woody Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan. *Journal of Biology Education*, 3(3), 319–329. <https://doi.org/10.15294/jbe.v3i3.4528>.
- Maulidah, A. N., & Aslam. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 281–286. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>

- Mu'min, N. (2020). Kajian Psikologi Sastra Berorientasi Nilai Karakter Tentang Karakterisasi Tokoh dalam Buku Dongeng Pembangun Karakter Anak Karya Rucita Arkana dan Kesesuaiannya dengan Tuntutan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kurikulum 2013 Edisi Revisi. *Wistara*, III(1), 69–90.
- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7(1), 44-52.
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).
- Purwantoko, Susilo, S. (2010). Kefektifan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Puzzle terhadap Pemahaman IPA. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6, 124. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPMFI/article/viewFile/1124/1043>
- Santhi, N. L. K. W., Sri Asri, I. G. A. A., & Manuaba, I. B. S. (2020). Social Studies Learning with Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model Assisted by Diorama Media Increases Student Knowledge Competence. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 281. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.25853>
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>
- Silvia, A., Martias, Z., & Hasan, Y. (2013). Efektivitas Permainan Puzzle Tangkai untuk Mengenalkan Bangun Datar Sederhana bagi Anak Tunarungu Kelas II B. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kbusus*, 2(3).
- Sudarwati, U. (2018). Peningkatan Kemampuan Membilang 1–20 melalui Permainan Puzzle pada Anak Kelompok B di TK Tunas Rimba 1 Samarinda Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini*. Maret, 3(01), 1-20.
- Suhazli, A., & Atthariq, A. (2017). Game Puzzle “Numbers in English” Berbasis Android Dengan Metode Fisher Yates Shuffle Sebagai Pengacak Potongan Gambar. *Jurnal Infomedia: Teknik Informatika, Multimedia & Jaringan*, 2(1).
- Susanti, R. D. (2015). Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 3(1).
- Widayanti, N. M. A. G., Sudarma, I. K., & Suarjana, I. M. (2020). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD. *MIMBAR PGSD*, 2(4), 331–342. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v4i1.7078>.
- Widyaningrum, H. K. (2018). Pembelajaran Menulis Teks Cerita Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(2), 89. <https://doi.org/10.30734/jpe.v5i2.129>
- Zulfa, E., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Terpadu Tipe Sequenced Berbantu Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 18–22. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24938>.