

**KEEFEKTIFAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI
MELALUI MEDIA *PUZZLE* GAMBAR SERI TERHADAP SISWA
KELAS IV SEMESTER 2 SD NEGERI JIKEN 05 BLORA**

¹⁾ Betty Suci Tantikasari, ²⁾ Mudzanatun, ³⁾ Kiswoyo
PGSD FIP Universitas PGRI Semarang
bettysucitantikasari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi. Hal tersebut disebabkan pembelajaran yang monoton dengan penggunaan media yang kurang bervariasi dalam mengoptimalkan kemampuan dan motivasi siswa. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD N Jiken 05 Blora tahun pelajaran 2016/2017. Sampel yang diambil adalah 20 siswa kelas IV dengan menggunakan teknik *Non Probability Sampling* yang merupakan sampling jenuh. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* gambar seri diperoleh 19 siswa tuntas dengan presentase 95% dan 1 siswa yang belum tuntas dengan presentase 5%. Hal ini berarti ketuntasan belajar siswa kelas IV SD N Jiken 05 Blora telah mencapai ketuntasan. Uji t yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,480 > 2,093$) maka H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan media *puzzle* gambar seri efektif terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV semester 2 SD N Jiken 05 Blora.

Kata Kunci: Menulis Karangan Narasi, Media *Puzzle* Gambar seri

Abstract

This research is motivated by the lack of ability of students in writing narrative essay. This is due to the monotonous learning with the use of media that is less varied in optimizing the ability and motivation of students. Type This research is quantitative research in the form of *Pre Experimental Design* with the design of *One Group Pretest-Posttest Design*. The study population was all students of SD N Jiken 05 Blora in the academic year 2016/2017. Samples taken are 20 students of class IV by using technique of *Non Probability Sampling* which is saturated sampling. The data in this research is obtained through observation and documentation.

Based on the results of analysis of research data after getting dengan treatment using *puzzle* media drawing drawing obtained 19 students complete with 95% percentage and 1 student who have not completed with percentage 5%. This means that the completeness of the fourth grade students of SD N Jiken 05 Blora has reached completeness. Test t obtained $t_{count} > t_{table}$ ($4.480 > 2.093$) then H_a accepted. So that it can be concluded media *puzzle* drawing series effective against the ability to write essay writing narration of students of grade IV semester 2 SD N Jiken 05 Blora.

Keyword : Writing Narrative Text, Puzzle Media Picture series

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal sangat penting dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan semua potensi yang ada dalam dirinya. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 mengatakan bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dalam masyarakat, bangsa, dan negara (Kemendikbud, 2003)”. Pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap, pengetahuan dan tingkah laku individu atau kelompok melalui kegiatan belajar.

Dalam proses pendidikan salah satunya melalui pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Bahasa merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan bermasyarakat. Bahasa memiliki peran sebagai alat komunikasi antara pemimpin kepada karyawannya, orangtua kepada anaknya, antara guru kepada siswanya, dan lain sebagainya. Dalam lingkup sekolahpun, bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan

peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (BSNP,2006:81).

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Menurut Tarigan (2008:3), keterampilan-keterampilan berbahasa yang perlu ditekankan pada pengajaran berbahasa Indonesia adalah keterampilan reseptif (keterampilan mendengarkan dan membaca) dan keterampilan produktif (keterampilan menulis dan berbicara). Pengajaran berbahasa diawali dengan pengajaran keterampilan reseptif, sedangkan keterampilan produktif dapat turut ditingkatkan pada tahap-tahap selanjutnya. Seterusnya, peningkatan keduanya itu menyatu sebagai kegiatan berbahasa yang terpadu.

Keterampilan menulis merupakan salah satu komponen dalam keterampilan berbahasa selain menyimak, berbicara, dan membaca. Susanto (2013:246) mengatakan “Pembelajaran menulis pada jenjang pendidikan

dasar dapat dibedakan menjadi dua tahap, yakni menulis permulaan di Kelas I-II dan menulis lanjut yang terdiri dari menulis lanjut tahap pertama di Kelas III-IV serta menulis lanjut tahap kedua yakni di Kelas VI hingga IX(SMP)". Dalman (2015:5) mengungkapkan, menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan/yang bermakna. Pengertian menulis juga dikemukakan oleh Tarigan (2008:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Dalman (2015:106) menyebutkan bahwa karangan narasi adalah karangan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan tindak-tanduk manusia dalam sebuah peristiwa atau pengalaman manusiadari waktu ke waktu, juga di dalamnya terdapat tokoh yang menghadapi suatu konflik yang disusun secara sistematis. Berdasarkan pengertian karangan narasi menurut Dalman, karangan narasi bertujuan untuk menyampaikan gagasan dalam urutan waktu dengan maksud menghadirkan di depan mata angan-angan pembaca serentetan peristiwa yang biasanya memuncak pada kejadian utama.

Pada kesempatan ini, penulis membahas tentang menulis karangan melalui media *puzzle*

gambar seri. Media *puzzle* gambar seri digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memicu atau merangsang gagasan siswa untuk dituangkan dalam bentuk tulisan. Selama ini hasil wawancara di lapangan, keterampilan siswa untuk menulis masih sangat terbatas. Terlebih lagi untuk dapat menulis karangan, melalui *puzzle* gambar seri mereka diharapkan untuk dapat memahami gambar yang harus diurutkan agar menjadi suatu peristiwa yang sedang berlangsung. Agar dapat menulis karangan siswa perlu dipacu dengan menggunakan teknik dan media yang menarik siswa, agar siswa mempunyai inspirasi untuk menyusun suatu karangan berdasarkan media *puzzle* gambar seri. Dalam menulis dibutuhkan adanya ketelitian, kepaduan, keruntutan adan kelogisan antara kalimat satu dengan kalimat yang lain, antara paragraf satu dengan paragraf berikutnya sehingga membentuk sebuah karangan yang baik dan utuh. Pengajaran menulis, khususnya menulis karangan melalui *puzzle* gambar seri adalah keterampilan yang bertujuan untuk memahami gambar yang harus diruntutkan berdasarkan peristiwa yang sedang berlangsung, setelah gambar runtut disusun dengan kalimat ataupun dengan paragraf sehingga membentuk suatu karangan atau karya yang utuh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Mariyatun S.Pd., guru kelas IV di SD Negeri Jiken 05 Blora hasil belajar yang diperoleh siswa belum memuaskan, yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV terdapat rata-rata nilai

pelajaran Bahasa Indonesia, 13 siswa dari 20 siswa kelas IV SD Negeri Jiken 05 Blora dibawah 65. Sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ada di SD Negeri Jiken 05 Blora adalah 65. Secara presentase ketuntasan hasil belajar hanya mencapai 36,36% dan 63,64% sisanya tidak tuntas dalam belajar. Berdasarkan fakta-fakta yang didapat, maka yang menjadi masalah utama adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru belum menggunakan media pembelajaran yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik serta kondisi siswa kurang aktif dalam mengikuti setiap pembelajaran di kelas.

Bertitik tolak dari uraian di atas maka peneliti mengambil judul “Keefektifan Menulis Karangan Narasi melalui Media *Puzzle* Gambar Seri terhadap Siswa Kelas IV semester 2 SD N Jiken 05 Blora”

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah media *Puzzle* Gambar Seri efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD N Jiken 05 Blora?

Berdasarkan rumusan masalah yang didapat maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *Puzzle* Gambar Seri untuk menumbuhkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD N Jiken 05 Blora.

2. KAJIAN TEORI

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menulis mempunyai arti: (1) membuat huruf (angka, dan sebagainya) dengan pena (pensil, kapur, dan sebagainya); (2) melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan; (3) menggambar, melukis; dan (4) membatik (kain) mengarang cerita, membuat surat, berkirim surat. Menulis berarti menuangkan isi hati si penulis ke dalam bentuk tulisan, sehingga isi hati penulis bisa diketahui banyak orang melalui tulisan yang dituliskannya.

Aktivitas menulis melibatkan unsur penulis sebagai penyampaian pesan, atau isi tulisan, saluran atau media tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Dalman (2015:3) menyatakan menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena penulis dituntut untuk dapat menyusun dapat menyusun dan mengorganisasikan isi tulisannya serta menuangkan dalam formulasi ragam bahasa tulis dan konvensi penulisan lainnya.

Fungsi menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung karena dalam penyampaiannya kita menggunakan bahasa tulis yang dituangkan dalam mediana. Menurut Tarigan (2008:22), fungsi utama dari tulisan yaitu sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi dunia pendidikan

karena dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran.

D'Angelo (dalam Tarigan, 2008: 23) menyebutkan fungsi dari menulis yaitu: (1) Menulis merupakan alat komunikasi tidak langsung; (2) Menulis memudahkan kita untuk berpikir kritis; (3) Menulis memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita serta memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi. Keterampilan menulis sudah mulai dilatihkan pada tingkat Sekolah Dasar. Jika dasar menulis sudah kuat dan dikuasai dengan benar maka siswa dapat menulis dengan baik dan benar, sehingga keterampilan menulis penting untuk siswa.

Tujuan menulis ialah isi tulisan yang berupa informasi, respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan sampai kepada pembacanya. Berdasarkan hal itu hal tersebut, menurut Susanto (2013:253) dapat dikatakan bahwa tujuan menulis ada empat macam, antara lain : (1) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan, menginformasikan atau keterangan kepada para pembacanya (wacana informatif); (2) Tulisan yang bertujuan untuk menakutkan atau mendesak para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan (wacana persuasif); (3) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan yang mengandung tujuan estetis (wacana kesastraan); (4) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api (wacana ekspresif).

Tarigan (2008:24-25) mengungkapkan tujuan menulis ada 4 yaitu; memberitahukan atau mengajar, menakutkan atau mendesak, menghibur atau menyenangkan, mengutarakan / mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api. Tujuan tersebut sering bertumpang tindih seiring penggunaan tujuan menulis itu sendiri.

Menulis sebagai suatu alat dalam belajar dari menulis kita dapat mencatat pokok-pokok pikiran, menyampaikan ide ke dalam bahasa tulis. Susanto (2013:254) mengungkapkan manfaat menulis yaitu sebagai berikut : (1) Menulis membantu kita menemukan kembali apa yang pernah ketahui; (2) Menulis menghasilkan ide-ide baru; (3) Menulis membantu kita mengorganisasikan pikiran dan menempatkannya dalam suatu wacana yang berdiri sendiri; (4) Menulis membuat pikiran seseorang siap untuk dibaca dan dievaluasi; (5) Menulis membantu kita menyerap dan menguasai informasi baru; (6) Menulis dapat membantu kita memecahkan masalah dengan jalan memperjelas unsur-unsurnya dan menempatkannya dalam suatu konteks visual, sehingga dapat diuji. Selain itu menulis juga bermanfaat menumbuhkan keberanian dan mendorong kemauan agar dapat menuangkan apa yang ada dalam pikiran.

Menulis memiliki banyak manfaat bagi orang yang melakukannya, manfaat lainnya seperti yang diungkapkan Erne (dalam Susanto, 2013:256) : (1) Menulis mendorong kita menemukan kembali apa yang

pernah kita ketahui; (2) Menulis membantu menghasilkan ide-ide; (3) Menulis membantu mengorganisasikan pikiran kita dan menempatkannya. Menulis dapat meningkatkan kecerdasan dan mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas.

Mengarang atau menulis merupakan kemampuan berkomunikasi melalui bahasa yang tingkatannya paling tinggi. Menurut Dalman (2015:106) karangan narasi suatu bentuk tulisan yang berupa cerita yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkakan tindak tanduk manusia dalam sebuah peristiwa atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu, juga di dalamnya terdapat tokoh yang menghadapi suatu konflik yang disusun secara sistematis.

Dalman (2015:106-107) karangan narasi memiliki beberapa tujuan, yaitu sebagai berikut : (1) Agar pembaca seolah-olah sudah menyaksikan atau mengalami peristiwa yang diceritakan; (2) Berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai kejadian yang telah terjadi, dan menyampaikan yang terkandung di dalamnya agar sampai kepada pembaca atau pendengar; (3) Untuk menggerakkan aspek emosi; (4) Membentuk citra / imajinasi para pembaca; (5) Memberikan informasi dan memperluas pengetahuan pembaca.

Jenis-jenis Karangan Narasi

a. Narasi Ekspositoris (Narasi Faktual)

Narasi ekspositoris adalah narasi yang memiliki sasaran

penyampaian informasi secara tepat tentang suatu peristiwa dengan tujuan memperluas pengetahuan orang tentang kisah seseorang (Dalman, 2015:111). Dalam hal ini, penulis menceritakan suatu peristiwa berdasarkan data dan fakta yang sebenarnya.

Narasi ekspositoris merupakan jenis karangan narasi yang mengutamakan kisah yang sebenarnya dari tokoh yang diceritakan. Tujuannya untuk menggugah pikiran para pembaca untuk mengetahui apa yang dikisahkan dan memberikan informasi berdasarkan fakta yang sebenarnya untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman si pembaca. Contoh narasi ini adalah biografi, autobiografi, kisah perjalanan seseorang, kisah kepahlawanan, catatan harian, dan lain-lain.

b. Narasi Sugestif (Narasi Artistik)

Narasi sugestif adalah narasi yang berusaha untuk memberikan suatu maksud tertentu, menyampaikan suatu amanat terselubung kepada para pembaca atau pendengar sehingga tampak seolah-olah melihat (Dalman, 2015:113). Dalam narasi sugestif, seorang penulis harus mampu menggambarkan atau mendeskripsikan perwatakan para tokoh, dan tempat terjadinya peristiwa yang dialami para tokoh tersebut secara detail sehingga

pembaca seolah-olah mengalaminya sendiri.

3. METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan bentuk desain *Pre-Experimental Design* (belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh). Peneliti menggunakan desain tersebut karena dalam penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol. *Pre-Experimental Design* yang digunakan adalah bentuk *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini akan diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun tempat penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Jiken 05 Blora yang berjumlah 22 siswa yang berada di kecamatan Jiken kabupaten Blora.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Jiken 05 Blora yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki sebagai kelas eksperimen.

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *Nonprobability sampling* dengan jenis sampling jenuh, karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2016: 118).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2012: 67). Menurut Sutrisno Hadi (dalam Arikunto, 2012: 203), observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Sugiyono (2015: 194) menjelaskan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya kecil/sedikit. Dalam penelitian ini diperlukan dokumentasi untuk memperkuat data yang diperoleh dari lapangan melalui dokumen yang ada di SD Negeri Jiken 05 Blora. Yaitu meliputi daftar nama siswa yang menjadi sampel penelitian serta foto yang diambil selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa pada suatu kelas berdistribusi normal atau tidak. Hipotesis yang diuji sebagai berikut :

Ho : data berdistribusi normal.

Ha : data tidak berdistribusi normal.

Penelitian ini menggunakan uji kenormalan secara nonparametrik.

Uji yang digunakan dikenal dengan nama uji *lilliefors*. Misalkan kita mempunyai mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n . Untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, maka digunakan uji kenormalan dengan uji *lilliefors*. Adapun langkah-langkahnya:

- 1) Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ dengan menggunakan $(i -)$
- 2) Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.
- 3) Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_3 yang lebih kecil atau sama dengan z_i , jika proporsi ini **BANYAKNYA Z_1, Z_2, \dots, Z_N YANG $\leq ZIN$**
- 4) Menghitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$
- 5) Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut.

Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 ini dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar tabel uji *lilliefors* untuk taraf nyata α yang dipilih. Kriteria adalah tolak H_0 bahwa populasi berdistribusi normal jika $L_0 \geq L_{\text{tabel}}$ dari daftar. (Sudjana, 2005: 466-467)

Selanjutnya uji hipotesis, adapun rumus untuk menghitung hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji t . Dalam menggunakan analisis data uji t , T -test adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata yang berasal dari hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Berikut

rumus uji t yang digunakan adalah :

$$\sum^2 (-1)$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

X_d = deviasi masing-masing subyek ($d - Md$)

d = jumlah kuadrat deviasi

N = subyek pada sampel

d.b. = ditentukan dengan $N - 1$.

(Arikunto, 2010 : 349)

4. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menguraikan keefektifan media *Puzzle* Gambar Seri terhadap kemampuan menulis karangan narasi kelas IV semester 2 SD N Jiken 05 Blora. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keefektifan penggunaan media *Puzzle* Gambar Seri terhadap keterampilan menulis karangan narasi kelas IV semester 2 SD N Jiken 05 Blora. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa dengan metode kuantitatif atau eksperimen, desain penelitian *Pre-Experimental Design* yang digunakan adalah bentuk *one-group pretest-posttest design*.

Teknik *pretest* merupakan teknik pengambilan nilai sebelum dikenai perlakuan. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan atau hasil awal siswa sebelum dikenai perlakuan oleh peneliti. Teknik *posttest* merupakan teknik pengambilan nilai setelah diberi perlakuan. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari nilai siswa yang sudah diberi perlakuan.

Pada deskripsi data yang hasil nilai *pretest* diperoleh nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 80.

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Jiken 05 Blora yaitu 65. Hal ini dapat dinyatakan dengan dua kategori yaitu < 65 tidak tuntas dan ≥ 65 dinyatakan tuntas. Hasil penelitian dalam *pretest* hanya terdapat 7 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase 35% dan yang tidak tuntas mencapai 13 siswa dengan persentase 65%. Rata-rata nilai *pretest* diperoleh 57,6.

Nilai hasil *posttest* diambil dari hasil pengerjaan soal oleh siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran. Dari hasil nilai *posttest* diperoleh nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 90. Hasil *posttest* hanya terdapat 1 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 5%, sedangkan siswa yang tuntas mencapai 19 dengan persentase 95%. Maka diperoleh nilai rata-rata *posttest* 77 dengan batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) diambil dari mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 65, dimana KKM ini telah ditetapkan oleh SD Negeri Jiken 05 Blora.

Jadi berdasarkan hasil nilai *pretest* diperoleh nilai rata-rata 57,6 sedangkan *posttest* diperoleh nilai rata-rata 77. Siswa yang diberi media *Puzzle* Gambar Seri hasil belajarnya lebih baik daripada siswa yang masih diberi model konvensional atau tanpa menggunakan media. Pada hasil *posttest* 95% siswa dinyatakan tuntas dalam ketuntasan belajar secara individu, hal ini membuktikan bahwa media *Puzzle* Gambar Seri efektif terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV

semester 2 SD Negeri Jiken 05 Blora.

a. Analisis Data

Analisis data tahap awal diperoleh dari hasil *pretest* pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan menulis kelas sampel sebelum diberi perlakuan. Dari data tersebut dilakukan uji normalitas, uji hipotesis dan hipotesis statistik.

1) Uji Normalitas Data Awal

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal tidaknya data awal dari nilai *pretest*. Untuk mengetahui uji normalitas sampel dari populasi di atas yaitu dengan menggunakan uji *Liliefors*. Data distribusi normal apabila $L_o < L_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dalam uji normalitas ini adalah :

$L_o < L_{tabel}$, maka sampel berdistribusi normal

$L_o > L_{tabel}$, maka sampel tidak berdistribusi normal

Tabel 4.1

Uji Normalitas Awal

Data	<i>Pretest</i>
L_o	0,1585
L_{tabel}	0,19

Sumber : olah data hasil penelitian (2017)

Berdasarkan Tabel 4.1 pada taraf signifikan 5% dan $n = 20$ diperoleh $L_o = 0,1585$ sedangkan $L_{tabel} = 0,19$. Jadi $L_o < L_{tabel}$ maka H_o diterima sehingga sampel tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas Data Akhri

Analisis akhir adalah untuk mengetahui normal tidaknya data

akhir dari nilai *postest*. Data berdistribusi normal apabila $L_o < L_{tabel}$. Hasil normalitasnya sebagai berikut :

Tabel 4.2
Uji Normalitas Akhir

Data	<i>Postest</i>
L_o	0,1707
L_{tabel}	0,19

Sumber : olah data hasil penelitian (2017)

Berdasarkan Tabel 4.2 pada taraf signifikan 5% dan $n = 20$ diperoleh $L_o = 0,1707$ sedangkan $L_{tabel} = 0,19$. Jadi $L_o < L_{tabel}$ maka H_o diterima sehingga sampel tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan media *Puzzle* Gambar Seri dan hasil belajar siswa lebih baik dari siswa yang hanya diberi model konvensional atau tanpa menggunakan media. Uji yang digunakan adalah uji t satu pihak.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan pada kemampuan akhir setelah siswa diberi perlakuan, dimana diharapkan bila terjadi perbedaan pada kemampuan akhir adalah karena adanya pengaruh perlakuan.

Tabel 4.3

**Daftar Uji T-test,
 Pretest – Posttest**

Kelas	N	Md	$2d$	t_{hitung}	t_{tabel}
Penelitian	20	11,875	2669,3125	4,480	2,093

Sumber : data hasil penelitian (2017)

Berdasarkan Tabel 4.3 perhitungan diperoleh t hitung sebesar 4,480 sedangkan t tabel

dengan $db = N - 1 = 20 - 1 = 19$, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 2,093. Karena t hitung $>$ t tabel yaitu 4,480 $>$ 2,093 maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Puzzle* Gambar Seri efektif terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV semester 2 SD Negeri 5 Jiken Blora.

5. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 5 Jiken Blora tahun pelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti memperoleh fakta yaitu penggunaan media *Puzzle* Gambar Seri dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan keterampilan menulis karangan narasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1796) tim penyusun mengartikan bahwa efektif berarti “adanya efek (akibat, pengaruhnya, kesannya) manjur atau mujarab (obat) dan dapat membawa hasil, dan berhasil guna”. Penggunaan media efektif karena ada beberapa faktor yang timbul dari adanya gejala-gejala yang muncul, dalam arti adanya perbedaan hasil keterampilan menulis karangan narasi siswa yang diberi perlakuan media *Puzzle* gambar seri dan yang hanya diberi perlakuan secara konvensional. Terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa, ketuntasan belajar siswa, dan kondisi siswa pada saat proses pembelajaran. Perbedaan keterampilan menulis karangan narasi siswa yang diajarkan menggunakan media *Puzzle* gambar seri dapat terlihat mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan yang belum

diajarkan menggunakan media *Puzzle* gambar seri.

Dalman (2015:3) menyatakan, menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Seperti yang ditunjukkan pada siswa yang diberi perlakuan media *Puzzle* gambar seri lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran pada siswa yang tidak diberi perlakuan, karena imajinasi siswa dalam menulis lebih tinggi apabila siswa tersebut diberi rangsangan berupa *Puzzle* gambar seri.

Hasil pengamatan mengenai situasi belajar mengajar setelah menggunakan media *Puzzle* gambar seri dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa lebih termotivasi dalam belajar dan siswa mampu berfikir kritis dalam menuangkan ide serta menjadikan kegiatan menulis menjadi menyenangkan, tidak membosankan. Selain itu suasana belajar lebih kondusif, hangat, dan terjadi interaksi baik antara siswa dan pengajar. Hal itu dibuktikan menurut Tarigan (2008:22) fungsi utama dari tulisan yaitu sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Sedangkan tujuan menulis juga diungkapkan Tarigan (2008:24-25) ada 4 yaitu; memberitahu atau mengajar, menyakinkan atau mendesak, menghibur atau menyenangkan, mengutarakan / mengespresikan perasaan dan emosi yang berapi-api.

Menurut Sadiman (2009:7), media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk

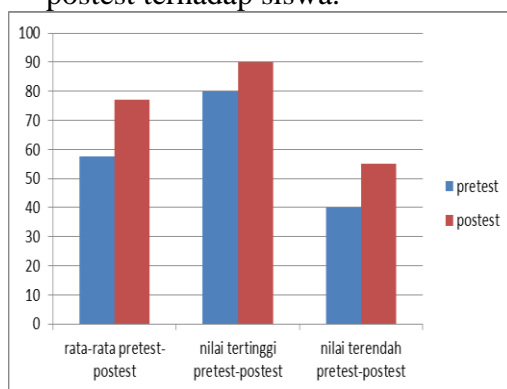
menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Penggunaan media *Puzzle* gambar seri dalam pembelajaran menulis karangan narasi juga menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Dengan menggunakan media *Puzzle* gambar seri dalam pembelajaran hal ini mampu menumbuhkan antusiasme siswa sehingga mendorong dan mempermudah dalam menulis karangan dengan baik.



Gambar 4.1
Media *Puzzle* Gambar Seri

Media *Puzzle* gambar seri dibuat untuk menarik minat belajar siswa, selain itu media ini juga dapat mempermudah dan memperjelas siswa dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media yang dibuat oleh peneliti dalam pembelajaran yaitu berupa potongan-potongan gambar secara acak yang harus disusun secara urut agar dapat dirangkai menjadi suatu karangan. Terbukti hal tersebut dapat membantu mempermudah siswa dalam mengarang walaupun karangan yang dihasilkan siswa masih tergolong sederhana.

Dalam penelitian ini, ada dua pertemuan di kelas. Pertemuan pertama peneliti belum menggunakan media *Puzzle* gambar seri atau masih konvensional, setelah itu peneliti melakukan pretest terhadap siswa. Pertemuan kedua peneliti menggunakan media *Puzzle* gambar seri, dan setelah pembelajaran peneliti melakukan posttest terhadap siswa.



Grafik 4.1
Perbandingan nilai *pretest* dan *postest*

Berdasarkan Grafik 4.1 diperoleh nilai rata-rata pretest 57,6 dan rata-rata *postest* 77. Sedangkan nilai tertinggi *pretest* 80 dan nilai terendah *postest* 90. Nilai terendah pretest 40 dan nilai *postest* terendah 50.

Pada tahap awal hasil *pretest* siswa berdasarkan perhitungan diperoleh $L_o = 0,1585$ dan $L_{tabel} = 0,19$ maka dapat dikatakan bahwa sampel tersebut berdistribusi normal karena $L_o < L_{tabel}$. Sedangkan pada tahap *postest* $L_o = 1707$ dan $L_{tabel} = 0,19$ maka dapat dinyatakan sampel berdistribusi normal karena $L_o < L_{tabel}$, yaitu $0,1707 < 0,190$, maka H_o diterima.

Rata-rata kemampuan menulis karangan narasi siswa pada *postest* 77 lebih baik dibandingkan rata-rata kemampuan menulis karangan narasi pada *pretest* yang mencapai rata-rata 57,6. Hal ini menunjukkan bahwa media *Puzzle* gambar seri efektif terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

Uji hipotesis yang digunakan peneliti ialah uji t satu pihak taraf signifikan 5% didapatkan thitung = 4,480 dan $t_{tabel} = 2,093$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,480 > 2,093$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Puzzle* Gambar Seri efektif terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV semester 2 SD Negeri 5 Jiken Blora.

Berdasarkan uraian di atas hal ini dapat dikatakan bahwa keterampilan menulis karangan narasi siswa yang diberikan pada pembelajaran menggunakan media *Puzzle* gambar seri lebih efektif daripada keterampilan menulis karangan narasi siswa yang tanpa menggunakan media atau pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* gambar seri mampu membantu proses pembelajaran, mendorong minat belajar dan mengajak siswa untuk belajar menulis dengan baik.

Disamping itu diperkuat dengan pendapat Fauziah Aryani Octarina (2016) "Keefektifan Penggunaan Media Visual terhadap Keterampilan Menulis

Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri Krasak 03 Brebes". Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan penggunaan media pembelajaran Media Visual dalam materi karangan narasi pada kelas IV SD Negei Krasak 03 Brebes. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media media visual dapat membantu memunculkan ide-ide siswa untuk menuangkannya melalui bentuk tulisan, dalam kegiatan belajar mengajar siswa mampu termotivasi untuk mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dan media visual efektif terhadap kemampuan menulis karangan narasi kelas IV SD Negeri Krasak 03 Brebes.

Penelitian yang mendukung juga pernah dilakukan oleh Tri Indarti (2014 : 9) dalam skripsinya yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi melalui Media Gambar pada Mata Pelajaran Indonesia Kelas IV SD N 1 Granting Jogonalan Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014". Dalam skripsi tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat terbukti pada prasiklus nilai rata-rata keterampilan menulis narasi siswa.

6. PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa media *Puzzle* gambar seri efektif terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV semester 2 SD Negeri 5 Jiken

Blora. Hal ini didukung dengan meningkatnya kemampuan menulis karangan pada kelas setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *Puzzle* gambar seri dibanding dengan pembelajaran konvensional. Hasil rata-rata *pretest* siswa 57,6, setelah diberi perlakuan hasil rata-rata *posttest* siswa mencapai 77. Hal ini terbukti media *Puzzle* gambar seri efektif terhadap kemampuan menulis karangan narasi dengan analisis data menggunakan uji t, dari analisis t_{test} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Setelah dihitung ternyata didapatkan uji t_{test} dengan taraf sugnifikan 0,05 dan $db = 19$ diperoleh $t_{tabel} = 2,093$ dan $t_{hitung} = 4,480$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,480 > 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *Puzzle* Gambar Seri efektif terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV semester 2 SD Negeri 5 Jiken Blora.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa saran yang dapat dipaparkan dari penelitian ini yaitu :

1. Media *Puzzle* gambar seri dapat digunakan dalam pembelajaran kemampuan menulis karangan narasi.
2. Guru diharapkan mengembangkan kreatifitas dalam proses pembelajaran dan menggunakan media sebagai rangsangan untuk memberikan dorongan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Siswa dapat menambah pengetahuan untuk menulis karangan narasi dengan media *Puzzle* gambar seri.

c. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya membatasi masalah yaitu keefektifan kemampuan menulis karangan narasi melalui media *puzzle* gambar seri terhadap siswa kelas IV semester 2 SD Negeri Jiken 05 Blora. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *puzzle* gambar seri, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV semester 2 SD Negeri Jiken 05 Blora. Penelitian ini dapat dikembangkan oleh peneliti lain, dengan mengubah variabel bebas maupun terikat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Putra, Ngurah. 2013. *Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali*. Jurnal: Jurnal Kreatif Tadulako Online Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka (Vol.2 No.4 ISSN 2354-614X). Diakses pada tanggal 9 Oktober 2016.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aryani Octarina, Fauziah. 2016. "Keefektifan Penggunaan Media Visual terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri Krasak 03 Brebes". Semarang. Skripsi Universitas PGRI Semarang.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Juliansyah, Hebbry. 2014. *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV SD N II Krikilan*. Jurnal: Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014). Diakses pada tanggal 9 Oktober 2016.
- Keraf, Gorys. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia.
- Nur Hidayah, Oktavia. 2016. "Keefektifan Media Buku *Pop-up* terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Kelas III SD Negeri 1 Kalibening BanjarNegara". Semarang. Skripsi Universitas PGRI Semarang.
- Nursisto. 1999. *Penuntun Mengarang*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sufanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.