

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE***

**Eka Rizky Fauziah**  
*Universitas Suryakencana Cianjur*  
*erfauziah0709@gmail.com*

---

Dikirim: 6 November 2021 Direvisi: 13 Desember 2021 Diterima: 13 Desember 2021 Diterbitkan: 28 Februari 2022

---

**ABSTRAK**

*Artikel ini akan membicarakan peningkatan keterampilan menulis puisi menggunakan media puzzle. Metode yang digunakan yakni quasi eksperimen atau eksperimen semu yang melibatkan satu kelompok belajar dengan memberikan tes awal dan tes akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap persiapan, perangkat pembelajaran yang digunakan sudah yang terbaru, tahap proses pembelajaran menggunakan lembar observasi dan angket dengan merespons positif. Hasil keterampilan menulis puisi yang diperoleh dari peserta didik kelas X Asper 1 SMK Bunga Persada Cianjur memiliki nilai dengan rata-rata pada tes awal sebesar 68.6 dan masuk ke dalam kategori cukup dan pada tes akhir sebesar 79.2 yang masuk ke dalam kategori baik. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh tidak berdistribusi normal sehingga menggunakan uji Wilcoxon diperoleh data menulis puisi dengan Asymp. Sig (2-tailed) bernilai 0,000 karena nilai 0,000 lebih kecil dari <0,05 maka  $H_a$  diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest atau sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu menggunakan media puzzle dalam menulis puisi.*

**Kata Kunci:** media, puzzle, pembelajaran, menulis, puisi

**ABSTRACT**

*This article will discuss improving poetry writing skills using puzzle media. The method used is quasi-experimental or quasi-experimental which involves one study group by giving a pre-test and a post-test. The results showed that in the preparation stage, the learning tools used were the latest, the learning process stage used observation sheets and questionnaires by responding positively. The results of poetry writing skills obtained from students of class X Asper 1 SMK Bunga Persada Cianjur have an average score on the initial test of 68.6 and fall into the sufficient category and on the final test of 79.2 which is in the good category. In this study, the data obtained were not normally distributed so that using the Wilcoxon test data were obtained for writing poetry with Asymp. Sig (2-tailed) has a value of 0.000 because the value of 0.000 is smaller than <0.05 then  $H_a$  is accepted so that there is a significant difference between the pretest and posttest or before and after being given treatment, namely using puzzle media in writing poetry.*

**Keywords:** media, puzzle, learning, writing, poetry

**PENDAHULUAN**

Terdapat berbagai kearifan lokal di setiap daerah yang sampai sekarang sulit sekali untuk dikembangkan, dapat dilihat dari segi makanan yang ada pada daerahnya, tempat-tempat bersejarah, tempat wisata dan sebagainya. Tempat sejarah yang kini dijadikan tempat wisata sendiri sering dikunjungi oleh sekelompok orang yang ingin berwisata karena tempat wisata selalu saja memiliki keindahan tersendiri. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Putri & Novalita (2009, hlm. 87) bahwa kepariwisataan di Indonesia pun memberikan dorongan bagi pengunjung dibandingkan dengan wahana bermain di tempat lain. Jadi, tempat wisata sekarang semakin berkembang karena telah ada dorongan untuk menjadikan tempat wisata semakin

menarik. Kita ambil mengenai tempat sejarah yang kini bisa dikunjungi dan dijadikan sebagai tempat wisata bagi di daerah Cianjur, sebagian masyarakat Cianjur tidak mengetahui berbagai tempat sejarah yang terdapat di daerah tersebut. Tidak lupa bahwa kearifan lokal seperti tempat sejarah pun selalu ada kaitannya dengan bahasa yang dipakai oleh masyarakatnya itu sendiri. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sebagai manusia tidak terlepas dari penggunaan bahasa untuk berinteraksi. Bahasa adalah suatu alat komunikasi, yang memiliki empat keterampilan berbahasa salah satunya yaitu menulis. Menulis merupakan suatu kemampuan untuk menyalurkan ide atau gagasan, mengumpulkan berbagai ilmu, serta pengalaman melalui bahasa yang ditulis untuk dipahami orang lain.

Keterampilan menulis yaitu salah satu keterampilan berbahasa. Keterampilan menulis dapat diartikan sebagai suatu kemampuan yang dapat mengungkapkan suatu arti, pendapat, serta perasaan melalui tulisan. Banyak sekali yang berkaitan dengan menulis, Mary S. Lawrence (dalam Saddhono, 2014, hlm. 149) mengungkapkan bahwa menulis merupakan alat untuk komunikasi mengenai hal yang akan di ungkapkan penulis. Dalam kegiatan menulis dapat berupa menulis puisi, menulis cerpen, menulis novel, menulis artikel, dan kegiatan menulis lainnya. Menulis pun memiliki tujuannya masing-masing disesuaikan dengan apa yang akan ditulis, salah satu tujuan menulis yaitu untuk menyampaikan atau memaparkan sesuatu. Kegiatan menulis juga merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kreativitas dengan cara memilah sesuatu yang akan ditulis dan membuat pembaca mudah memahami apa yang telah ditulis (Permana & Indihadi, 2018, hlm. 94). Dalam kegiatan menulis, terdapat beberapa tahapan yang diungkapkan oleh Budiyo (2012, hlm. 3) diantaranya prapenulisan yang didalamnya berupa rencana atau rancangan-rancangan tulisan, penulisan draf, revisi tulisan.

Dari salah satu kegiatan menulis tersebut, hal menarik yang akan diteliti yaitu keterampilan menulis puisi yang tercantum dalam Kurikulum 2013 untuk tingkat SMK kelas X yang harus dikuasai oleh peserta didik. Menurut Herbert Spencer (dalam Ristiani, 2017, hlm. 3) puisi yaitu suatu pengucapan pendapat yang memiliki sifat emosional dengan mempertimbangkan efek keindahan. Selaras dengan pendapat Sayuti (2002, hlm. 3) puisi sebagai bentuk pengucapan bahasa yang mempertimbangkan adanya aspek bunyi dan terdapat pengungkapan yang menimbulkan imajinatif, perasaan seorang penyair yang sesuai dengan kehidupannya yang disampaikan dengan cara tertentu, dan untuk memunculkan kembali pengalaman dalam diri seorang pembaca atau pendengarnya. Dalam sebuah puisi haruslah terdapat berbagai diksi atau kata-kata untuk memperindah puisi tersebut. Diksi disebut dengan pilihan kata yang merupakan cara untuk mendapatkan banyak penggemar seperti adanya pendapat bahwa terdapat kata-kata tertentu yang dapat merubah tulisan menjadi baik dan dianggap memiliki arti (Marahimin dalam Kriswanti, 2018, hlm. 2). Selain diksi, dalam sebuah puisi pun diperlukannya sebuah proses yang kreatif untuk menciptakan karya dengan baik. Proses tersebut merupakan suatu hal yang dapat mengubah sesuatu yang berbeda dan dapat membuat seseorang memunculkan ide-ide yang baik. (Djibrin dalam Ekasari & dkk, 2014. hlm. 3).

Dalam menulis puisi, berdasarkan hasil observasi, wawancara kepada guru serta dilihat pula dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terdapat beberapa siswa yang kurang mampu menyampaikan ide atau gagasan mereka ke dalam tulisan, karena banyaknya sikap kurang percaya diri terhadap tulisannya sendiri. Hal itu dapat menyebabkan kesenjangan dalam menulis. Selain itu, dalam pembelajaran puisi kurang diminati oleh siswa karena dianggap sulit untuk membuat puisi. Jika dibiarkan begitu saja maka siswa akan tetap tidak bisa menulis puisi. Jadi peneliti menggunakan berbagai cara untuk mengatasi kesulitan tersebut dengan menggunakan media yaitu media *puzzle* karena dalam sebuah pembelajaran diharuskan menarik dan tidak

monoton begitupun dalam hal pendidikan yang diharuskan harus lebih inovatif. Media merupakan suatu alat bantu dalam pembelajaran yang memiliki tujuan agar pembelajaran menjadi menyenangkan, terutama media *puzzle* yang dapat digunakan saat pembelajaran. Media *puzzle* merupakan media permainan yang didalamnya terdapat unsur edukatif dan dapat mengubah pola pikir seseorang. (Fatoni & Nuryatin, 2016, hlm. 57). Peserta didik akan mudah menulis jika kita terapkan beberapa media yang mendukung serta objek yang dapat memudahkan siswa untuk menulis, seperti halnya dikaitkan dengan kearifan lokal atau objek yang terdapat dari suatu daerah seperti di daerah Cianjur yang memiliki berbagai kearifan lokal salah satunya Bumi Ageung Cikidang serta dikaitkan dengan hal-hal yang menarik seperti belajar menggunakan media *puzzle*, dengan demikian siswa akan mudah menulis karena belajar sambil bermain.

Pembelajaran akan lebih menarik jika digunakan sebuah media. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti menggunakan sebuah media yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan yaitu media *puzzle online* yang berbasis kearifan lokal. Banyaknya media *puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran. Sama halnya dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Mikrat (2019) bahwa media *puzzle* berseri yaitu media yang merupakan suatu cara yang dapat melatih peserta didik untuk menumbuhkan imajinasi dengan apa yang telah dilihat. Hal tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam menyalurkan ide dan merangkai sebuah kata untuk mereka tulis dan dijadikan puisi. Kemudian, hasil dari penelitian yang lain yaitu mendeskripsikan mengenai perubahan perilaku siswa, peningkatan kompetensi menulis puisi bebas dengan menggunakan teknik rangsang peristiwa dan media *puzzle*. (Kriswanti, 2018, hlm. 1).

Penggunaan media *puzzle* secara *online* belum dilakukan dalam pembelajaran menulis puisi. Oleh karena itu, penelitian penggunaan media *puzzle* secara *online* perlu dilakukan agar pembelajaran menjadi inovatif dengan bantuan teknologi, menjadi salah satu rekomendasi untuk pendidik serta peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan secara daring atau *online*. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Media *Puzzle* pada Siswa Kelas X SMK Bunga

## METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimental semu atau quasi eksperimen. Jenis eksperimental semu hanya dilakukan terhadap satu variabel saja. Desain penelitian yang digunakan yaitu desain eksperimental *One Group Pretest-Posttest Design*. Suryabrata (1987, hlm. 101) mengemukakan bahwa dalam desain *one grup pretest-posttest design* yang digunakan hanya satu kelompok subyek. Berikut adalah rumus dari *One Group Pretest - Posttest Design*:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

$O_1$  = Sebelum diberi perlakuan

X = Tindakan

$O_2$  = Setelah diberi perlakuan

Dalam penelitian ini, subjek yang dijadikan populasi penelitian yaitu peserta didik kelas X ASPER SMK Bunga Persada Cianjur Tahun Ajaran 2020-2021. Kelas X terdapat 11 kelas, yaitu 4 kelas jurusan Asisten Perawat (Asper), 2 kelas jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran

(OTKP), 1 kelas jurusan Tata Boga (TB), 1 kelas jurusan Perhotelan (PHT), 2 kelas jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ), dan 1 kelas jurusan Teknik Industri (Tein) . Total keseluruhan populasi adalah 290 orang. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan *simple random sampling* yang disebut dengan sampel acak. Arikunto (2010, hlm. 134) mengemukakan bahwa teknik sampling diberi nama demikian sebab dalam proses pengambilan sampel, peneliti “mencampur” subjek-subjek yang ada pada populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Prosedur pengambilan sampel ini yaitu dengan cara mencatat terlebih dahulu daftar kelas sesuai dengan jumlah populasi. Setelah menuliskan daftar kelas, lalu memasukkan angka-angka, dengan menggunakan aplikasi *Random Generator* untuk menentukan angka mana yang muncul. Hasil dari pengundian dengan menggunakan aplikasi *Random Generator* ini muncul angka 1 yaitu kelas X Asper 1. Jadi, kelas X Asper 1 terpilih menjadi sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar tes, angket, lembar observasi, dan studi pustaka. Instrumen yang digunakan yaitu tes, nontes, dan studi pustaka. Instrumen tes yang berupa soal yang bertujuan untuk dapat mengukur keberhasilan peserta didik dalam menulis puisi menggunakan media *puzzle*. Instrumen nontes berupa angket dan lembar observasi. Angket digunakan untuk mengetahui bagaimana respons peserta didik terhadap pembelajaran menulis puisi menggunakan media *puzzle*. Lembar observasi digunakan untuk melihat proses pembelajaran menulis puisi menggunakan media *puzzle*. Kemudian, menggunakan studi pustaka yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau dokumentasi pendukung data penelitian yang dibutuhkan dalam pembelajaran menulis puisi menggunakan media *puzzle* berupa perangkat pembelajaran yaitu silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Berdasarkan data yang terdapat dari hasil tes dan dianalisis dengan memberi skor atau nilai pada *pretest* atau tes awal dan *posttest* atau tes akhir. Penilaian tersebut berdasarkan pedoman penilaian mengenai aspek-aspek unsur pembangun puisi yang dinilai yaitu aspek diksi, pengimajian, kata konkret, gaya bahasa, tema, rasa, serta nada dan suasana. Rentang skor dalam masing-masing aspek yaitu 1-4 dengan indikator yang berbeda-beda.

Berikut rumusan dalam menghitung nilai hasil dari menulis puisi peserta didik beserta kategorinya.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan peserta didik}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

Misalnya:

$$\text{Nilai} = \frac{85}{100} \times 100 = 85$$

#### Kategori Kemampuan Peserta Didik dalam Menulis

| Persentase Tingkat Penguasaan | Kategori Kemampuan Menulis |
|-------------------------------|----------------------------|
| 86-100                        | Baik Sekali                |
| 76-85                         | Baik                       |
| 56-75                         | Cukup                      |
| 10-55                         | Kurang                     |

(Nurgiyantoro, 2010, hlm. 253)

Setelah dilakukan penelitian dan data telah diperoleh, selanjutnya yaitu data di analisis atau diolah. Pengolahan dilakukan dengan cara menentukan skor yang dimiliki peserta didik pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) serta melihat keberhasilan peserta didik dengan meningkat atau tidak pada penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran menulis puisi. Setelah itu, data yang telah dinilai kemudian dihitung menggunakan *software* SPSS versi 24 dengan deskripsi statistik untuk mengetahui hasil kemampuan menulis puisi peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi, nilai sedang, nilai terendah, rata-rata, dan standar deviasi. Kemudian, dilakukan uji prasyarat meliputi.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan sebagai penentuan data penelitian yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada nilai *pretest* dan *posttest* dengan menginput nilai-nilai pada program SPSS. Jika hasil Sig. > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal ataupun sebaliknya.

### 2. Uji Wilcoxon

Uji *Wilcoxon* yaitu salah satu alternatif dari uji *Paired Sample T Test*, sebab data penelitiannya tidak berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya yaitu jika nilai probabilitas atau *asympt. Sig (2-tailed)* lebih kecil dari <0,05, maka  $H_a$  diterima. Sebaliknya, jika nilai *asympt. Sig (2-tailed)* lebih besar dari >0,05, maka  $H_a$  ditolak.

Adapun data yang diperoleh dari nontes yaitu angket dan observasi. Kemudian, diolah dengan langkah (1) Mengklasifikasi jawaban-jawaban yang sama, (2) Menjumlahkan jawaban-jawaban yang sama lalu dipersentasekan, dan (3) Persentase (frekuensi alternatif jawaban) / (skor maksimal) x 100.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, pembelajaran menulis puisi berjalan dengan baik setelah penelitian dilakukan dan telah ditemukan persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, serta hasil pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Penggunaan media *puzzle online* baik dilakukan dengan cara dikaitkannya kearifan lokal yang ada di daerah Cianjur untuk dijadikan objek dalam penyusunan *puzzle* yang dilakukan oleh peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, hasil yang diperoleh pun meningkat setelah diterapkannya sebuah media. Sama halnya dengan temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh Asrori & Indihadi (2018) bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran memperoleh hasil yang baik dan meningkat sebab adanya media dapat membantu peserta didik yang kurang dalam memahami puisi, kurangnya dalam memperoleh kata yang dimiliki peserta didik sehingga peserta didik kesulitan dalam menulis puisi. Penggunaan media *puzzle* dilakukan dengan mengaitkannya suatu objek yaitu keluarga dengan puisi dan disertai gambar-gambar yang menunjang untuk dimasukkan ke dalam sebuah media *puzzle*. Adapun hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Wiyati (2020) bahwa penggunaan media *puzzle* berhasil dalam meningkatkan peserta didik dalam kemampuan menulis puisi dengan beberapa siklus. Penggunaan media *puzzle* yang digunakan yaitu media *puzzle* yang dikaitkan dengan sebuah kata untuk menimbulkan kata yang imajinatif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, telah ditemukan beberapa hal berdasarkan tujuan penelitian mengenai persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil peserta didik dalam menulis puisi menggunakan media *puzzle*. Berikut pemaparan dari hasil yang ditemukan.

### **Persiapan Pembelajaran Menulis Puisi menggunakan Media *Puzzle***

Dalam pembelajaran akan berkiatan dengan persiapan atau perencanaan sebelum dilaksanakannya sebuah pembelajaran. Pada penelitian ini, perencanaan pembelajaran sudah dipersiapkan berdasarkan studi pustaka yang berupa pengumpulan informasi berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Silabus menjadi acuan pembelajaran selama 1 tahun. Silabus di SMK Bunga Persada Cianjur kelas X sudah mengacu pada kurikulum 2013 dengan komponen-komponen yang berupa Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Materi Pembelajaran, Indikator Pencapaian Kompetensi, Kegiatan Pembelajaran, Penilaian, Alokasi Waktu, dan Sumber Belajar. Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pun sudah mengalami perubahan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dengan mengeluarkan kebijakan baru yaitu menyederhanakan RPP menjadi satu lembar yang awalnya RPP dengan banyak lembar. Wahidmurni (2020, hlm. 1) mengemukakan bahwa penyederhanaan dilakukan hanya mencantumkan tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, serta penilaian berupa RPP satu lembar.

### **Proses Pembelajaran Menulis Puisi menggunakan Media *Puzzle***

Proses pembelajaran yang dilakukan mengacu kepada silabus dan RPP yang telah disusun. Dalam proses pembelajaran, terdapat tiga tahap yang dilakukan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Proses pembelajaran tidak terlepas dari pantauan guru bahasa Indonesia kelas X. Proses pembelajaran berlangsung menggunakan observasi, dan angket. Observasi dilakukan oleh tiga orang pengamat. Data observasi sebesar 66,7% menunjukkan bahwa guru sudah sangat baik memulai pembelajaran dengan mengukur pengetahuan peserta didik dengan pertanyaan dan sebesar 33,3% guru mengukur kemampuan peserta didik dengan pertanyaan menunjukkan baik. Lalu, dalam berinteraksi pun antara guru dengan peserta didik sudah baik sebab 66,7% menunjukkan baik dan 33,3% menunjukkan bahwa interaksi antara guru dan peserta didik sudah sangat baik, serta mencapai 100% yang menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Adapun respons peserta didik mengenai media *puzzle* yaitu sebesar 87% peserta didik senang dalam mempelajari puisi dan 93% pembelajaran membuat peserta didik menjadi tertarik dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media *puzzle*. Skala angket yang digunakan yaitu 5 terbesar dan 1 terkecil. Skala tersebut ditunjukkan dengan SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju).

Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh, pembelajaran menulis puisi menggunakan media *puzzle* mendapat respons positif, peserta didik senang, aktif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi menggunakan media *puzzle*.

### **Peningkatan Pembelajaran Menulis Puisi dengan Menggunakan Media *Puzzle***

Berdasarkan penelitian dan hasil yang ditemukan, diperoleh nilai rata-rata menulis puisi pada tes awal atau *pretest* sebesar 68.6, nilai rata-rata pada tes akhir atau *posttest* sebesar 79.2. Dari kedua tes tersebut terdapat peningkatan dan terdapat selisih 10.6. Maka dari itu, dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran menulis puisi jauh lebih baik karena di perkuat dengan pemerolehan nilai pada tes akhir atau setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* lebih besar daripada tes awal atau sebelum diberi perlakuan. Hal tersebut terjadi karena pada tes awal peserta didik merasa kesulitan dalam aspek gaya pengimajian, kata konkret dan rasa, karena peserta didik kurang mencari kata atau memilah kata untuk menimbulkan imaji, kata konkret dan rasa. Setelah menggunakan media *puzzle*, peserta didik dapat menulis puisi dengan baik karena dibantu oleh media *puzzle* dengan memunculkan objek puisi serta

memberikan sebuah tayangan yang didalamnya berupa gambar yang sesuai dengan *puzzle*. Pada tes akhir, berbeda dengan tes awal sebab peserta didik lebih menguasai materi seperti kata konkret, rasa, dan pengimajian yang keduanya termasuk ke dalam aspek tersulit bagi peserta didik pada tes awal.

Hasil dari pembelajaran peserta didik dalam menulis puisi pada tes awal dan tes akhir dengan menggunakan media *puzzle* dideskripsikan sebagai berikut.

#### Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif Tes Awal (*Pretest*) dan Tes Akhir (*Posttest*)

| <i>Descriptive Statistics</i> |    |         |         |      |                |
|-------------------------------|----|---------|---------|------|----------------|
|                               | N  | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
| Nilai <i>Pretest</i>          | 30 | 50      | 78      | 68.6 | 5.909          |
| Nilai <i>Posttest</i>         | 30 | 71      | 93      | 79.2 | 4.780          |
| Valid N ( <i>listwise</i> )   | 30 |         |         |      |                |

Jadi, tes akhir (*posttest*) lebih baik dibandingkan tes awal, dan dapat dikatakan bahwa media *puzzle* memberikan dampak baik bagi peserta didik pada pembelajaran menulis puisi.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang diperoleh dari hasil dan pembahasan persiapan pembelajaran menulis puisi menggunakan media *puzzle*, proses pembelajaran menulis puisi menggunakan media *puzzle*, dan peningkatan keterampilan menulis puisi menggunakan media *puuzle*, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Persiapan pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media *puzzle* berupa perangkat pembelajaran yang disusun dan terdiri dari silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Silabus yang digunakan sudah mengacu pada kurikulum 2013 dan RPP yang digunakan pun sudah yang terbaru yaitu RPP satu lembar, berdasarkan studi pustaka yang dilakukan dengan mengumpulkan data serta informasi bahwa perangkat pembelajaran mengalami perubahan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Proses pembelajaran menggunakan tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Proses pembelajaran menggunakan observasi, dan angket. Observasi dilakukan oleh tiga orang pengamat. Interaksi antara guru dan peserta didik sudah sangat baik pada pembelajaran sehingga peserta didik merasa tertarik terhadap pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan media *puzzle*.

Peningkatan keterampilan menulis puisi menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan dari sebelum dan sesudah diterapkannya media *puzzle*. Terdapat nilai rata-rata pada tes awal yaitu 68.6 dan termasuk dalam kategori cukup serta nilai rata-rata tes akhir yaitu 79.2 yang masuk ke dalam kategori baik. Hal tersebut dapat diperkuat dengan uji *Wilcoxon* karena data populasi tidak berdistribusi normal. Dari hasil uji *Wilcoxon* diperoleh dari hasil data menulis puisi dengan *Asymp. Sig (2-tailed)* bernilai 0,000 karena nilai 0,000 lebih kecil dari

<0,05 maka “Ha diterima”. Artinya adanya perbedaan yang signifikan dari tes awal atau *pretest* dan tes akhir atau *posttest* dengan diberikan perlakuan yaitu menggunakan media *puzzle* dalam menulis puisi.

Berdasarkan simpulan yang diperoleh, terdapat beberapa masukan yang dapat menjadi acuan bagi penelitian berikutnya yakni;

Sebuah media dapat membantu proses pembelajaran agar menjadi lebih baik, juga membantu peserta didik agar lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Jadi, peran media begitu penting dalam pembelajaran salah satunya pembelajaran menulis dengan menggunakan media *puzzle*.

Media *puzzle* dapat digunakan pada pembelajaran menulis puisi, sebab terdapat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. Disarankan bagi guru bahasa Indonesia untuk mencoba menerapkan media tersebut dalam pembelajaran menulis puisi agar peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran serta membuat imajinasi semakin meningkat sehingga mempermudah peserta didik untuk menulis puisi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, M., & Indihadii, D. (2018). Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Peningkatan Keterampilan Menulis di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 1–9. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/12194>
- Budiyono, H. (2012). Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Proses Menulis dan Teori Pemerolehan Bahasa. *Jurnal Pena Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 1–14. Retrieved from <https://www.online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/1438>
- Ekasari, A. D., & Dkk. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Strategi Pikir Plus dengan Menggunakan Media Gambar Peristiwa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1). Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Fatoni, N., & Nuryatin, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Pendekatan Joyfull Learning Melalui Media Puzzle Bermuatan Konservasi Alam Pada Siswa Kelas Vii 4 Smp 1 Pegandon Kendal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1). Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/11303>
- Kriswanti, D. (2018). Peningkatan Kompetensi Menulis Puisi Bebas Menggunakan Teknik Ragsang Peristiwa Dan Media Puzzle. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 3(3). Retrieved from [https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0,5&qsp=3&q=media+puzzle+puisi+beb+as&qst=br#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DtG0YFsRwcJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0,5&qsp=3&q=media+puzzle+puisi+beb+as&qst=br#d=gs_qabs&u=%23p%3DtG0YFsRwcJ)
- Mikrat, I. N. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Media Puzzle Berseri Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Tidar 3 Kota Magelang. *Journal Eprints Repository Software*, 1–97. Retrieved from <http://eprintslib.ummgl.ac.id/72/>
- Nurdiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.

- Permana, D., & Indihadi, D. (2018). Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. *Jurnal Pedadidaktika*, 5(1), 193–205. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7297/6010>
- Putri, A. purwanti, & Novalita, D. P. (2009). Pengaruh Promotion Mix terhadap Keputusan Berkunjung di Alam Imajinasi Taman Bunga Nusantara (Survei terhadap Pengambil Keputusan Rombongan Wisatawan Nusantara untuk Berkunjung ke Alam Imajinasi Taman Bunga Nusantara Kabupaten Cianjur). *Tourism and Hospitality NEssentials Journal*, 1(2), 87–100. Retrieved from [https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=taman+bunga+nusantara+cianjur&oq=tama#d=gs\\_qabs&u=%23p%3Dwkh10zGWIDYJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=taman+bunga+nusantara+cianjur&oq=tama#d=gs_qabs&u=%23p%3Dwkh10zGWIDYJ)
- Ristiani, I. (2017). *Kajian dan Apresiasi Puisi dan Prosa Fiksi*. Cianjur: UNSURPRESS.
- Saddhono, K. . dkk. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sayuti, S. A. (2002). *Berkenalan dengan Puisi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Suryabrata, S. (1987). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: CV Rajawali.
- Wahidmurni. (2020). *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran: RPP 1 Lembar*. Research Repository Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang. Retrieved from <http://repository.uin-malang.ac.id/5377/>
- Wiyati, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Media Puzzle Siswa Kelas VII E SMP Negeri 4 Ponogoro. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*, 7(2), 60–67. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JIPP/article/view/518>