



**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR  
DALAM KETERAMPILAN MENULIS CERITA NARASI SEDERHANA  
PADA SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH 1 JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh

**Elya Iswahyuli  
NIM 140210204134**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2018**



**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR  
DALAM KETERAMPILAN MENULIS CERITA NARASI SEDERHANA  
PADA SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH 1 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta mencapai gelar sarjana pendidikan.

Oleh:

**Elya Iswahyuli**

**NIM 140210204134**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2018**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyelesaian karya ilmiah ini. Sholawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad Saw, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, serta doa.
2. Guru-guru yang telah berjasa dalam membimbing saya mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang saya banggakan.

**MOTO**

“Mulailah dengan menuliskan hal-hal yang kau ketahui. Tulislah tentang pengalaman dan perasaanmu sendiri.”

(J.K . Rowling)



---

\*) <https://maribelajarbk.web.id/2015/03/contoh-motto-terbaru-dalam-skripsi.html?m=1>

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elya Iswahyuli

NIM : 140210204134

Menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul: “Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar dalam Keterampilan Menulis Cerita Narasi Sederhana pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember”, adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dalam keadaan sadar tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia mendapatkan sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 12 Juli 2018

Yang Menyatakan

Elya Iswahyuli

NIM 140210204134

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR  
DALAM KETERAMPILAN MENULIS CERITA NARASI SEDERHANA  
PADA SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH 1 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta mencapai gelar sarjana pendidikan.

Oleh:

**Elya Iswahyuli**

**NIM 140210204134**

Pembimbing:

**Dosen Pembimbing 1 : Drs. Hari Satrijono, M.Pd.**

**Dosen Pembimbing 2 : Dr. Mutrofin M.Pd.**

**PERSETUJUAN**

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR  
DALAM KETERAMPILAN MENULIS CERITA NARASI SEDERHANA  
PADA SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH 1 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar sarjana pendidikan.

Oleh:

**Nama Mahasiswi** : Elya Iswahyuli  
**NIM** : 140210204134  
**Angkatan** : 2014  
**Daerah Asal** : Lumajang  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Lumajang, 3 Juli 1995  
**Jurusan / Program** : Ilmu Pendidikan / S1 PGSD

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Drs. Hari Satrijono, M.Pd.**  
NIP 19580522 198503 1 011

**Dr. Mutrofin, M.Pd.**  
NIP 19620831198702 1 001

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar dalam Keterampilan Menulis Cerita Narasi Sederhana pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 12 Juli 2018

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

**Drs. Hari Satrijono, M.Pd.**

NIP 19580522 198503 1 011

**Dr. Mutrofin, M.Pd.**

NIP 19620831198702 1 001

Anggota I,

Anggota II,

**Dra. Suhartiningsih, M.Pd.**

NIP 19601217 198802 2 001

**Agustiningsih, S.Pd, M.Pd**

NIP 19830806200912 2 006

Menyetujui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

**Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D**

NIP 19680802 199303 1 005

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar dalam Keterampilan Menulis Cerita Narasi Sederhana pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya hendak menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Ibu Agustiningsih, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Jember dan dosen penguji;
5. Drs. Hari Satrijono, M.Pd selaku dosen pembimbing I;
6. Dr. Mutrofin, M.Pd selaku dosen pembimbing II;
7. Dra. Suhartiningsih, M.Pd dan Ibu Agustiningsih, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji;
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jember;
9. Guru-guru SD, SMP, dan SMK yang telah mengajarkan keluasan ilmu pengetahuan dan ilmu agama;
10. Kepala sekolah, guru-guru, beserta siswa-siswi kelas II A dan II B SD Muhammadiyah 1 Jember;
11. Teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan tahun 2014;
12. Teman seperjuangan Mira dan Mega yang telah memberikan dukungan, bantuan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

13. Teman-teman kospink Diana, Ria dan Lia yang selalu mendukung, dan memotivasi saya selama saya kuliah, yang selalu ada baik dalam keadaan suka maupun duka;
14. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang mereka berikan mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah Swt. Saya menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan, baik dari segi sistematika penulisan maupun tata bahasanya. Berkenaan dengan itu, dengan segala kerendahan hati saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Selanjutnya, semoga skripsi ini dapat menginspirasi dalam perkembangan dunia pendidikan di Indonesia, serta bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 12 Juli 2018

Penulis

## RINGKASAN

### **Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar dalam Keterampilan Menulis Cerita Narasi Sederhana pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember.**

Elya Iswahyuli; 140210204134; 2018; 51 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Keterampilan menulis adalah keterampilan dalam menyampaikan informasi berbentuk tulisan, sehingga dengan menulis siswa dapat mengungkapkan ide atau pendapat, pikiran dan perasaannya, serta dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menulis. Dalam kurikulum 2013 keterampilan menulis pada kelas II semester 2 salah satu Kompetensi Dasar yang harus dicapai yaitu memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember, siswa masih kesulitan dalam mengembangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk tulisan, sehingga siswa cenderung bingung tentang apa yang hendak ditulis dalam sebuah karangan. Selanjutnya pengetahuan tentang kosa-kata, penulisan huruf kapital, dan tanda baca masih rendah. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang tepat dan sesuai berdasarkan permasalahan yang ada, misalnya media *puzzle*.

*Puzzle* merupakan sebuah permainan yang terdiri dari beberapa potongan gambar atau bentuk untuk disusun menjadi satu bagian yang utuh. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh yang signifikan dalam penerapan media *puzzle* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember. Selanjutnya, tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk menguji ada atau tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan media *puzzle* terhadap hasil belajar

dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan jenis penelitian eksperimental. Desain yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan desain penelitian *pre-experimental* dengan menggunakan pola *intac-group comparison*. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap pada tahun pelajaran 2017/2018. Subjek penelitian ini siswa kelas II A dan II B SD Muhammadiyah 1 Jember. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode wawancara, tes, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji *t-test*.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan media *puzzle* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 80,17 dan rata-rata nilai pada kelas kontrol yaitu 71,21. Berdasarkan hasil analisis uji t di atas diperoleh t hitung = 2,775 signifikan pada  $p = 0,007$ , karena koefisien ini lebih kecil dari 0,05 sebagai batas penolakan hipotesis nihil, maka keputusannya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan media *puzzle* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember. Saran dalam penelitian ini yakni agar pihak sekolah dan peneliti lain dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sebagai variasi media dalam mengajar, dan sebagai referensi bagi penyusunan karya ilmiah selanjutnya.

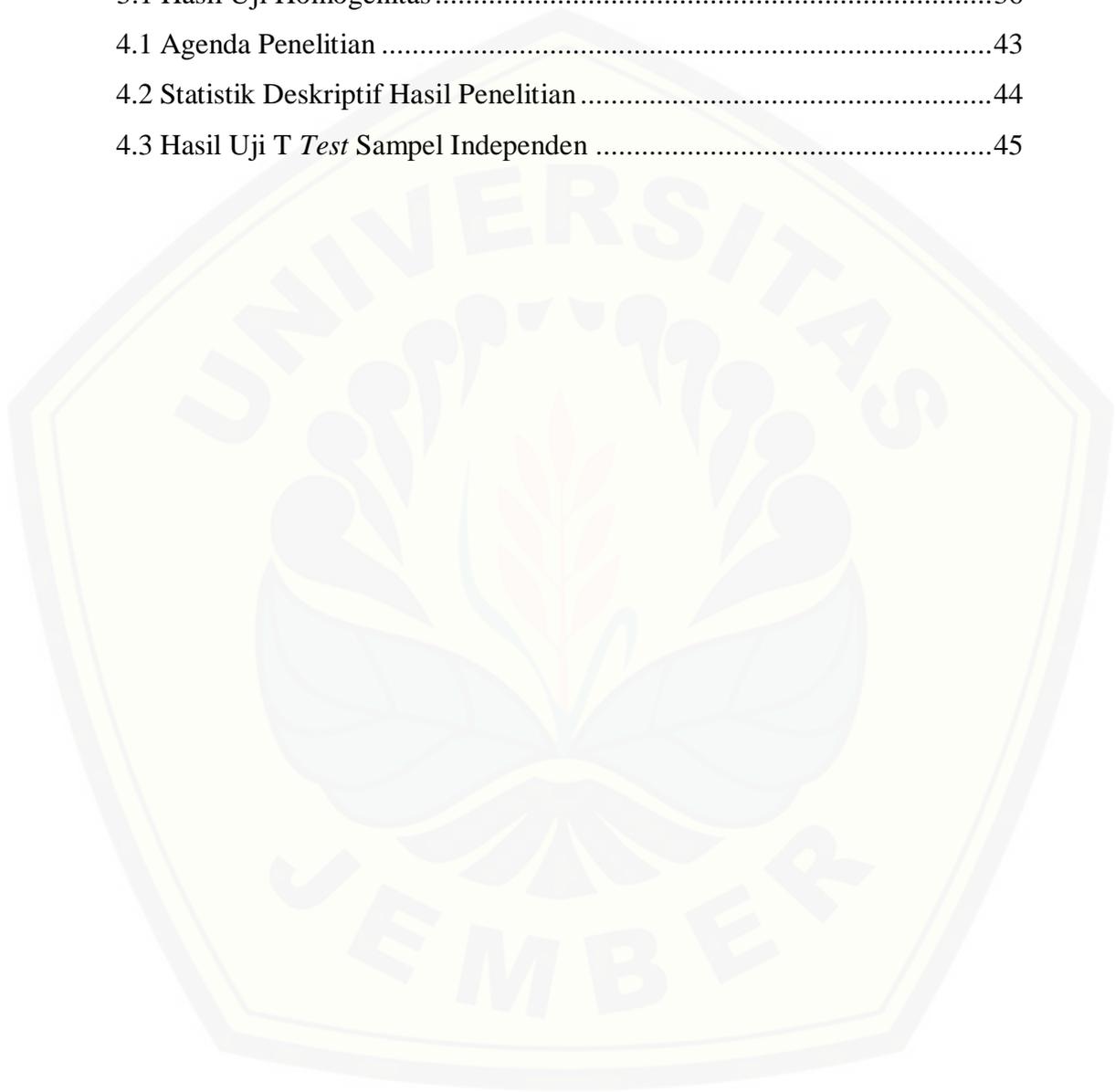
DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN BIMBINGAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>ix</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Keterampilan Menulis .....</b>	<b>7</b>
2.1.1 Pengertian Menulis .....	7
2.1.2 Fungsi dan Tujuan Menulis .....	8
2.1.3 Manfaat Menulis .....	10
2.1.4 Jenis-jenis Karangan .....	12
2.1.5 Cerita Narasi Sederhana .....	14
<b>2.2 Media Pembelajaran .....</b>	<b>15</b>
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	15
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	16

2.2.3	Macam-macam Media Pembelajaran .....	17
<b>2.3</b>	<b>Puzzle</b> .....	17
2.3.1	Pengertian <i>Puzzle</i> .....	18
2.3.2	Manfaat Media Puzzle dalam Pembelajaran.....	19
<b>2.4</b>	<b>Hasil Belajar</b> .....	21
2.4.1	Pengertian Hasil Belajar .....	21
<b>2.5</b>	<b>Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar</b> .....	24
<b>2.6</b>	<b>Penerapan Media <i>Puzzle</i></b> .....	25
<b>2.7</b>	<b>Penelitian yang Relevan</b> .....	28
<b>2.8</b>	<b>Kerangka Berpikir Penelitian</b> .....	29
<b>2.9</b>	<b>Hipotesis Penelitian</b> .....	31
<b>BAB 3.</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	33
3.2	Desain Penelitian .....	33
3.3	Tempat,Waktu dan Penelitian .....	34
3.4	Variabel Penelitian .....	36
3.5	Definisi Operasional .....	37
3.6	Langkah-langkah Penelitian .....	37
3.7	Metode Pengumpulan Data.....	41
3.8	Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB 4.</b>	<b>PEMBAHASAN</b> .....	<b>43</b>
4.1	Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	43
4.2	Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	44
4.3	Pembahasan .....	46
<b>BAB 5.</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>48</b>
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>49</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>52</b>

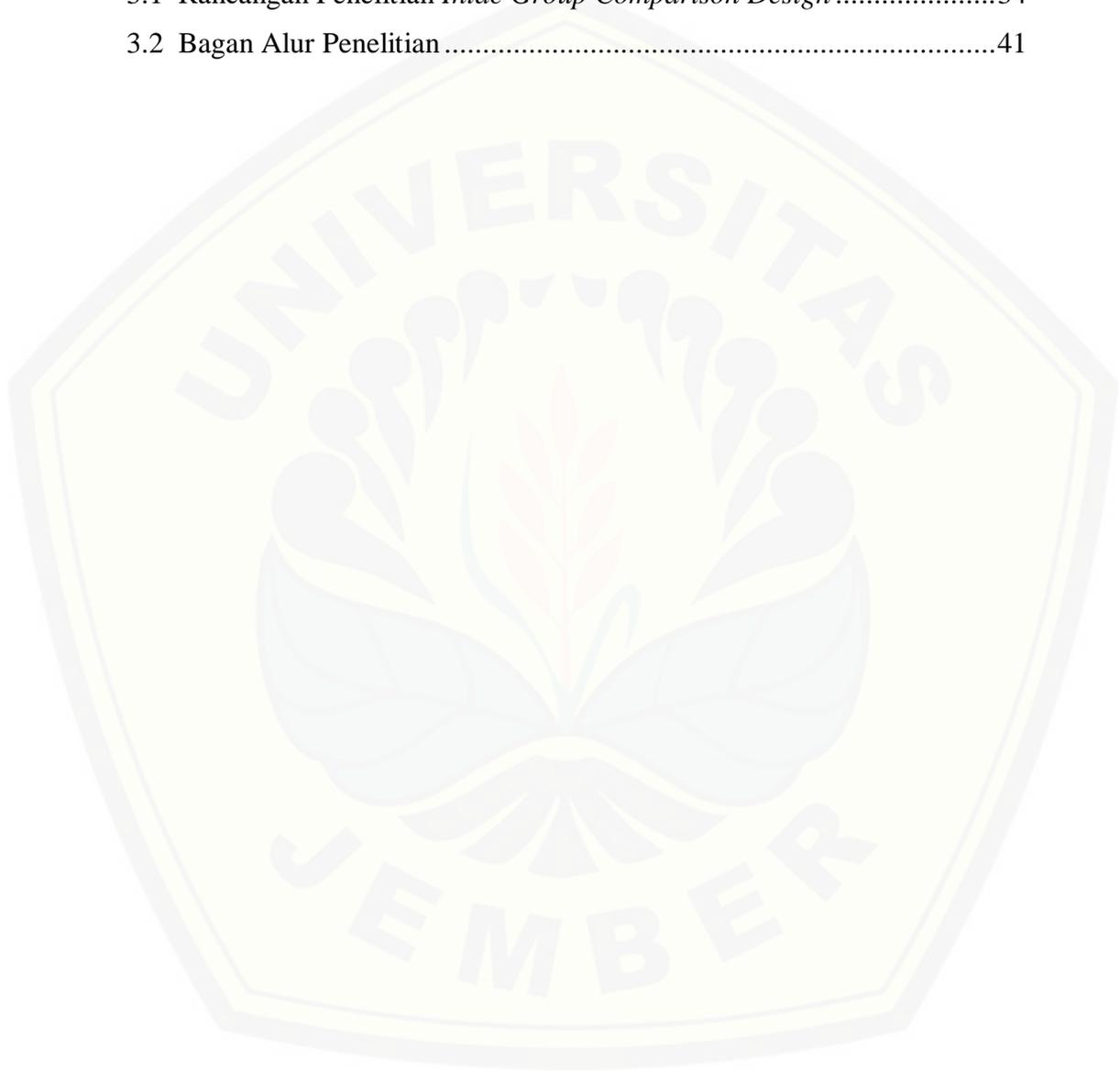
**DAFTAR TABEL**

	Halaman
2.1 Skenario Pembelajaran .....	25
3.1 Hasil Uji Homogenitas .....	36
4.1 Agenda Penelitian .....	43
4.2 Statistik Deskriptif Hasil Penelitian .....	44
4.3 Hasil Uji T <i>Test</i> Sampel Independen .....	45



**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir .....	30
3.1 Rancangan Penelitian <i>Intac Group Comparison Design</i> .....	34
3.2 Bagan Alur Penelitian .....	41



**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian .....	52
Lampiran B. Daftar Nama Siswa .....	53
Lampiran C. Pedoman Pengumpulan Data .....	57
Lampiran D. Instrumen Wawancara .....	59
Lampiran E. Hasil Wawancara .....	61
Lampiran F. RPP Kelas Eksperimen.....	67
Lampiran G. RPP Kelas Kontrol .....	79
Lampiran H. Materi Pembelajaran.....	90
Lampiran I. Lembar Kerja Siswa .....	93
Lampiran J. Lembar Kerja Kelompok.....	98
Lampiran K. Kriteria Penilaian Karangan.....	104
Lampiran L. Soal Post-Test Kelas Eksperimen .....	106
Lampiran M. Soal Post-Test Kelas Kontrol .....	107
Lampiran N. Daftar Nilai Post-Test .....	108
Lampiran O. Hasil Uji Homogenitas.....	112
Lampiran P. Hasil Uji t.....	113
Lampiran Q. <i>Scan</i> Hasil Kerja Siswa Post-Test .....	114
Lampiran R. Foto Kegiatan Penelitian .....	120
Lampiran S. <i>Scan</i> surat keterangan dari Sekolah.....	123
Lampiran T. Biodata Mahasiswa .....	124

## BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan merupakan bab yang menjelaskan tentang latar belakang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Pada bab ini dijelaskan hal-hal berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; (4) manfaat penelitian.

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan hal yang sangat penting baik dalam dunia pendidikan maupun di kehidupan masyarakat. Bahasa merupakan alat komunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung, tidak hanya berkomunikasi dengan manusia lain, bahasa juga sebagai alat komunikasi manusia dengan Tuhannya. Keberadaan bahasa cukup berpengaruh terhadap keberlangsungan kehidupan.

Bahasa bukan hanya sebatas alat komunikasi yang digunakan menyampaikan informasi, menyatakan pikiran, gagasan dan sebagainya. Dalam kehidupan bernegara, bahasa merupakan identitas suatu bangsa. Keberagaman bahasa suatu bangsa merupakan kekayaan yang tiada batas.

Bahasa yang beragam diciptakan untuk sebuah ciri khas tiap kelompok. Bahasa juga dapat dipelajari oleh individu-individu lain yang mempunyai bahasa berbeda. Individu dapat belajar suatu bahasa baik secara formal dan nonformal, baik dalam lingkungan masyarakat maupun di dalam dunia pendidikan. Pada dunia pendidikan pembelajaran bahasa lebih kompleks. Pembelajaran bahasa tersebut meliputi empat aspek keterampilan yaitu keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis, setiap keterampilan erat hubungannya dengan keterampilan yang lainnya.

Pembelajaran berbahasa diarahkan guna meningkatkan kemampuan serta keterampilan peserta didik, dalam kemampuan berbahasa lisan maupun tulisan. Keterampilan lisan dan keterampilan menulis merupakan keterampilan yang

sama-sama penting. Kedua keterampilan ini sama-sama menunjang keterampilan komunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung.

Salah satu aspek keterampilan yang harus dilatih pada siswa khususnya siswa sekolah dasar yaitu keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang menuntut seseorang untuk benar-benar terampil dan kreatif menyusun kata-kata. Keterampilan menulis diharapkan mampu menghasilkan tulisan yang baik, tulisan yang baik ini dimaksudkan agar informasi yang terdapat dalam sebuah tulisan dapat tersampaikan kepada pembaca. Menurut Tarigan (2008:3) keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Kemampuan menulis dibutuhkan hampir dalam semua mata pelajaran. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, pengembangan ketrampilan menulis guru dituntut untuk lebih kreatif dalam pembelajaran agar pengetahuan menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna ini sangat penting karena dapat memberikan pengetahuan yang kuat bagi siswa baik dalam ingatan maupun pelaksanaannya.

Keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada kurikulum 2013 di Sekolah Dasar terdapat di kelas II dengan kompetensi dasar 4.2 yang berbunyi *“Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian”* yang dibelajarkan disemester genap. Dalam pembelajaran menulis cerita narasi sering kali dihadapkan dengan berbagai kendala yang muncul. Kendala yang muncul antara lain kemampuan-kemampuan siswa dalam menulis cerita masih kurang, pengetahuan siswa tentang menulis cerita juga masih rendah, serta terpusatnya pembelajaran pada guru dan penggunaan media yang terbatas.

Berdasarkan hasil observasi awal, sekolah SD Muhammadiyah 1 Jember sudah menggunakan kurikulum K13, meskipun pada sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum K13 tetapi penggunaan media dan metode yang dilakukan oleh para guru masih sering menggunakan metode konvensional serta jarang guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis

cerita. Ketika guru mengajar tanpa menggunakan media ataupun hanya dengan media yang itu-itu saja, terlihat siswa cepat bosan, tidak menghiraukan guru menerangkan, kurang tertarik dan kurang fokus pada pembelajaran. Kurangnya kreativitas guru dalam sebuah pembelajaran menjadikan rendahnya minat serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Media dan metode yang digunakan bervariasi oleh guru menjadikan proses pembelajaran menulis cerita menjadi lebih menarik dan bermakna. Untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna guru dituntut untuk berinovasi dalam penggunaan metode maupun media pembelajaran. Selain menggunakan media dan metode yang berinovasi, tentu pemilihan media dan metode ini harus tepat dalam pembelajaran. Pemilihan media harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik, dalam hal ini media yang digunakan diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan menulis cerita narasi siswa. Hal ini tentu menjadi sebuah catatan untuk menggunakan media yang baru dalam pembelajaran tersebut.

Terkait dengan fenomena di atas, maka perlu dilakukan sebuah inovasi baru dalam pembelajaran khususnya pembelajaran menulis cerita. Terdapat beberapa media yang bisa digunakan untuk mengajarkan menulis cerita. Hanya saja setiap media pembelajaran memiliki tingkat keefektifan yang tidak sama atau berbeda. Salah satu aspek keberhasilan proses pembelajaran yaitu peran dari suatu media, dikarenakan media merupakan bagian yang menunjang proses pendidikan di sekolah. Tujuan media salah satunya sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan dalam tujuan pembelajaran tersebut.

Guru harus berhati-hati dalam memilih media, agar pesan yang ingin disampaikan dalam tujuan pembelajaran dapat diterima oleh siswa secara benar dan jelas.

Permasalahan yang terjadi di kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember akan coba diminimalisasikan dengan penerapan penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Jika pada penelitian sebelumnya disebutkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan menuliskan cerita pada siswa kelas IV SDN Pucanganom Sidoarjo dan menunjukkan hasil yang positif, maka penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan ada tidaknya pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada

siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember yang subjek, lokasi, dan desain penelitiannya berbeda dengan yang dilakukan oleh Octavia di SDN Pucanganom Sidoarjo.

*Puzzle* merupakan permainan mencocokkan, dan material lain untuk mengajarkan keterampilan seperti mengenal bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan, dan perbedaan, berhitung, mengurutkan, dan mengelompokkan. Anak juga mengembangkan keterpaduan gerakan mata-tangan dan melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda (Nielsen dalam Wahyuningsih, 2015:27,28). Pembelajarannya diawali dengan siswa diajak bermain *puzzle*, siswa secara berkelompok menyusun *puzzle-puzzle* tersebut menjadi sebuah gambar yang utuh. Kemudian siswa diminta menuliskan cerita narasi dengan tema sesuai gambar yang mereka susun. Adanya penyusunan *puzzle* secara berkelompok melatih siswa untuk cekatan serta melatih kecepatan tangan dan pikiran secara kerjasama dengan temannya. Bukan hanya itu juga, mencocokkan bentuk serta warna dari satu bagian *puzzle* ke bagian *puzzle* lainnya merupakan keterampilan mengasah otak siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember tahun pelajaran 2017/1018” untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh yang signifikan antara penerapan media *puzzle* dengan metode konvensional terhadap keterampilan menulis cerita narasi pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember Kabupaten Jember.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Adakah pengaruh yang signifikan dalam penerapan media *puzzle* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember tahun pelajaran 2017/1018?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menguji ada atau tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan media *puzzle* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember tahun pelajaran 2017/1018.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

### a. Bagi Siswa

Meningkatkan peserta didik dalam menulis sebuah cerita narasi sederhana dan memberikan pengalaman menulis cerita narasi dengan diawali bermain *puzzle*

### b. Bagi Sekolah

Memberikan dampak positif bagi keberlangsungan pembelajaran yang aktif dan bermakna khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Menjadikan sebuah masukan untuk keefektifan dalam proses pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Jember.

### d. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau alternatif guru dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada pokok bahasan menuliskan cerita narasi sederhana serta meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan proses pembelajaran menulis cerita yang menyenangkan, efektif dan efisien.

e. Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain adalah untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengajar, sehingga dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dan berharap penelitian yang akan dilakukan selanjutnya lebih baik daripada penelitian-penelitian yang terdahulu.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup penelitian meliputi, (1) keterampilan menulis, (2) Motivasi, (3) Media pembelajaran, (4) *Puzzle*, (5) Penerapan media puzzle dalam pembelajaran menulis cerita narasi, (6) Penelitian yang relevan, (7) Kerangka berpikir, dan (8) Hipotesis penelitian.

### 2.1 Keterampilan Menulis

Pada subbab ini dijelaskan mengenai: 1) Pengertian menulis, 2) Fungsi dan tujuan menulis, 3) Manfaat menulis, (4) Menulis cerita narasi sederhana.

#### 2.1.1 Pengertian Menulis

Menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara bertatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2008: 3). Selain itu pendapat dari Lado (dalam Prasetyo, 2017) bahwa menulis ialah melukiskan lambang-lambang grafik atau simbol yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik atau simbol tersebut jika mereka memahami bahasa., gambaran grafik dan simbolnya.

Suriamiharja, dkk. (dalam Darusuprpti, 2015), mengungkapkan, menulis adalah kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan. Menulis dapat dianggap sebagai proses ataupun suatu hasil, menulis merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah tulisan (Satrijono, 2011:60)

Pengertian yang umum menulis adalah keterampilan berbahasa yang menggunakan motorik seseorang secara langsung. Menulis merupakan sebuah wujud cara berkomunikasi dengan menggunakan media (Pamungkas, 2012: 57). Pengertian ini memberikan pemahaman bahwa keberadaan media merupakan hal yang paling utama dalam menulis. Media yang dimaksudkan dapat berupa segala sesuatu yang mendukung terwujudnya suatu gagasan dalam bentuk tulisan. Media yang masih banyak digunakan yaitu seperti kertas, bolpoin, pensil, dan buku.

Dalam era digital dan seiringnya perkembangan zaman tidak hanya media konvensional saja yang digunakan sebagai media untuk menulis, komputer masa kini lebih kompleks digunakan sebagai media dalam menghasilkan suatu gagasan tulisan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan menulis merupakan suatu penyampaian gagasan melalui media yang produk akhirnya berupa tulisan yang dapat dibaca, jelas dan dimengerti orang lain.

### 2.1.2 Fungsi dan tujuan menulis

Pada prinsipnya fungsi menulis yang paling utama yaitu sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Menulis dinilai sangat penting bagi dunia pendidikan karena memudahkan para pelajar untuk berpikir (Tarigan, 2008:22). Respon atau tanggapan dari para pembaca terhadap tulisan kita adalah tujuan dari menulis. Menurut Hugo Hartig (dalam Tarigan, 2008: 25), tujuan menulis sebagai berikut.

#### a. Tujuan penugasan (*assignment purpose*)

Tujuan penugasaan ini yaitu menulis karena ditugaskan bukan kemauan sendiri. Penulis menulis sesuatu karena perintah, bukan atas kemauan sendiri.

Terkadang penulis hanya menjalankan perintah dari guru karena ditugaskan, tanpa memahami apa yang dia tulis. Tujuan penulisan hanya sebagai formalitas dalam pembelajaran. Siswa yang terbiasa akan hal tersebut tidak akan memperhatikan apa yang dituliskannya. Hal ini harusnya dihindari dan tidak dibiasakan dalam diri siswa.

#### b. Tujuan altruistik (*altruistic purpose*)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca.. Melalui tulisannya penulis mewujudkan rasa senang atau gembira para pembacanya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Penalaran para pembaca dihargai serta pemahaman dari pembaca. Tujuan altruistik merupakan kunci keterbacaan suatu tulisan.

c. Tujuan persuasif (*persuasive purpose*)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca tentang sebuah kebenaran gagasan yang disampaikan. Biasanya bentuk tulisan ini berupa ajakan untuk membeli produk atau dapat disebut dengan tulisan seperti brosur. Seperti ajakan untuk membeli peralatan rumah tangga, elektronik, dan sebagainya. Selain itu, dapat berupa tulisan yang mengajak untuk bekerja bakti, menjaga kebersihan. Intinya tulisan tersebut dapat menarik perhatian khalayak umum.

d. Tujuan informasional (*informational purpose*)

Tulisan yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca. Melalui tulisannya, seseorang bermaksud untuk memberikan informasi kepada pembaca tentang hal tertentu. Informasi tersebut dapat disebarkan melalui berbagai media, baik media cetak (koran, majalah, surat kabar, dan sebagainya) maupun media elektronik (internet, sosmed, televisi dan sebagainya). Terlebih seiring dengan era perkembangan zaman, ruang lingkup penyebaran informasi cukup luas dan dapat tersebar hingga seluruh dunia.

e. Tujuan pernyataan diri (*self-expressive purpose*)

Tulisan yang bertujuan untuk memperkenalkan diri sendiri sebagai pengarang kepada pembaca. Pada sebuah tulisan maupun sebuah karangan dalam bentuk buku, tentu tertulis nama penulis. Tulisan tersebut ada pada awal halaman dan halaman paling belakang. Awal halaman tertulis nama penulis, sedangkan halaman paling belakang tertulis biografi penulis. Hal ini menandakan bahwa tulisan tersebut merupakan hasil karya seorang pengarang, sehingga pembaca dapat mengetahuinya dengan membaca biografi dari penulis itu sendiri.

f. Tujuan kreatif (*creative purpose*)

Tulisan kreatif yaitu tulisan yang mencapai nilai-nilai artistik dan nilai-nilai kesenian. Tulisan ini melibatkan pernyataan diri penulis untuk mencapai norma artistik atau seni yang ideal, dan seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian dengan melibatkan hati dan pikiran untuk dituangkan dalam sebuah karya sastra.

g. Tujuan pemecahan masalah (*problem-solving purpose*)

Tujuan pemecah masalah, yaitu mencerminkan serta menjelajahi pikiran-pikiran agar dimengerti dan diterima oleh pembaca. Tulisan ini seakan-akan penulis ingin memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca. Masalah yang timbul dianalisis untuk dicari solusi terbaik dari permasalahan tersebut. Solusi yang telah didapat tersebut kemudian diimplementasikan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, kemudian dievaluasi apakah solusi tersebut berjalan efektif atau tidak.

Tarigan (1984: 24-25), tujuan menulis adalah respons atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperoleh dari pembaca. Berdasarkan batasan di atas dapat dikatakan bahwa tujuan menulis adalah sebagai berikut:

- 1) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif,
- 2) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif,
- 3) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetis disebut tulisan literer,
- 4) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif.

Berdasarkan pemaparan tersebut, inti tujuan penugasan merupakan keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II.

### 2.1.3 Manfaat Menulis

Menurut Graves (dalam Yunus, 2007), manfaat menulis adalah sebagai berikut.

a. Menulis mengembangkan kecerdasan

Menurut para ahli psikolinguistik, menulis merupakan kegiatan yang kompleks. Dalam kompleksitas menulis, seseorang dapat mengasah kemampuan intelektual serta daya pikirnya. Hal tersebut terjadi karena pada saat seseorang menulis sebuah karangan, dia dituntut untuk mampu mengolah kata, menyusun

secara sistematis, agar dapat menghasilkan sebuah tulisan yang berkualitas dan dapat dipahami oleh pembaca.

b. Menulis mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas

Dalam kegiatan menulis, seseorang penulis harus menyediakan sendiri bahan maupun untuk ditulis. Bahan-bahan tersebut dapat berupa pertanyaan dan jawaban, ilustrasi, pembahasan, serta penyajian tulisan. Penulis juga harus menyusun tulisannya secara sistematis, logis dan tidak membosankan, sehingga pembaca tertarik untuk membaca tulisan tersebut.

c. Menulis menumbuhkan kepercayaan diri dan keberanian

Dalam kegiatan menulis, seorang penulis merasa memiliki rasa berani untuk mengungkapkan pemikirannya dalam bentuk tulisan. Misalnya saja seorang wartawan menulis sebuah berita mengenai kritik keras terhadap rendahnya kinerja pemerintah. Wartawan tersebut berani menulis dan menerbitkannya dalam sebuah surat kabar. Melalui menulis seseorang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian.

d. Menulis mendorong kebiasaan serta memupuk kemampuan dalam menemukan, mengumpulkan, dan mengorganisasikan informasi.

Pada awalnya, seseorang menulis memiliki ide, gagasan, pendapat, atau sesuatu yang menurut pertimbangannya penting untuk disampaikan dan diketahui oleh orang lain. Dengan seiring melakukan kegiatan menulis, seseorang dapat senantiasa membiasakan menulis sesuatu meskipun dalam bentuk tulisan yang sederhana.

Selain itu, menurut Akhadiah (2003:1-2) mengemukakan bahwa beberapa manfaat dari menulis, sebagai berikut:

- a. lebih mengenali kemampuan dan potensi diri dan mengetahui sampai dimana pengetahuan kita tentang suatu topik;
- b. dapat mengembangkan berbagai gagasan;
- c. lebih banyak menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik tertulis;
- d. mengomunikasikan gagasan secara sistematis dan mengungkapkan secara tersurat;
- e. dapat menilai diri kita secara objektif;
- f. dapat memecahkan permasalahan yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat dalam konteks yang konkret;

- g. mendorong kita belajar lebih aktif, kita menjadi penemu serta pemecah masalah;
- h. membiasakan berpikir tertib.

Percy (dalam Nursito,1999) mengungkapkan sekurang-kurangnya ada enam manfaat menulis adalah sebagai berikut.

- a. Sarana pengungkapan diri.
- b. Sarana untuk memahami sesuatu.
- c. Sarana untuk mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan, dan rasa harga diri.
- d. Sarana untuk meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan sekeliling.
- e. Sarana untuk melibatkan diri dengan penuh semangat.
- f. Sarana untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa.

Menurut Morsey (dalam Tarigan, 1984: 20), mengungkapkan, manfaat menulis adalah untuk merekam, meyakinkan, melaporkan, serta mempengaruhi orang lain dengan tujuan pesan yang disampaikan dengan jelas mudah dipahami. Kejelasan tersebut tergantung pada pikiran, penggunaan kata-kata, dan struktur kalimat yang baik.

Sehubungan dengan pemaparan tersebut, penulis tidak hanya menyampaikan pendapat, ide dan gagasan kepada pembaca dalam bentuk tulisan. Penulis dituntut mampu menyampaikan, meyakinkan pembaca, mencari serta menguasai informasi tentang apa yang berkaitan dengan topik pada tulisan tersebut. Penulis hendaknya mempunyai kreativitas dalam menuliskan gagasannya secara sistematis serta pengungkapannya tersurat. Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis mempunyai banyak manfaat yaitu bagi pengembangan mental, intelektual, sosial, serta psikomotorik seseorang

#### 2.1.4 Jenis-jenis Karangan

Karangan merupakan suatu bentuk tulisan yang mengungkapkan pikiran, imajinasi, dan perasaan pengarang secara utuh. menulis karangan. Karangan dapat pula diartikan sebagai serangkaian pikiran dan perasaan pengarang yang diwujudkan dalam bentuk tulisan dengan tujuan untuk memberitahukan, meyakinkan, menghibur, ataupun mengekspresikan perasaan dan pikiran kepada

pembaca (Tarigan, 1994:23). Menurut Pamungkas (2012), karangan dibedakan menjadi 4 jenis yaitu karangan narasi, deskripsi, eksposisi, dan argumentasi. Selain empat karangan tersebut, Satrijono (2011:98), mengklasifikasikan jenis karangan berdasarkan bentuknya menjadi lima, yaitu karangan narasi (pengisahan), deskripsi, eksposisi (paparan), argumentasi (pembuktian atau pembahasan), dan persuasi. Secara lebih rinci, penjelasan masing-masing jenis karangan tersebut sebagai berikut:

#### 1. Karangan Narasi

Karangan narasi bermaksud memberitahukan atau menyampaikan apa yang diketahui dan dialami seseorang kepada pembaca atau pendengar agar dapat merasakan dan mengetahui suatu peristiwa yang menimbulkan kesan. Cara penyampaian bersifat sastra dan menggunakan bahasa figuratif.

#### 2. Karangan Deskripsi

Karangan deskripsi adalah tulisan yang tujuannya memberikan perincian atau detail tentang suatu objek, sehingga pendengar atau pembaca dapat terpengaruh imajinasinya seakan-akan ikut merasakan, melihat, mendengar, atau mengalami langsung seperti pada objek tersebut.

#### 3. Karangan Eksposisi

Karangan eksposisi adalah tulisan yang bertujuan menjelaskan informasi tentang sesuatu kepada pembaca atau pendengar. Pengembangan gagasannya seperti definisi, klasifikasi, ilustrasi, perbandingan dan pertentangan, serta analisis fungsional.

#### 4. Karangan Argumentasi

Karangan argumentasi adalah tulisan yang bertujuan meyakinkan atau membujuk pembaca tentang kebenaran pendapat atau pernyataan penulis.

#### 5. Karangan Persuasi

Karangan persuasi merupakan wacana yang bertujuan mempengaruhi, meyakinkan, dan mengajak pembaca untuk mengikuti perintah atau ajakan yang disampaikan penulis. Karangan persuasi diawali dari pemaparan gagasan yang disertai dengan alasan, bukti, dan contoh untuk meyakinkan pembaca, serta

diakhiri dengan suatu ajakan, sehingga pembaca percaya, yakin, dan terbujuk terhadap informasi yang disampaikan penulis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini fokus pada keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi sederhana sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD kelas II semester II. Menulis cerita narasi sederhana yaitu menuntut siswa untuk membuat suatu cerita atau karangan tentang suatu kejadian atau peristiwa sehari-hari disekitar mereka, secara sederhana sesuai dengan kemampuan kosakata mereka. Oleh karena itu, keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi perlu dikembangkan. Adapun langkah dalam menulis karangan narasi yaitu, siswa menentukan judul berdasarkan gambar *puzzle* yang mereka susun dengan kelompoknya, puzzle yang disusun tiap kelompok mempunyai tema yang berbeda, penyusunan puzzle dilakukan secara berkelompok, sedangkan menulis cerita dilakukan secara individu, tema puzzle berisi tentang tata tertib siswa dirumah, selanjutnya dari judul tersebut siswa membuat sebuah cerita atau karangan yang sesuai dengan imajinasi dan kemampuan kosa kata siswa masing-masing.

#### 2.1.5 Cerita Narasi Sederhana

Narasi merupakan sebuah pola pengembangan gagasan pokok dengan menceritakan kembali suatu kejadian atau pengalaman seperti sebuah cerita yang singkat (Rohmadi dan Nasucha, 2010: 53). Menurut Purwandari (2012:108) mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian secara kronologis. Selain itu, narasi merupakan salah satu jenis pengembangan paragraf dalam sebuah tulisan yang rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu dijabarkan dengan urutan awal, tengah, dan akhir.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan cerita narasi sederhana merupakan sebuah tulisan yang menceritakan suatu kejadian, peristiwa atau pengalaman yang ditulis secara singkat, sesuai dengan kemampuan kosa kata penulis dan mudah dipahami. Melalui kegiatan menulis cerita narasi, siswa diajarkan untuk merepresentasikan ide atau pun gagasan yang berupa pengalaman mereka dalam bahasa tulis dengan memperhatikan kaidah yang ada.

## 2.2 Media Pembelajaran

Pada subbab ini dijelaskan mengenai: 1) Pengertian media pembelajaran, 2) Manfaat Media Pembelajaran, dan 3) Macam-macam media pembelajaran.

### 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2010:5). Azhar Arsyad (2006: 4) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran. Di samping itu, media juga merupakan bahan ajar yang diberikan pada siswa untuk memahami inti dari pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Hamalik dalam Ungki Dwi Cahyo, 2012: 2).

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan pengalaman siswa pada kegiatan pembelajaran, serta dapat menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif, aktif, kreatif, menarik, dan menyenangkan. Dari pemaparan diatas media mempunyai peranan penting, memberikan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik sehingga tujuan pendidikan tercapai, proses belajar mengajar dapat memperoleh hasil optimal. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan .

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan

atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### 2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2015:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih bermakna, sehingga akan lebih mudah dipahami oleh siswa, dan memungkinkannya penguasaan materi lebih cepat untuk mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal/komunikasi satu arah melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak cepat merasa jenuh dan guru tidak akan kehabisan tenaga terutama jika guru mengajar pada setiap jam pembelajaran.
- 4) Siswa menjadi aktif sebab siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, melainkan juga aktivitas lain seperti mengamati, menanya, menalar, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan dan lain-lain.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran akan lebih bermanfaat dengan menggunakan media, serta pembelajaran yang akan lebih efektif jika penggunaan media pembelajaran tersebut tidak monoton, yaitu dibuat dengan lebih bervariasi dan inovatif.

Sesuai dengan fungsi dan manfaat media pembelajaran, maka media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle*. Media *puzzle* diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dan siswa dapat lebih mudah menerima materi pelajaran.

### 2.2.3 Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (dalam Sundayana, 2013:13), dilihat dari sifatnya media dapat dibagi menjadi ke dalam tiga macam:

1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar dan mengandung unsur suara saja, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja tanpa ada unsur suara, seperti film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
3. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik sebab mengandung kedua jenis media lainnya yaitu media auditif dan visual. Dapat disimpulkan jika media ini merupakan gabungan dari media auditif dan media visual.

Dari macam-macam media pembelajaran di atas, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle*. Dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* tergolong media visual yang memuat gambar/foto dan unsur-unsur yang ada di dalamnya, atau potongan-potongan gambar yang nantinya akan disusun menjadi suatu gambar yang utuh untuk dideskripsikan sebagai media pembelajaran inovatif dan edukatif.. Hal tersebut sejalan dengan pendapat “Arsyad (2013: 89) yang menerangkan media visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar”. Media Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

### 2.3 *Puzzle*

Pada subbab ini dijelaskan mengenai: 1) Pengertian *Puzzle*, dan 2) Manfaat Media *Puzzle* dalam Pembelajaran.

### 2.3.1 Pengertian *Puzzle*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 352), *puzzle* adalah “teka-teki”. Menurut Hamalik (2003:57), gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual, karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di dalam sekolah, karena harganya murah dan banyak disukai oleh kalangan anak-anak.

Permainan ini membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Pemilihan dan penggunaan potongan *puzzle* juga harus disesuaikan dengan usia anak. Menurut Yulianty (2009) bahwa pemilihan *puzzle* bagi anak usia 12 bulan sebaiknya tidak lebih dari 2 keping, sedangkan pada anak usia 2-3 tahun potongan kepingan *puzzle* seharusnya tidak lebih dari 4 keping, bagi anak usia 3-4 tahun sebaiknya tidak lebih dari 5 keping. Pada anak usia 4-5 tahun sebaiknya tidak lebih dari 6 keping, dan untuk SD keatas potongan *puzzlenya* tidak lebih dari 7 keping. Hal ini bertujuan agar anak tidak merasa putus asa saat mereka tidak dapat menyelesaikan menyusun *puzzle*. Anak yang terbiasa bermain *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan *puzzle* pun merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk menemukan hal-hal yang baru. Anak juga mengembangkan keterampilan gerakan mata-tangan dan melatih menggunakan otot kecil di tangan dan jari mereka ketika bermain dengan material penguasaan benda Nielsen (dalam Ekasari, 2013). Ketika bermain *puzzle*, anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong di mana potongan-potongan tersebut diperlukan. *Puzzle* juga mendorong anak-anak untuk mengenali persamaan seperti: bagaimana warna yang merah atau

garis tebal di dalam satu potongan sesuai dengan corak yang sama pada potongan lain (Kayvan dalam Ekasari, 2013).

Berdasarkan beberapa pernyataan yang telah diuraikan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa *puzzle* merupakan sebuah permainan yang terdiri dari beberapa potongan gambar atau bentuk untuk disusun menjadi satu bagian yang utuh.

### 2.3.2 Manfaat Media *Puzzle* dalam pembelajaran

Dunia bermain dan belajar merupakan dunia anak. Waktu yang digunakan anak-anak harus seimbang antara bermain dan belajar. Apalagi anak-anak dapat bermain dan belajar secara bersamaan. Tentu mereka lebih tertarik serta akan lebih mudah menyerap ilmu yang diberikan lewat permainan. Terdapat berbagai jenis permainan dalam dunia anak-anak, salah satu jenis permainan anak yang bersifat edukatif adalah permainan *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran, ketelitian dan ketekunan untuk merangkainya menjadi sebuah gambar yang utuh.

Bermain *puzzle* secara terbiasa lambat laun akan mempengaruhi mental anak, dimana mental anak akan terbiasa bersikap tenang, tekun, sabar dalam menyelesaikan segala sesuatu. Kepuasan yang didapat saat menyelesaikan permainan *puzzle* merupakan salah satu cara pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru bagi mereka.

Berikut ini adalah manfaat *puzzle* sebagai media bermain menurut Hamalik (2003:60).

#### a. Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun bagian-bagian gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Dengan sedikit bimbingan atau arahan contoh dari guru, sang anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Misalnya, anak memasang warna kuning dengan warna kuning lagi. Lalu memasang *puzzle*

bergambar kaki atau roda selalu dibagian bawah *puzzle* atau memasang puzzle bergambar kepala *dibagian atas puzzle*.

b. Meningkatkan keterampilan motorik halus

Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan bagian-bagian potongan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya pada jari-jari tangannya. Untuk itu, anak usia di bawah tiga tahun (balita) direkomendasikan untuk mulai diberikan permainan *puzzle* untuk mengasah kemampuan motorik halus.

c. Melatih kemampuan nalar, daya ingat dan konsentrasi

*Puzzle* yang berbentuk manusia akan melatih nalar pada anak-anak. Melalui *puzzle* ini mereka menyimpulkan dimana letak tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika. Saat bermain *puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

d. Melatih Kesabaran

*Puzzle* dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berpikir dahulu sebelum bertindak. Dengan bermain *puzzle*, anak bisa belajar melatih kesabarannya dan teliti dalam menyelesaikan sesuatu tantangan.

e. Pengetahuan melalui *puzzle*

Anak akan belajar banyak hal pada permainan *puzzle* ini. Mulai dari warna, bentuk jenis hewan, buah-buahan, benda-benda dan lainnya. Pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan saja. Namun kegiatan bermain sambil belajar ini tentunya harus selalu mendapatkan bimbingan dan arahan.

f. Meningkatkan keterampilan sosial

*Puzzle* dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika *puzzle* dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi dan kerjasama yang baik untuk merancang kepingan-kepingan atau bagian-bagian gambar dari *puzzle* tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok, anak

akan saling menghargai, saling membantu, saling bekerjasama dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah, sehingga akan tercipta suasana yang nyaman dan terciptanya interaksi yang baik ketika bermain.

## 2.4 Hasil Belajar

Pada subbab ini dijelaskan mengenai: 1) Pengertian hasil belajar, dan 2) Faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

### 2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keberhasilan siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran, hasil belajar siswa dapat diketahui melalui pemahaman siswa mengenai konsep tertentu, kemampuan yang dimiliki siswa, ketrampilan yang dimiliki siswa, dan kemahiran yang dimiliki siswa (Poerwanti dkk, 2008:7-4).

Hasil belajar merupakan semua yang dapat dijadikan sebagai indikator mengenai nilai dari penggunaan metode pembelajaran pada suatu kondisi yang berbeda, Reigeluth (dalam Mutrofin, 2017:112).

Mayer dan Wittrock (dalam Mutrofin, 2017:114) menyatakan bahwa hasil pembelajaran merupakan kemampuan meretensi dan mentrasfer informasi yang masih mampu diungkapkan kembali oleh pembelajar setelah selang waktu tertentu.

Menurut Nawawi (dalam Susanto, 2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar dapat diketahui setelah siswa menerima suatu pembelajaran atau materi tertentu. Hasil belajar tersebut juga dapat memberikan informasi mengenai pemahaman siswa terhadap materi atau konsep tertentu. Hasil belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dikehendaki sebelumnya, dapat diketahui dengan cara evaluasi/penilaian. Melalui evaluasi ini, guru dapat mengukur tingkat pemahaman siswa dalam materi pelajaran atau bahkan dapat dijadikan *feedback*/tindak lanjut di dalam akhir pembelajaran.

Mutrofin (2017:114) menyatakan bahwa hasil pembelajaran merupakan seluruh efek yang ada pada bidang afektif, kognitif, dan psikomotorik yang ditimbulkan oleh penggunaan metode pembelajaran tertentu atau karena variabel atau faktor lain yang dapat diukur melalui instrument tertentu setelah pembelajaran melaksanakan proses pembelajaran. Mutrofin (2017:122) juga mengatakan bahwa variabel hasil pembelajaran berbasis taksonomi Bloom meliputi:

1. hasil pembelajaran kognitif yang meliputi hasil pembelajaran pengetahuan dan kapasitas intelektual, ketrampilan intelektual, dan hasil pembelajaran proses kognitif (Bloom, *et al.*, 1956; Miller, *et al.*, 2009; Marzano & Kendall, 2007; Anderson, *et al.*, 2013).
2. hasil pembelajaran afektif yang mencakup sikap, minat, apresiasi, penyesuaian diri (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1999; Miller, *et al.*, 2009).
3. hasil pembelajaran psikomotorik yang bermuatan perceptual dan ketrampilan motorik (Simpson, 1966, 1972; Harrow, 1972; Miller, *et al.*, 2009).

Pada penelitian ini, peneliti lebih fokus pada penggunaan hasil pembelajaran kognitif dibandingkan dengan hasil belajar afektif dan psikomotorik. Menurut Anderson, *et al* (dalam Mutrofin, 2017:123) mengungkapkan bahwa hasil pembelajaran kognitif meliputi dua hal, yaitu dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif. Dimensi pengetahuan mencakup hasil pembelajaran pengetahuan faktual, hasil pembelajaran pengetahuan konseptual, hasil pembelajaran pengetahuan procedural, dan hasil pembelajaran pengetahuan metakognitif.

1. Pengetahuan faktual

Pengetahuan faktual merupakan pengetahuan mengenai elemen-elemen dasar yang harus diketahui pembelajar jika mereka akan mempelajari suatu disiplin ilmu.

2. Pengetahuan konseptual

Pengetahuan konseptual merupakan pengetahuan yang mencakup kategori, klasifikasi, dan hubungan antara dua atau lebih kategori atau klasifikasi yang lebih kompleks dan tertata.

### 3. Pengetahuan prosedural

Pengetahuan procedural merupakan pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu. Pengetahuan ini mencakup tentang ketrampilan, algoritme, teknik, dan metode, yang semuanya disebut sebagai prosedur.

### 4. Pengetahuan metakognitif

Pengetahuan metakognitif merupakan pengetahuan tentang kognisi secara umum dan kesadaran akan, serta pengetahuan tentang kognisi diri sendiri.

Sedangkan hasil pembelajaran proses kognitif meliputi proses mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

#### 1. Mengingat

Mengingat merupakan proses mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan mengingat sangat penting sebagai hasil dari belajar bermakna dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam tugas yang lebih kompleks.

#### 2. Memahami

Memahami merupakan kemampuan mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulis ataupun grafis yang disampaikan melalui pembelajaran atau buku.

#### 3. Menerapkan

Menerapkan merupakan kemampuan menggunakan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah.

#### 4. Menganalisis

Menganalisis merupakan kemampuan dalam memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antara bagian dan setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Menganalisis ini meliputi proses membedakan, mengorganisasi dan mengantribusikan.

#### 5. Mengevaluasi

Mengevaluasi berarti kemampuan membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria yang sering digunakan yaitu kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi. Sedangkan standar yang sering digunakan yaitu bersifat kuantitatif dan kualitatif. Kemampuan ini juga disebut sintesis,

sintetis yaitu suatu kemampuan menyusun kembali atau memadukan bagian-bagian menjadi keseluruhan yang lebih berarti.

#### 6. Mencipta

Mencipta merupakan kemampuan menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan diklasifikasikan dalam mencipta meminta pembelajar untuk membuat atau menghasilkan produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau pola yang belum pernah ada sebelumnya.

#### 2.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Munadi (dalam Rusman, 2012:124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan instrumental. Berikut ini penjelasan dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

- 1) Faktor Fisiologis adalah kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- 2) Faktor Psikologis, setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.
- 3) Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

- 4) Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru Sarana yang dimaksudkan dapat berupa penggunaan media pembelajaran.

Pada penelitian ini diharapkan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar.

## 2.5 Penerapan Media *Puzzle*

Penerapan media puzzle dalam pembelajaran menulis cerita narasi sederhana tematik dapat dilakukan sesuai skenario berikut.

Tabel 2.1 Skenario Pembelajaran

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<b>Pendahuluan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Di awal pembelajaran, guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>• Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.</li> <li>• Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu.</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.</li> <li>• Guru melakukan apersepsi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Di awal pembelajaran, guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>• Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.</li> <li>• Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu.</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.</li> <li>• Guru melakukan apersepsi.</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkondisikan siswa secara klasikal .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengkondisikan siswa secara klasikal .</li> </ul>

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa mengamati gambar yang menunjukkan perilaku hidup bersih dan sehat di rumah.</li> <li>• Siswa mengamati isi teks “Hidup Bersih dan Sehat di rumah” (mengamati)</li> <li>• Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa.</li> <li>• Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengarahkan pemahaman tentang perilaku hidup bersih dan sehat di rumah.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang mencuci tangan dengan benar.</li> <li>• Siswa membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 orang siswa.</li> <li>• Setiap kelompok mendapatkan 1 <i>puzzle</i>.</li> <li>• Secara berkelompok siswa menyusun bagian-bagian <i>puzzle</i> menjadi suatu gambar yang utuh. (Gambar berisikan langkah mencuci tangan)</li> <li>• Guru menugaskan siswa secara individu, untuk menulis cerita narasi sederhana tentang langkah-langkah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa mengamati gambar yang menunjukkan perilaku hidup bersih dan sehat di rumah.</li> <li>• Siswa mengamati isi teks “Hidup Bersih dan Sehat di rumah” (mengamati)</li> <li>• Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa.</li> <li>• Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengarahkan pemahaman tentang perilaku hidup bersih dan sehat di rumah.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang mencuci tangan dengan benar.</li> <li>• Guru menulis langkah-langkah mencuci tangan di papan tulis.</li> <li>• Guru meminta siswa membaca bergiliran langkah-langkah mencuci tangan di papan tulis.</li> <li>• Guru memberi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa.</li> <li>• Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengarahkan pemahaman tentang langkah-langkah mencuci tangan yang benar.</li> <li>• Guru menugaskan siswa secara</li> </ul>

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<p>mencuci tangan..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tata tertib yang ada di rumah.</li> <li>• Guru menugaskan siswa menuliskan contoh tata tertib di rumah.</li> <li>• Setelah selesai, Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 orang siswa.</li> <li>• Guru memberi media <i>puzzle</i>, setiap kelompok mendapatkan 1 <i>puzzle</i>.</li> <li>• Secara berkelompok siswa diminta menyusun bagian-bagian puzzle menjadi suatu gambar yang utuh.</li> <li>• Gambar berisikan kegiatan tata tertib di rumah kelompok yang terlebih dulu selesai maka kelompok tersebut yang menang dan mendapat reward .</li> <li>• Kemudian jika semua kelompok selesai, secara individu guru memberi tugas siswa untuk menulis cerita narasi sederhana tentang gambar pada puzzle yang sudah mereka susun.</li> <li>• Guru membimbing siswa dalam menulis cerita narasi sederhana</li> </ul>	<p>individu, untuk menulis cerita narasi sederhana tentang langkah-langkah mencuci tangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tata tertib yang ada di rumah.</li> <li>• Guru menugaskan siswa menuliskan contoh tata tertib di rumah.</li> <li>• Guru memberi tugas siswa untuk memilih salah satu tata tertib di rumah yang sudah dituliskan siswa.</li> <li>• Kemudian siswa diminta menulis cerita sederhana tentang tata tertib tersebut bimbingan guru.</li> </ul>
<b>Penutup</b>	

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan pemantapan materi.</li> <li>• Melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.</li> <li>• Berdoa dan salam penutup.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan pemantapan materi.</li> <li>• Melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.</li> <li>• Berdoa dan salam penutup.</li> </ul>

## 2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh Yuli Setiawati (2015). Tentang “ Penggunaan Model *Think Talk Write* dengan Media *Puzzle* Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Pada Siswa Kelas IVA SDN 1 Kracak Tahun Pelajaran 2014/2015”. Berdasarkan Hasil Penelitian Tindakan Kelas tersebut, penggunaan model *Think Talk Write* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas IVA SDN 1 Kracak Tahun Pelajaran 2014/2015 yang dibuktikan dengan meningkatnya nilai siswa, yaitu pada pratindakan mencapai KKM 70 hanya 8 siswa atau 40% dari 20 siswa, sedangkan rata-ratanya 68. Siklus I 80 % dengan rata-rata 76,07. Siklus II 100 % dengan rata-rata 77,75, siklus III 100 % dengan rata-rata 85,55.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Feri Wahyuningsih (2015). Tentang “Efektivitas Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Permulaan pada Anak Autistik Kelas I SDLB di SLB N 1 Bantul”. Perhitungan hipotesis efektivitas media *puzzle* menunjukkan bahwa *mean level* pada fase *baseline-1* ke *baseline-2* mengalami peningkatan sebesar 20,84% yaitu dari 55,83% menjadi 76,67% yang memiliki arti bahwa kemampuan menulis permulaan mengalami perubahan menjadi lebih baik. Selain itu, persentase *overlap* rendah. Data *overlap* pada kondisi *baseline-1* dengan intervensi sebesar 16,7%, sedangkan data *overlap* pada saat intervensi ke fase *baseline-2* hanya 0%.

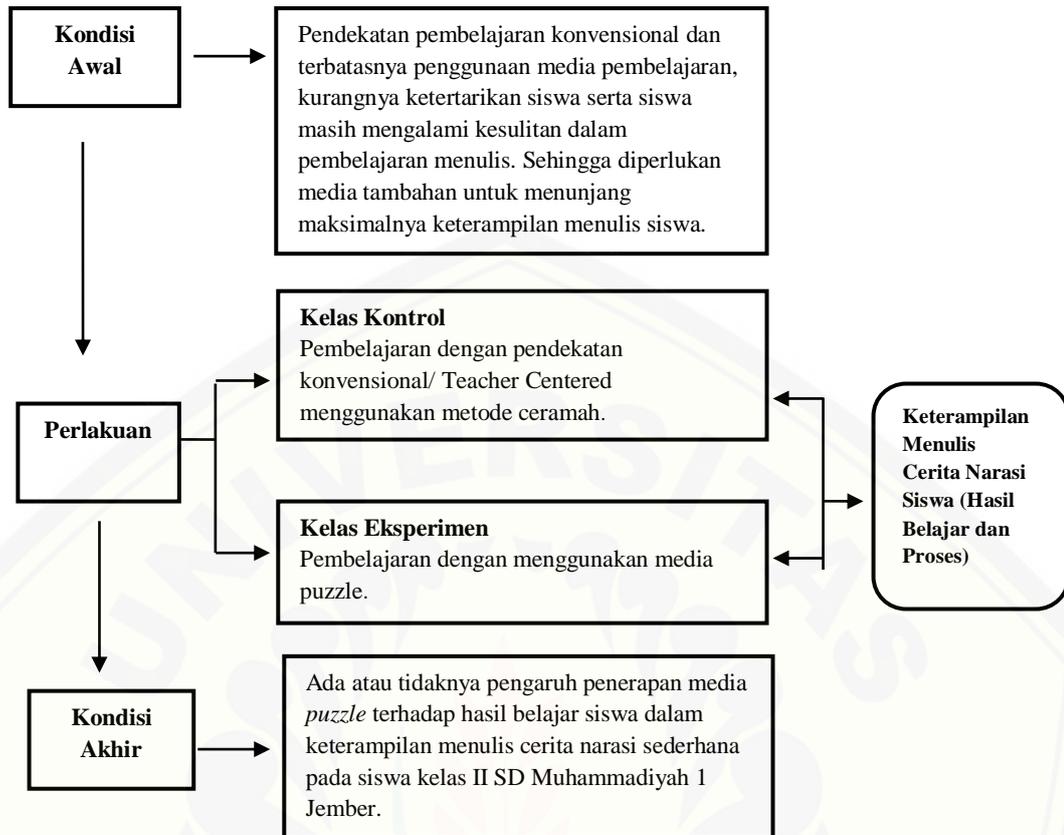
Angka ini menunjukkan bahwa media puzzle dengan metode eksperimen jenis SSR efektif terhadap kemampuan menulis permulaan.

Penelitian terdahulu yang ketiga dilakukan oleh rosyidah umami octavia (2012). tentang “Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan menggunakan Media *Puzzle* Siswa Kelas IV SDN Pucanganom Sidoarjo Tahun Pelajaran 2012/2013” dapat disimpulkan bahwa proses peningkatan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV SDN Pucanganom berjalan dengan baik. Model pembelajaran kooperatif menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dapat diketahui dari perbandingan hasil nilai menulis cerita siswa antara nilai prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus, jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 20 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 44,44%. Pada tahap siklus I, jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 30 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 66,66%. Pada tahap siklus II, jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 38 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 84,44%.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini peneliti akan membahas mengenai pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember.

## 2.7 Kerangka Berpikir Penelitian

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan media *puzzle* terhadap motivasi belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember dalam menulis cerita narasi sederhana tahun pelajaran 2017/1018, dibutuhkan kerangka berpikir sebagai suatu acuan prosedur untuk mengetahui perbedaan kondisi variabel pada awal dan akhir penelitian, sebelum dan sesudah adanya perlakuan.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Pembelajaran menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II di SD Muhammadiyah 1 Jember masih rendah. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor antara lain: 1) berpusatnya pembelajaran pada guru, meskipun sudah menggunakan kurikulum k13; 2) metode yang digunakan monoton serta penggunaan media yang masih minim; 3) siswa cenderung kurang tertarik dan pasif serta kurangnya kosa kata siswa. Guru sudah melakukan metode ceramah dalam menjelaskan pembelajaran menulis cerita narasi siswa akan tetapi belum sepenuhnya optimal, sehingga perlu adanya penggunaan media yang positif sesuai dalam menunjang maksimalnya keterampilan menulis siswa. Keterampilan menulis siswa yang dimaksud adalah keterampilan menulis cerita narasi sederhana yang sesuai pada KD. 4.2 K13 kelas II yang berbunyi “Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian”.

Berdasarkan kondisi tersebut, dipilihlah media pembelajaran *puzzle* pada keterampilan pembelajaran keterampilan menulis. *Puzzle* cukup efektif dan menarik untuk digunakan di Sekolah Dasar, terlebih pada usia-usia kelas II. Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran menulis cerita narasi sederhana dapat digunakan sebagai media tambahan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penggunaan media *puzzle* memiliki keuntungan antara lain: mudah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena tidak memerlukan perlengkapan lain; penyusunan bagian-bagian *puzzle* menciptakan penasaran siswa, sehingga siswa yang biasanya acuh terhadap tugas yang diberikan guru akan merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran; harganya masih dapat terjangkau tidak terlalu mahal seperti media yang lain; media *puzzle* juga melatih kemampuan psikomotorik siswa. Selain itu media *puzzle* dapat dibuat sendiri oleh guru secara sederhana, sehingga dapat mengasah kemampuan kreativitas seni seorang guru. Bagian-bagian *puzzle* yang disusun utuh menjadi sebuah gambar dapat menerjemahkan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan realistik.

Setelah itu dilakukan penelitian pada dua kelas yaitu kelas IIA dan IIB. Kelas IIA sebagai kelas kontrol dan kelas IIB sebagai kelas eksperimen. Pada penelitian ini antara pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi perlakuan yang berbeda. Pada pembelajaran di kelas kontrol dilakukan sama seperti pembelajaran sehari-hari siswa bersama guru kelas. Sedangkan pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *puzzle*. Perlakuan berbeda pada kelas eksperimen diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar keterampilan menulis cerita narasi sederhana.

## 2.8 Hipotesis Penelitian

H<sub>a</sub> : Ada pengaruh yang signifikan penerapan media *puzzle* terhadap kemampuan dan hasil belajar dalam pembelajaran menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan media *puzzle* terhadap kemampuan dan hasil belajar dalam pembelajaran menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember



### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Pada bab ini diuraikan komponen-komponen metode penelitian yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan penelitian, yang meliputi: (1) jenis penelitian; (2) desain penelitian; (3) tempat dan subjek waktu penelitian; (4) variabel penelitian, (5) definisi operasional, (6) langkah-langkah penelitian, (7) metode pengumpulan data, dan (8) teknik analisis data.

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Menurut Masyhud (2016:138) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menguji pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap motivasi belajar dalam menulis cerita narasi sederhana.

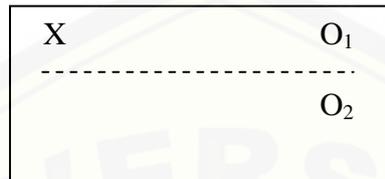
#### **3.2 Desain Penelitian**

Desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu desain penelitian pra eksperimental (*pre-experimental design*), dengan rancangan penelitian *intac group comparison*. Desain ini dipilih untuk mengukur pengaruh dari media pembelajaran *puzzle* terhadap motivasi belajar dalam menulis cerita narasi sederhana dengan cara membentuk dua kelompok subjek sebagai kelas eksperimen dan kelas pembanding. Terdapat tiga langkah penelitian yang digunakan yaitu dilakukannya tes awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui kemampuan kedua kelas homogen atau tidak, kemudian memberikan perlakuan berupa penerapan media *puzzle*, dan dilakukan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa.

Kelas eksperimen dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II A, sedangkan kelas pembanding yaitu siswa kelas II B SD Muhammadiyah 1 Jember. Kelas

eksperimen menggunakan media puzzle, sedangkan kelas pembandingan menerapkan pembelajaran yang biasa digunakan guru kelas II di SD Muhammadiyah 1 Jember, yaitu gambar.

Pelaksanaan rancangan eksperimental tersebut sebagai berikut.



Gambar 3.1 Rancangan penelitian *Intact Group Comparison Design* (Tuckman, 1999:160)

Keterangan:

X = Pelakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen

O<sub>1</sub> = Tes akhir (*post-test*) kelas eksperimen yang diberikan setelah perlakuan.

O<sub>2</sub> = Tes akhir (*post-test*) kelas pembandingan yang tidak diberi perlakuan.

Alat/instrumen tes yang digunakan untuk kedua kelompok sama.

Penentuan kelas eksperimen dan kelas pembandingan dilakukan dengan cara pengundian atau random. Kemampuan kedua kelompok dipastikan setelah dilakukan uji homogenitas. Kemampuan siswa sebelum dilaksanakan penelitian dinyatakan homogen apabila hasil analisis koefisien F lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22 yaitu teknik analisis data uji Levene. Data uji homogenitas diperoleh dari hasil tes awal. Kelas eksperimen dan kelas pembandingan merupakan kelompok terpisah (*independent sample*), oleh sebab itu harus menggunakan teknik analisis t-test untuk sampel terpisah.

### 3.3 Tempat dan Waktu dan Subjek Penelitian

Penentuan tempat penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik sampel, artinya tempat penelitian dengan sengaja dipilih berdasarkan tujuan dan

pertimbangan tertentu. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Jember, dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Lokasi SD Muhammadiyah 1 Jember memenuhi kriteria kemudahan akses/keterjangkauan.
- b. Adanya izin dari Kepala SD Muhammadiyah 1 Jember untuk melakukan penelitian.
- c. Terdapat kelas paralel di SD Muhammadiyah 1 Jember yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas pembanding.

Waktu penelitian direncanakan akan dilaksanakan pada semester genap pada tahun 2017/2018. Subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II A dan II B SD Muhammadiyah 1 Jember. Kelas II A terdiri dari 34 siswa, sedangkan kelas II B terdiri dari 35 siswa. Penentuan responden ini dengan menggunakan metode populasi. Metode populasi ini dilakukan dengan cara mengambil seluruh subjek, baik siswa kelas II A maupun siswa kelas II B. Penentuan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dilakukan dengan uji homogenitas dengan menggunakan instrumen atau soal yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS (*Statistical for Social Science*) PC versi 22. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Hasil uji homogenitas

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar bahasa indonesia	kelas A	34	84,5588	10,50308	1,80126
	kelas B	35	76,1714	13,31847	2,25123

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar bahasa indonesia	Equal variances assumed	2,623	,110	2,899	67	,005	8,38739	2,89306	2,61282	14,16196
	Equal variances not assumed			2,909	64,311	,005	8,38739	2,88316	2,62817	14,14662

Berdasarkan hasil uji Levene yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22, diketahui besarnya koefisien  $F = 2,623$ , koefisien  $F$  menunjukkan lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan varians diantara kedua kelompok yang dijadikan sebagai sampel pada penelitian ini atau dapat dikatakan bahwa kedua kelas tersebut homogen. Berdasarkan hal tersebut maka penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dipilih secara acak, yaitu:

- Kelas eksperimen yaitu kelas II A, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran puzzle.
- Kelas kontrol yaitu kelas II B, tanpa menggunakan media pembelajaran puzzle.

### 3.4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas (*independent variable*), variabel terikat (*dependent variable*), dan variabel kontrol (*control variable*).

Variabel bebas yang menjadi sebab perubahan hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana dalam penelitian ini yaitu media puzzle. Variabel terikat yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas dalam penelitian ini yaitu hasil belajar. Variabel kontrol yang dikendalikan dalam penelitian ini ialah waktu penelitian, kemampuan guru, bahan ajar, dan instrumen penilaian yang digunakan.

### 3.5 Definisi Operasional

Beberapa definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. *Media Puzzle*

*Media Puzzle* merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang memuat potongan-potongan gambar yang nantinya akan disusun menjadi suatu gambar yang utuh. *Media puzzle* pada penelitian ini berbentuk potongan gambar tentang kegiatan atau tata tertib sehari-hari yang dilakukan siswa di rumah.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada hasil pembelajaran kognitif pada siswa kelas II SD dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Skor yang diperoleh dari hasil test menggunakan post test.

c. Cerita Narasi Sederhana

Cerita narasi sederhana merupakan sebuah tulisan yang menceritakan suatu kejadian, peristiwa atau pengalaman sehari-hari di sekitar mereka yang ditulis secara singkat, sesuai dengan kemampuan kosa kata penulis dan mudah dipahami. Cerita narasi sederhana yang ditulis oleh siswa kelas II SD ini, merupakan sebuah tulisan yang menceritakan kegiatan tata tertib mereka yang biasa mereka lakukan di rumah, ditulis secara singkat dan menggunakan kosa kata yang mereka pahami.

### 3.6 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian eksperimen yang dilakukan sebagai berikut.

a. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian.

Mengidentifikasi dan merumuskan masalah dilakukan setelah melaksanakan kegiatan observasi di sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Observasi dilaksanakan pada tanggal 13 November 2017, setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah SD Muhammadiyah 1 Jember. Masalah penelitian ditemukan setelah melakukan observasi terhadap siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember. Permasalahan yang muncul yaitu kurangnya minat siswa terhadap kegiatan menulis cerita narasi, yang dilihat dari proses kegiatan belajar pada saat pokok bahasan menulis.

b. Melakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka.

Studi pendahuluan dan kajian pustaka dibutuhkan untuk memperdalam teori-teori terkait dengan media puzzle, hasil belajar, serta menulis cerita narasi sederhana. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian.

c. Merumuskan hipotesis penelitian.

Hipotesis penelitian dirumuskan setelah merumuskan masalah dan mengkaji teori yang berhubungan dengan permasalahan yang ditemukan.

d. Memilih dan menetapkan kelas eksperimen dan pembanding dengan menggunakan instrumen yang sama.

Penentuan kelas eksperimen dan kelas pembanding dilakukan secara pengundian setelah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan mengetahui kesamarataan atau kesetaraan kemampuan subjek penelitian. Hal ini untuk meminimalisir kecenderungan faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil penelitian.

Instrumen tes merupakan alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengamati hasil belajar dalam keterampilan menulis karangan narasi sederhana menggunakan media puzzle. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tertulis.

- e. Menyiapkan materi dan aktivitas perlakuan untuk kelas eksperimen.

Materi disiapkan sesuai dengan indikator menulis cerita narasi sederhana yang telah dirumuskan. Penyusunan materi dilanjutkan dengan penyusunan perangkat pembelajaran untuk kelas eksperimen.

- f. Melaksanakan penelitian dengan memberi perlakuan terhadap kelas eksperimen

Melaksanakan kegiatan pembelajaran menulis cerita narasi sederhana pada kelas eksperimen. Kelas eksperimen menggunakan media puzzle. Pada kelas pembandingan dilaksanakan tanpa menggunakan media pembelajaran, sesuai dengan yang dilakukan guru kelas II di SD Muhammadiyah 1 Jember, Pembelajaran dilaksanakan masing-masing kelas dua kali pertemuan.

- g. Melaksanakan tes setelah dilaksanakan perlakuan pada setiap kelompok (*post-test*), untuk kelas eksperimen maupun pembandingan.

Post-test dilaksanakan untuk menguji menulis cerita narasi sederhana, setelah diterapkannya media puzzle. Nilai post-test siswa merupakan data yang dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana.

- h. Melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data yang sesuai.

Analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data menggunakan program SPSS versi 22 dengan uji t sampel terpisah (*independent sample test*).

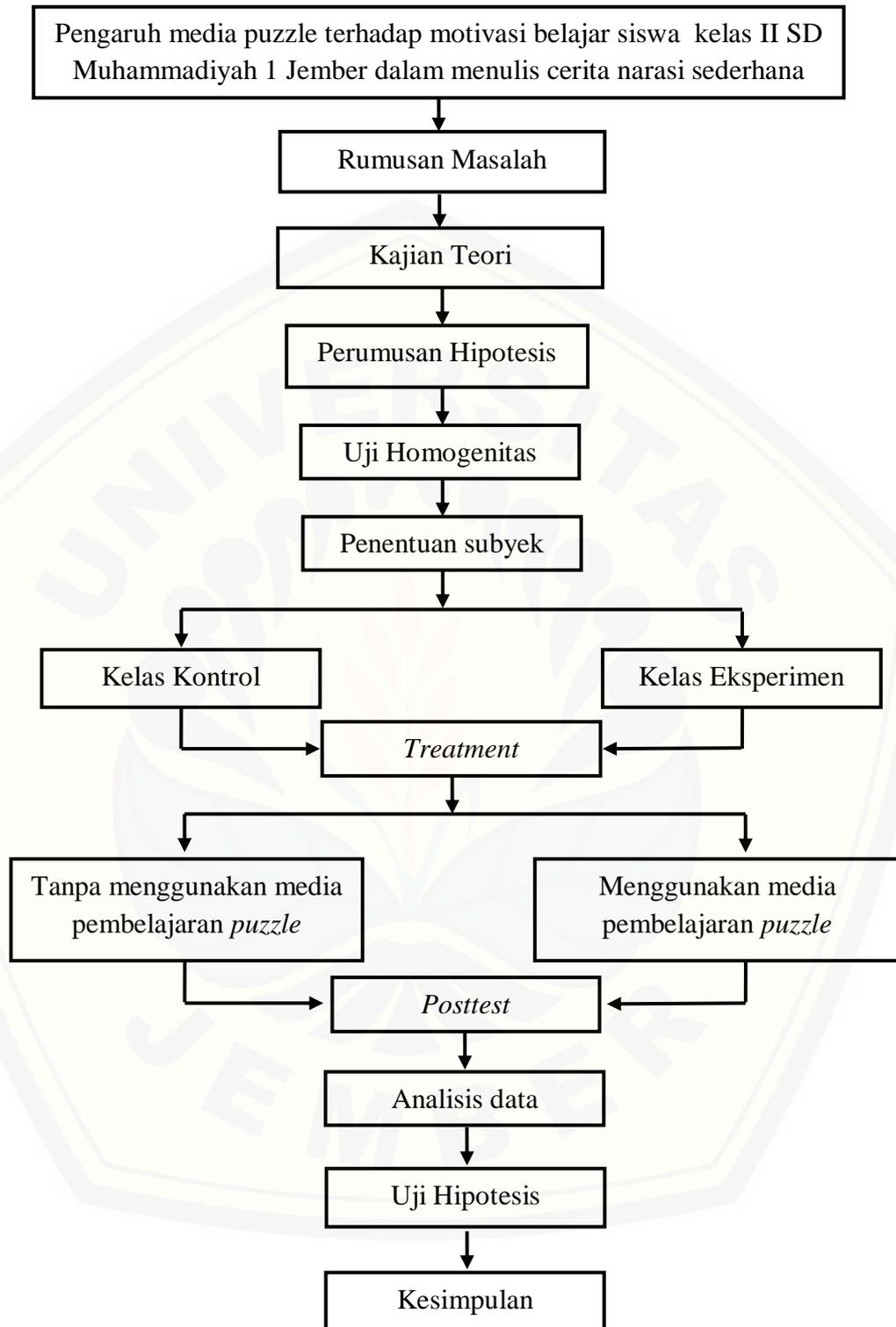
- i. Melaksanakan uji hipotesis penelitian.

Uji hipotesis dilaksanakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dalam menulis cerita narasi sederhana dengan menggunakan media puzzle.

- j. Menarik kesimpulan dan menyusun laporan penelitian.

Menarik kesimpulan setelah dilakukan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan serta menyusun laporan hasil penelitian.

Agar lebih jelas dapat dilihat melalui bagan alur penelitian di bawah ini:



Gambar 3.2 Bagan alur penelitian

### 3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes, wawancara dan dokumentasi. Secara lebih rinci metode tersebut dijelaskan sebagai berikut.

#### a. Tes

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *post-test*. *Post-test* adalah test yang digunakan untuk mengkaji seberapa besar siswa dalam menguasai keterampilan menulis cerita narasi sederhana setelah proses pembelajaran.

Metode tes yang digunakan adalah tes tertulis yang diberikan pada saat *post test*. *Post-test* dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dan metode konvensional. Pendefinisian ini sesuai dengan maksud peneliti untuk mengetahui keterampilan siswa dalam merangkai kata-kata dalam bentuk karangan narasi. Aspek yang dinilai adalah: 1) isi gagasan yang dikemukakan, 2) organisasi isi, 3) diksi/pilihan kata dan 4) ejaan dan tanda baca.

#### b. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh gambaran umum mengenai kondisi kelas, minat belajar siswa dan berbagai hal yang diperlukan pada saat proses pembelajaran. Narasumber pada kegiatan ini adalah guru kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember dan 8 siswa kelas II yang dipilih secara acak.

#### c. Dokumentasi

Dokumen-dokumen yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari data-data yang ada di SD Muhammadiyah 1 Jember yang meliputi data hasil belajar siswa, biodata, dan jumlah keseluruhan siswa baik yang diperoleh sebelum, pada saat, maupun sesudah pelaksanaan penelitian.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *t* (*t-test*). Analisis yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD

Muhammadiyah 1 Jember. Untuk menguji pengaruh signifikan  $t_{hitung}$  pada taraf signifikansi 5% dengan ketentuan sebagai berikut.

- a.  $P\ value < 0,05$  maka hipotesis nihil  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b.  $P\ value \geq 0,05$  maka hipotesis nihil  $H_0$  diterima. dan  $H_a$  ditolak

Adapun hipotesis yang digunakan sebagai berikut.

$H_a$  : Ada pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember

$H_0$  : Tidak ada pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember

## BAB 5. PENUTUP

Bab ini akan memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan penutup skripsi diantaranya (1) kesimpulan, dan (2) saran.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *puzzle* terhadap kemampuan dan hasil belajar dalam pembelajaran menulis cerita narasi sederhana pada siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 80,17 dan rata-rata nilai pada kelas kontrol yaitu 71,21.

### 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan kesimpulan pada subbab 5.1 di atas, saran dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagi sekolah, penelitian dengan menggunakan media *puzzle* dapat dijadikan sebagai referensi untuk memperbaiki masalah mengenai media pembelajaran yang biasa digunakan,
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam menerapkan media pembelajaran *puzzle* pada pembelajaran yang lain, selain pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menulis.
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran *puzzle*, serta sebaiknya media pembelajaran *puzzle* ini dikreasikan dengan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga mampu menghasilkan penelitian yang lebih luas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Akhadiah, dkk. (1991). *Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arysad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Cahyo, U.D. (2012). Penerapan Media *Puzzle Picture* pada Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Tumpang. *Jurnal Online*. Vol. 1, No. 1.  
<http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikel651FD744951DD99D2FC5490D5EEB456.pdf> [Diakses pada 30 Maret 2018].
- Darusuprapti, F. 2015. Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek menggunakan Media *Pop Up* untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Sidokarto Godean Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: satu Nusa.
- Hamalik, O. 2003. *Media Pendidikan*. Bandung: Cita Aditya bakti.
- Hamalik, O. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kamus Bahasa Indonesia. (2003). *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta Balai Pustaka.
- Mutrofin. 2017. *Hasil Pem(belajar)an: Teori dan Pengukurannya*. Jember: LaksBang PRESSindo.
- Nursisto. (1999). *Penuntun Mengarang*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Octavia, R. U. 2012. Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan menggunakan Media *Puzzle* Siswa Kelas

IV SDN Pucanganom Sidoarjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Skripsi*. Universitas Negeri Jember

Pamungkas, S. 2012. *Bahasa Indonesia dalam berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Andi

Poerwanti, E. dkk.. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Prasetyo, A. 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps (Think, Pair, Share) terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa Kelas IV SDN Candipuro 01 Lumajang. *Skripsi*. Universitas Negeri Jember.

Purwandari, Retno dan Qani'ah. 2012. *Buku Pintar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Familia.

Ratnasari, P. I. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri melalui Metode Bermain *Puzzle* pada Kelompok A TK Dharma Wanita Bengle Kecamatan Wonosegoro-Boyolali. *Skripsi*. IKIP PGRI Semarang.

Roesman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Rohmadi, M. dan Nasucha, Y. 2010. *Paragraf: Pengembangan & Implementasi*. Jakarta: Media

Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA

Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Satrijono, H. 2011. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jember: Departemen Pendidikan dan Nasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Sudjana, N. dan Rivai. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan, H. 2008. *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Thuckman, B.W. 1999. *Conducting Educational Research*. America:Harcourt Brace College Publishers.
- Wahyuningsih, F. 2015. Efektivitas Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Menulis Permulaan pada Anak Autistik Kelas I SDLB di SLB N 1 Bantul. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yulianty, Rani. (2009). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak (Modern & Tradisional)*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Yunus,dkk. (2007). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengaruh Media <i>puzzle</i> terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember tahun pelajaran 2017/1018	Adakah pengaruh yang signifikan dalam pengaruh media <i>puzzle</i> terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember tahun pelajaran 2017/1018?	1. Variabel bebas ( x ): Media Puzzle 2. Variabel terikat ( y ): hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana	Langkah-langkah pembelajaran menulis cerita narasi sederhana dengan media <i>puzzle</i> : a. Menyiapkan media <i>puzzle</i> . b. Menyusun bagian-bagian <i>puzzle</i> secara berkelompok. c. Menuliskan cerita berdasarkan gambar pada <i>puzzle</i> . d. Bercerita secara lisan.	1. Responden: siswa kelas II A dan II B di SD Muhammadiyah 1 Jember 2. Informan : Guru dan siswa kelas IIA dan IIB SD Muhammadiyah 1 Jember 3. Dokumen-dokumen	1. Lokasi penelitian: SD Muhammadiyah 1 Jember 2. Desain penelitian: <i>pre-experimental</i> menggunakan pola <i>intacgroup comparison</i> . $\bar{x} = \frac{0_1 + 0_2}{2}$ 3. Analisis Data: Menggunakan bantuan program SPSS versi 2.2 4. Metode pengumpulan Data: Tes dan perlakuan	Ada pengaruh yang signifikan dalam pengaruh media <i>puzzle</i> terhadap hasil belajar dalam keterampilan menulis cerita narasi sederhana siswa kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember tahun pelajaran 2017/1018.

**LAMPIRAN B. DAFTAR NAMA SISWA**

**B. 1. DAFTAR NAMA SISWA KELAS II A (KELAS EKSPERIMEN)**

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	Akhmad Fazel Risqy Pratama	Laki-laki
2.	Amaliyah Nurrizki	Perempuan
3.	Azra Yudhistira Lazuardi	Laki-laki
4.	Cakra Putra Buana	Laki-laki
5.	Evan Habibie Mahardika Irwan	Laki-laki
6.	Farhan Faafi Hakim	Laki-laki
7.	Fauziah Putri	Perempuan
8.	Gavin Althaf Favian Raissanendra	Laki-laki
9.	Ghaza Kanaka Abrar Alakhdan	Laki-laki
10.	Intan Nur Airin	Perempuan
11.	Irfan Nabill Nurdri Saputra	Laki-laki
12.	Kimnya Maymanah Aisyah El Latif	Perempuan
13.	Lareina Aulia Rameza	Perempuan
14.	Meyzega Eboni	Laki-laki
15.	Mirza Jariz Akbar	Laki-laki
16.	Muhammad Fakhri Romadhon	Laki-laki
17.	Muhammad Fikri Abdillah	Laki-laki
18.	Muhammad Hilmi Mahfudz	Laki-laki
19.	Nafas Alam Arta Prianka	Laki-laki
20.	Nala Naylan Najahi	Laki-laki
21.	Nayla Anindya Rhamadhani	Perempuan
22.	Nuruzain Rizqy Dzaky Khairullah	Laki-laki
23.	Queen Yasmin Chantika Nabila M.	Perempuan
24.	Rahma Aulia Zahrafa	Perempuan
25.	Rahma Faizatul Rosyidah	Perempuan
26.	Raissa Bagus Azka Mulya	Laki-laki

No.	Nama	Jenis Kelamin
27.	Rakha Ardiona Pratama	Laki-laki
28.	Raina Yumma Kamili	Perempuan
29.	Salma Ismah Farisa	Perempuan
30.	Sheehan Thea Prasetyo	Laki-laki
31.	Sinta Amelia	Perempuan
32.	Thaufailah Adzka	Perempuan
33.	Winda Kasih Sabrina Fajari	Perempuan
34.	Zahra Vidya Kaylani	Perempuan



**B. 2. DAFTAR NAMA SISWA KELAS II B (KELAS KONTROL)**

No.	NAMA	Jenis Kelamin
1.	Ahmad Zaidan Hafiz Yuva Putra Suhariyanto	Laki-laki
2.	Alghisa Ganendra Rabbani	Perempuan
3.	Alphananda Haidar Kusuma	Laki-laki
4.	Anoraga Brilliant Leader	Laki-laki
5.	Aulia Nabila Putri	Perempuan
6.	Azarine Masayu Abinaya	Perempuan
7.	Azka Adzni Akbar	Laki-laki
8.	Binar Shafry Alfianto	Laki-laki
9.	Brahmana Adi Putra	Laki-laki
10.	Dzaky Avicenna Salvi	Laki-laki
11.	Edzahra Husna Fahira	Perempuan
12.	Gadis Naywa Triningtiyas Pramudia	Perempuan
13.	Hannany Farras Raziq Wibisono Putra	Laki-laki
14.	Jihan Dira Aulia Rahma	Perempuan
15.	Julianse Masayu F	Perempuan
16.	Keysa Lanaura Izzam	Perempuan
17.	Keysa Naila Adilah	Perempuan
18.	M. Zunzun Al Misry	Laki-laki
19.	Mazaya Khairani Nabil Sarwono	Perempuan
20.	Moch. Rasya Fairus Zahran	Laki-laki
21.	Muhammad Daffa Ayyubi Indarto	Laki-laki
22.	Muhammad Rayhan Sabanta	Laki-laki
23.	Nadif Akmal Baihaqi	Laki-laki
24.	Najib Al Afasyil Kusuma Firmansyah	Laki-laki
25.	Najwa Kholifatun Najah	Perempuan
26.	Nathaniela Fimelia Adisty	Perempuan
27.	Naurah	Perempuan
28.	Nizi Mahyarana Lan Janeeta	Perempuan

No.	Nama	Jenis Kelamin
29.	Rayhan Arsafino Juniarta	Laki-laki
30.	Rifda Aulia Vinza	Perempuan
31.	Riyannashifah	Perempuan
32.	Sahira Ayuningastiti N.	Perempuan
33.	Satria Adi Putra	Laki-laki
34.	Trifana Dhinan Ayu Aprilia	Perempuan
35.	Raditya Rangga Ardiyanta	Laki-laki



**LAMPIRAN C. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**

**C.1 Pedoman Wawancara**

No	Data	Sumber data
<b>Sebelum Penelitian</b>		
1	Media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia	Guru Kelas II
2	Respon siswa terhadap media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia	
3	Keterampilan siswa dalam menulis	
4	Kejenuhan siswa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia	
<b>Sebelum Penelitian</b>		
1	Tanggapan siswa kelas II terhadap pembelajaran bahasa Indonesia	Siswa Kelas II
2	Keaktifan siswa pada saat guru memberikan tugas	
3	Minat siswa dalam pembelajaran	
4	Kesukaan menulis karangan	
5	Perasaan siswa terhadap media yang digunakan guru	
6	Sikap siswa pada saat pembelajaran bahasa Indonesia	

**C.2 Pedoman Tes**

No	Data	Sumber data
1	Hasil belajar siswa setelah pembelajaran menulis karangan narasi sederhana menggunakan media konvensional	Kelas Kontrol
2	Hasil belajar siswa setelah pembelajaran menulis karangan narasi sederhana menggunakan media <i>puzzle</i>	Kelas Eksperimen

**C.2 Pedoman Dokumentasi**

<b>No</b>	<b>Data</b>	<b>Sumber data</b>
1	Daftar nama siswa kelas II	Dokumen
2	Rpp kelas kontrol dan kelas Eksperimen	Dokumen
3	Foto kegiatan Pembelajaran	Dokumen



**LAMPIRAN D. INSTRUMEN WAWANCARA**

**D.1 Wawancara dengan Guru**

- Tujuan : Untuk mengetahui media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- Bentuk : Wawancara Terstruktur
- Responden : Guru Kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember

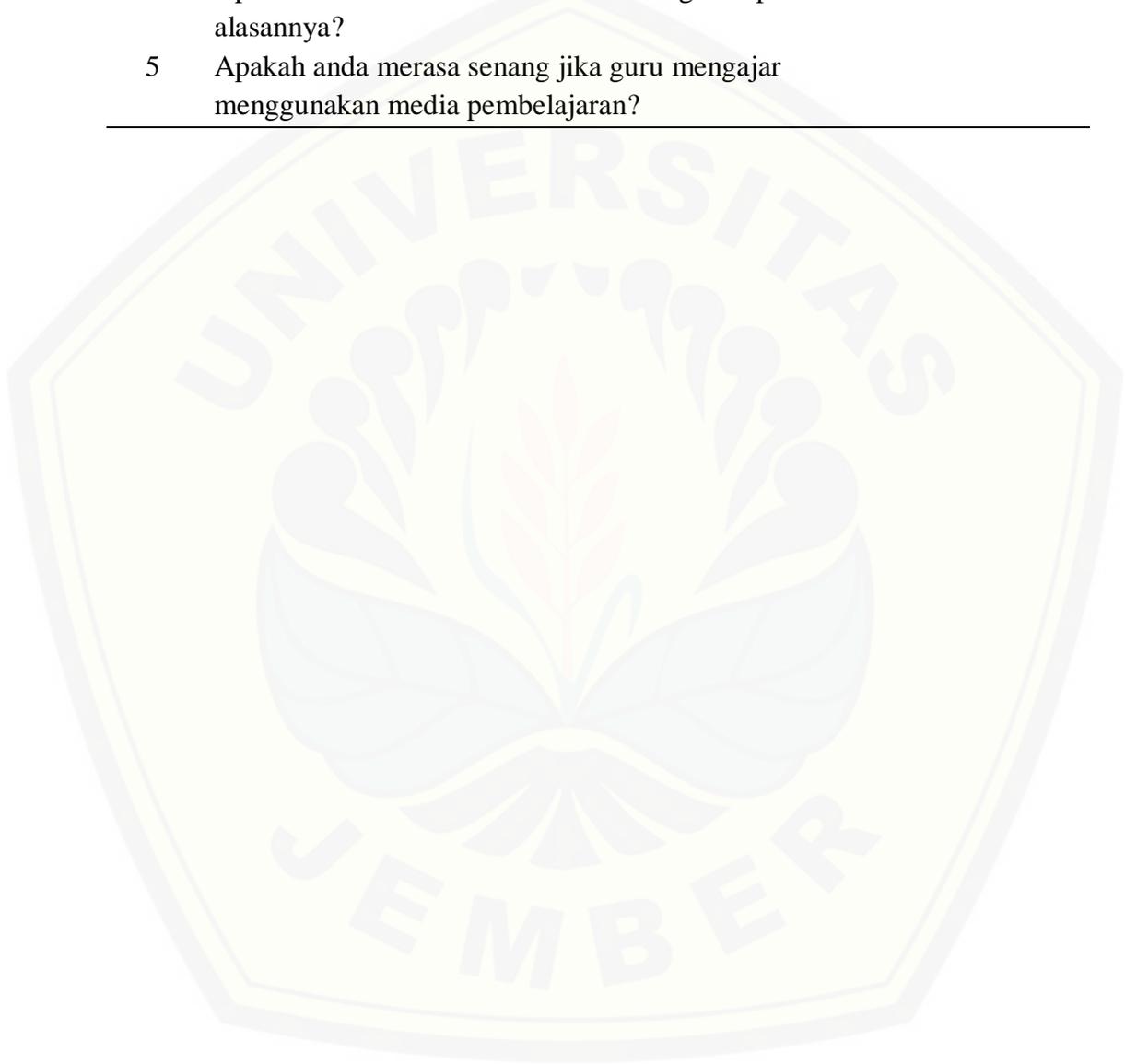
No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, media apa yang sering Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	
2	Bagaimana respon siswa terhadap media yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	
3	Bagainakah gambaran umum keterampilan siswa dalam membuat tulisan (cerita/karangan)?	
4	Apakah siswa merasa bosan dan main di kelas saat proses pembelajaran bahasa Indonesia ketika guru mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran?	
5	Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> ?	

**D.2 Wawancara dengan Siswa**

- Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang respon siswa, sikap, minat, dan keaktifan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.
- Bentuk : Wawancara Terstruktur
- Responden : Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1	Bagaimana pendapat anda tentang pembelajaran bahasa Indonesia? (mudah, cukup sulit, sulit) apa alasannya?	

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
2	Apakah anda mengerjakan dengan baik tugas menulis yang diberikan oleh guru?	
3	Apakah anda memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran bahasa Indonesia?	
4	Apakah anda suka menulis cerita/karangan? Apa alasannya?	
5	Apakah anda merasa senang jika guru mengajar menggunakan media pembelajaran?	



**LAMPIRAN E. HASIL WAWANCARA**

**E.1 Wawancara dengan Guru**

Tujuan : Untuk mengetahui media yang sering digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.  
 Bentuk : Wawancara Terstruktur  
 Responden : Guru Kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember  
 Nama Guru : Muhammad Firdaus, S.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, media apa yang sering Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	Metode yang sering saya gunakan adalah buku bacaan atau buku paket, buku cerita, gambar tapi kadang-kadang.
2	Bagaimana respon siswa terhadap media yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	Siswa selalu senang dengan media yang saya gunakan, dan mereka mengikuti cukup baik. Namun terkadang ada kalanya yang jenuh. Kreativitas dalam memilih media yang bervariasi memang diperlukan.
3	Bagainakah gambaran umum keterampilan siswa dalam membuat tulisan (cerita/karangan)?	Alhamdulillah keterampilan dasar menulis, anak-anak ada yang sudah menguasai. Tetapi juga banyak beberapa anak yang masih kurang memahami. Hal ini mungkin karena mereka kurang memperhatikan. Ketika pengetahuan dan informasi yang mereka terima kurang, maka dalam pembuatan cerita, kosa kata yang dipilih siswa kurang sesuai dengan tema.

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
4	Apakah siswa merasa bosan dan main di kelas saat proses pembelajaran bahasa Indonesia ketika guru mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran?	Iya, kejenuhan siswa biasanya bisa dilihat dari cara mereka tidak memperhatikan, mengerjakan tugas lebih lama atau tidak tepat waktu, berbicara dengan temannya. Pembaruan media atau media yang berinovasi mungkin dibutuhkan.
5	Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> ?	Tidak pernah, bahkan saya juga tidak pernah menyinggung tentang apa itu <i>puzzle</i> .

#### D.2 Wawancara dengan Siswa

Tujuan	: Untuk memperoleh informasi tentang respon siswa, sikap, minat, dan keaktifan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.
Bentuk	: Wawancara Terstruktur
Responden	: Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 1 Jember]

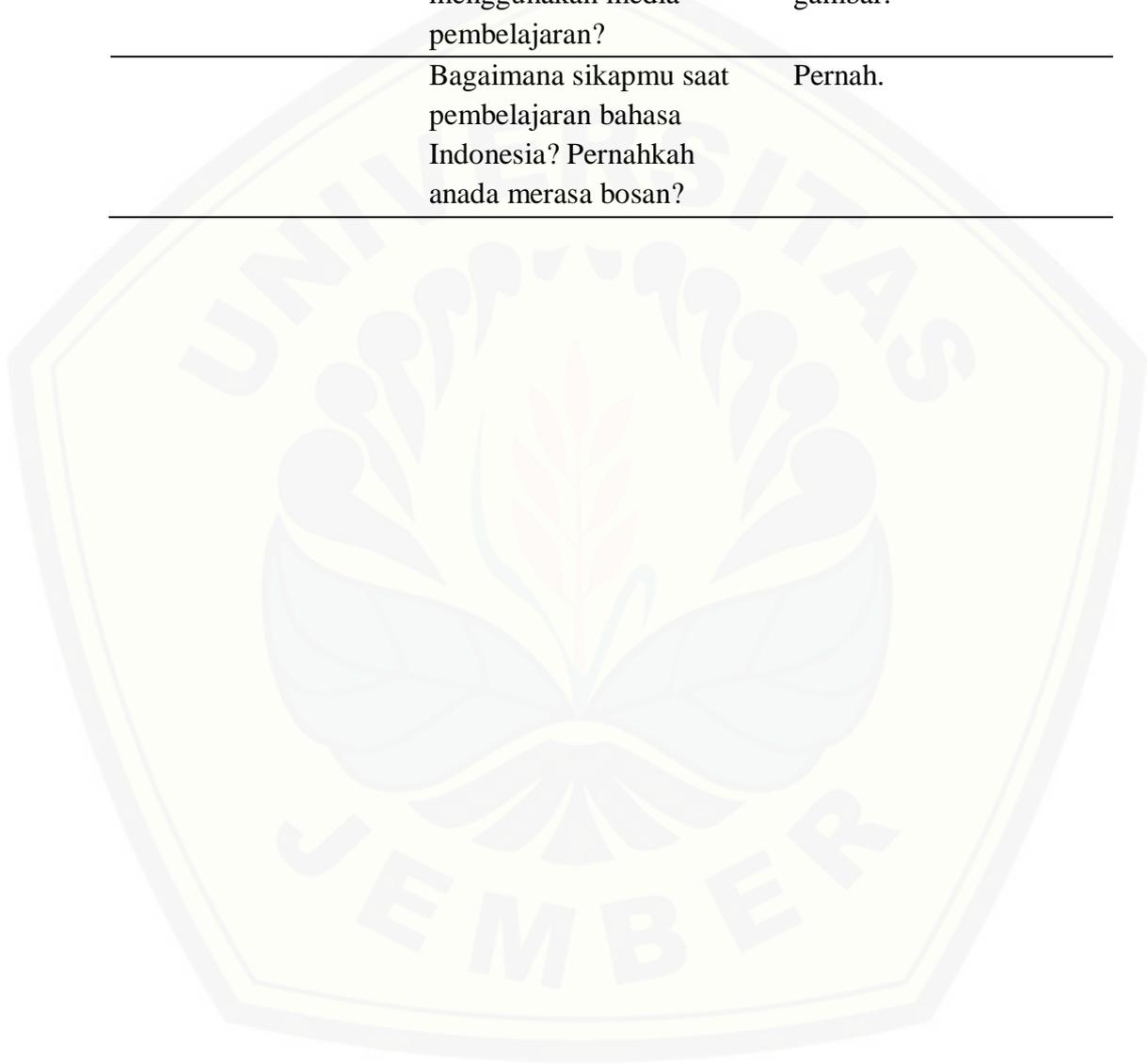
No	Responden	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1	Amaliyah Nurrizki	Bagaimana pendapat anda tentang pembelajaran bahasa Indonesia? (mudah, cukup sulit, sulit) apa alasannya?	Cukup sulit, karena capek membaca sama menulis.
		Apakah anda mengerjakan dengan baik tugas menulis yang diberikan oleh guru?	Dikerjakan, tapi kadang sambil bermain.
		Apakah anda memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran bahasa Indonesia?	Saya memperhatikan.
		Apakah anda suka menulis cerita/karangan? Apa alasannya?	Suka, soalnya bisa cerita banyak.

No	Responden	Pertanyaan	Jawaban Siswa
		Apakah anda merasa senang jika guru mengajar menggunakan media pembelajaran?	Senang sekali.
		Bagaimana sikapmu saat pembelajaran bahasa Indonesia? Pernahkah anada merasa bosan?	Tidak.
2	Farhan Faafi Hakim	Bagaimana pendapat anda tentang pembelajaran bahasa Indonesia? (mudah, cukup sulit, sulit) apa alasannya?	Mudah, saya senang sama bahasa Indonesia.
		Apakah anda mengerjakan dengan baik tugas menulis yang diberikan oleh guru?	Iya dengan baik.
		Apakah anda memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran bahasa Indonesia?	Memperhatikan guru tapi sambil bergurau sama teman.
		Apakah anda suka menulis cerita/karangan? Apa alasannya?	Suka, soalnya menulis panjang dan tidak bosan.
		Apakah anda merasa senang jika guru mengajar menggunakan media pembelajaran?	Senang sekali.
		Bagaimana sikapmu saat pembelajaran bahasa Indonesia? Pernahkah anada merasa bosan?	Pernah.
3	Nala Naylan Najahi	Bagaimana pendapat anda tentang pembelajaran bahasa Indonesia? (mudah, cukup sulit, sulit) apa alasannya?	Mudah, karena tidak usah berhitung.
		Apakah anda mengerjakan	Iya cukup baik.

No	Responden	Pertanyaan	Jawaban Siswa
		dengan baik tugas menulis yang diberikan oleh guru?	
		Apakah anda memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran bahasa Indonesia?	Memperhatikan kadang-kadang.
		Apakah anda suka menulis cerita/karangan? Apa alasannya?	Suka, karena saya suka bercerita.
		Apakah anda merasa senang jika guru mengajar menggunakan media pembelajaran?	Senang, apalagi banyak gambar-gambarnya.
		Bagaimana sikapmu saat pembelajaran bahasa Indonesia? Pernahkah anda merasa bosan?	Pernah.
4	Winda Kasih Sabrina Fajari	Bagaimana pendapat anda tentang pembelajaran bahasa Indonesia? (mudah, cukup sulit, sulit) apa alasannya?	Sulit, karena banyak tulisannya.
		Apakah anda mengerjakan dengan baik tugas menulis yang diberikan oleh guru?	Iya dengan baik, tapi kadang sambil berbicara sama teman.
		Apakah anda memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran bahasa Indonesia?	Memperhatikan, melihat pak guru.
		Apakah anda suka menulis cerita/karangan? Apa alasannya?	Suka, karena bisa cerita lucu-lucu.
		Apakah anda merasa senang jika guru mengajar menggunakan media pembelajaran?	Senang banget.
		Bagaimana sikapmu saat pembelajaran bahasa	Pernah.

No	Responden	Pertanyaan	Jawaban Siswa
		Indonesia? Pernahkah anada merasa bosan?	
5	Farhan Faafi Hakim	Bagaimana pendapat anda tentang pembelajaran bahasa Indonesia? (mudah, cukup sulit, sulit) apa alasannya?	Sulit, karena kadang saya pusing.
		Apakah anda mengerjakan dengan baik tugas menulis yang diberikan oleh guru?	Iya menulis.
		Apakah anda memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran bahasa Indonesia?	Memperhatikan bu guru.
		Apakah anda suka menulis cerita/karangan? Apa alasannya?	Suka, karena enak senang menulis.
		Apakah anda merasa senang jika guru mengajar menggunakan media pembelajaran?	Senang, daripada suruh ngerjakan terus.
		Bagaimana sikapmu saat pembelajaran bahasa Indonesia? Pernahkah anada merasa bosan?	Pernah.
6	Raditya Rangga Ardiyanta	Bagaimana pendapat anda tentang pembelajaran bahasa Indonesia? (mudah, cukup sulit, sulit) apa alasannya?	Sulit, tapi kadang mudah
		Apakah anda mengerjakan dengan baik tugas menulis yang diberikan oleh guru?	Iya langsung ditulis.
		Apakah anda memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran bahasa Indonesia?	Memperhatikan, tapi kadang diajak gurau sama teman.

No	Responden	Pertanyaan	Jawaban Siswa
		Apakah anda suka menulis cerita/karangan? Apa alasannya?	Suka, karena suka menulis.
		Apakah anda merasa senang jika guru mengajar menggunakan media pembelajaran?	Senang, kalau bu guru bawa buku cerita, gambar.
		Bagaimana sikapmu saat pembelajaran bahasa Indonesia? Pernahkah anda merasa bosan?	Pernah.



**LAMPIRAN F. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(KELAS EKSPERIMEN)**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 1 Jember  
Kelas/Semester : II / II  
Tema : 5 (Hidup Bersih dan Sehat)  
Sub Tema : 1 (Hidup Bersih dan Sehat di Rumah)  
Pembelajaran : 1  
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit

**A. Kompetensi Inti**

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

**Bahasa Indonesia**

- 3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
- 4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan

dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

### **PPKn**

3.2 Memahami tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah.

4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan sekolah.

### **Matematika**

3.8 Mengidentifikasi unsur-unsur yang membentuk segi tiga, segi empat dan segi enam beraturan.

4.6 Mengurai unsur-unsur bangun ruang sederhana dari benda-benda di sekitar.

## **C. Indikator Pembelajaran**

### **Bahasa Indonesia**

- Mengidentifikasi, berbagai kegiatan di lingkungan sekitar.
- Menulis cerita narasi sederhana tentang kegiatan di lingkungan sekitar dengan EYD yang benar,

### **PPKn**

- Menyebutkan beberapa aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
- Berperilaku yang sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

### **Matematika**

- Menentukan unsur-unsur yang menentukan bangun datar yaitu sudut dan ruas garis (sisi).
- Mengurai unsur-unsur bangun ruang yaitu sisi, sudut, dan rusuk.

## **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah menyusun *puzzle*, siswa dapat mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan sehari-hari di rumah dengan cermat.
2. Setelah menyusun dan memperhatikan gambar pada *puzzle*, siswa dapat menulis cerita tentang cara mencuci tangan dengan EYD yang tepat secara cermat.

3. Dengan mengamati teks bacaan “Hidup Bersih dan Sehat”, siswa dapat menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan di rumah dengan percaya diri.
4. Dengan memperhatikan gambar, siswa dapat menirukan tata tertib di rumah dengan disiplin.
5. Dengan mengamati gambar sisi bangun ruang, siswa dapat menyebutkan banyak sudut dan banyak sisi bangun segiempat dengan cermat.
6. Dengan mengamati gambar kardus dan media kardus, siswa dapat menyebutkan bentuk sisi bangun ruang secara cermat.

#### **E. Materi Pembelajaran**

1. Aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
2. Menyanyikan lagu.
3. Cuci tangan dengan benar.
4. Sudut dan sisi bangun segiempat.

#### **F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik

Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya jawab, dan Penugasan.

#### **G. Langkah-langkah Pembelajaran**

##### **Pertemuan 1**

<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam saat memasuki kelas.</li> <li>2. Guru melakukan doa bersama sebelum pembelajaran dimulai.</li> <li>3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam, dan mengawali kbm dengan berdoa.</li> <li>2. Siswa secara bersama melakukan doa bersama sebelum pembelajaran.</li> <li>3. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai kabar dan memperhatikan guru</li> </ol>	<b>10 Menit</b>

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
		saat melakukan presensi.	
	4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.	4. Siswa memperhatikan guru saat menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.	
	5. Guru melakukan apersepsi dengan diingatkan kembali materi sebelumnya.	5. Siswa memperhatikan guru dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai materi sebelumnya. (apersepsi)	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa secara klasikal meminta siswa membaca bergiliran isi teks pada sub tema 1.</li> <li>2. Guru meminta siswa mengamati gambar yang menunjukkan perilaku hidup bersih dan sehat di rumah.</li> <li>3. Guru memberi kesempatan mengamati dan menganalisis gambar secara cermat.</li> <li>4. Guru menggunakan rubrik pengamatan gambar untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa.</li> <li>5. Guru membimbing</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca bergiliran dengan ditunjuk oleh guru.</li> <li>• Siswa mengamati gambar yang menunjukkan perilaku hidup bersih dan sehat di rumah.</li> <li>• Siswa mengamati dan menganalisis gambar Siti makan bersama keluarga secara cermat dengan bimbingan guru.</li> </ul>	<b>50 Menit</b>

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<p>siswa untuk mengamati gambar Siti makan bersama keluarga (mengamati).</p>		
	<p>5. Guru meminta siswa mengamati isi teks “Hidup Bersih dan Sehat di rumah” (mengamati)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati dan membaca isi teks “Hidup Bersih dan Sehat di rumah”.</li> </ul>	
	<p>7. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang dilakukan Siti sebelum makan?</li> <li>- Mengapa Siti mencuci tangan?</li> <li>- Makanan apa yang tersedia di meja?</li> <li>- Apa fungsi kita makan?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai isi teks.</li> </ul>	
	<p>8. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengarahkan pemahaman tentang perilaku hidup bersih dan sehat dirumah.</p>		
	<p>9. Mencuci tangan sebagai wujud perilaku bersih, makan buah dan sayur agar kita sehat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang mencuci tangan.</li> </ul>	
	<p>10. Guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang hasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membuat pertanyaan tentang hidup bersih dan sehat.</li> </ul>	

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	pengamatannya.		
	11. Kegiatan ini melatih anak untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mereka.	• siswa menulis	
	12. Guru meminta siswa menulis pertanyaannya, kemudian secara bergantian siswa mengajukan pertanyaan.	• pertanyaannya, kemudian secara bergantian siswa mengajukan pertanyaan kepada temannya dengan bimbingan guru.	
	13. Guru mencatat pertanyaan-pertanyaan siswa dan membahasnya secara klasikal.	• Siswa mendengarkan pembahasan yang dilakukan oleh guru.	
	14. Guru menjelaskan mencuci tangan dengan benar. Ada 7 langkah mencuci tangan dengan benar	• Siswa mendengarkan penjelasan guru.	
	15. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 orang siswa.	• Siswa membentuk kelompok.	
	16. Guru memberi media <i>puzzle</i> , setiap kelompok mendapatkan 1 <i>puzzle</i> .		
	17. Secara berkelompok siswa diminta menyusun bagian-bagian <i>puzzle</i> menjadi suatu	• Siswa menyusun <i>puzzle</i> secara berkelompok.	

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<p>gambar yang utuh.</p> <p>18. Gambar berisikan langkah mencuci tangan</p> <p>19. Guru membimbing siswa.</p> <p>20. Guru menugaskan siswa secara individu, untuk menulis cerita narasi sederhana tentang langkah-langkah mencuci tangan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menulis cerita sederhana tentang gambar pada <i>puzzle</i>.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>2. Guru memberikan tugas sebagai tindak lanjut dari pembelajaran.</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</li> <li>4. Guru menyampaikan pesan moral yang dapat diambil dari pembelajaran.</li> <li>5. Guru melakukan doa untuk mengakhiri pembelajaran.</li> <li>6. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diberikan.</li> <li>2. Siswa menerima tugas yang diberikan oleh guru sebagai tindak lanjut pembelajaran.</li> <li>3. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</li> <li>4. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.</li> <li>5. Siswa melakukan doa bersama untuk mengakhiri pembelajaran.</li> <li>6. Siswa menjawab salam dari guru.</li> </ol>	<b>10 Menit</b>

### Pertemuan 2

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam saat memasuki kelas.</li> <li>2. Guru melakukan doa bersama sebelum pembelajaran dimulai.</li> <li>3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan diingatkan kembali materi sebelumnya.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam, dan mengawali kbm dengan berdoa.</li> <li>2. Siswa secara bersama melakukan doa bersama sebelum pembelajaran.</li> <li>3. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai kabar dan memperhatikan guru saat melakukan presensi.</li> <li>4. Siswa memperhatikan guru saat menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.</li> <li>5. Siswa memperhatikan guru dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai materi sebelumnya. (apersepsi)</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan pengertian tata tertib di rumah ( dengan memberi contoh salah satunya mencuci tangan).</li> <li>2. Guru memberi tugas siswa menulis kegiatan di rumah yang harus dilakukan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian tata tertib dan mengingat kembali pelajaran sebelumnya, yaitu mencuci tangan.</li> </ul>	<b>50 Menit</b>

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<p>dengan cuci tangan.</p> <p>3. Guru memberikan contoh cara menyanyikan lagu “Makan Jangan Bersuara”.</p> <p>4. Siswa mengamati gambar kardus pembungkus sabun.</p> <p>5. Guru menyiapkan kardus sabun, guru membimbing siswa mengamati sisi-sisinya. (mengamati)</p> <p>6. Guru memotong rusuk kardus.</p> <p>7. Guru menunjukkan sudut dan sisi dari sisi kardus.</p> <p>8. Guru meminta siswa menuliskan contoh tata tertib yang berlaku di rumah.</p> <p>9. Guru memberikan bimbingan kepada siswa dalam .menuliskan contoh tata tertib di rumah.</p> <p>10. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 orang siswa.</p> <p>11. Guru memberi media <i>puzzle</i>, setiap kelompok mendapatkan 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menulis kegiatan di rumah yang harus dilakukan dengan cuci tangan.</li> <li>• Siswa menyanyikan lagu “Makan Jangan Bersuara” dengan bersama-sama.</li> <li>• Siswa mengamati sisi-sisi kardus sabun. (mengamati)</li> <li>• Siswa menuliskan contoh tata tertib yang berlaku di rumah dengan bimbingan guru.</li> <li>• Kelas terbagi menjadi beberapa kelompok.</li> </ul>	

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<p><i>puzzle</i>.</p> <p>12. Secara berkelompok siswa diminta menyusun bagian-bagian puzzle menjadi suatu gambar yang utuh.</p> <p>13. Gambar berisikan kegiatan tata tertib di rumah.</p> <p>14. Kelompok yang selesai terlebih dahulu, maka kelompok tersebut yang menang dan mendapat reward .</p> <p>15. Kemudian jika semua kelompok selesai, secara individu guru memberi tugas siswa untuk menulis cerita narasi sederhana tentang gambar pada puzzle yang sudah mereka susun.</p> <p>16. Guru membimbing siswa dalam menulis cerita narasi sederhana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyusun <i>puzzle</i> secara berkelompok.</li> <li>• Siswa menulis cerita sederhana tentang gambar pada puzzle.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>2. Guru memberikan tugas sebagai tindak lanjut dari</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diberikan.</li> <li>2. Siswa menerima tugas yang diberikan oleh guru sebagai tindak</li> </ol>	

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	pembelajaran.	lanjut pembelajaran.	
	3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.	3. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami.	
	4. Guru menyampaikan pesan moral yang dapat diambil dari pembelajaran.	4. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.	
	5. Guru melakukan doa untuk mengakhiri pembelajaran.	5. Siswa melakukan doa bersama untuk mengakhiri pembelajaran.	
	6. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.	6. Siswa menjawab salam dari guru.	

#### H. Sumber dan Media Pembelajaran

**Sumber Belajar** : Buku Tematik, Buku Guru dan Buku Siswa 2013

**Media Pembelajaran** : *Puzzle*

#### I. Penilaian

Prose penilaian dan pengukuran ketercapaian tujuan pembelajaran dilakukan selama dan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

**Tehnik Penilaian** : Test

**Bentuk Tes** : Tulis

**Contoh Instrumen Tes** :

1. Tulislah cerita tentang cara mencuci tangan dengan menggunakan air dan sabun.

2. Tulislah cerita tentang salah satu kegiatan tata tertib di rumah yang biasa kamu lakukan.

Peneliti

**Elya Iswahyuli**  
**NIM 140210204134**



**LAMPIRAN G. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(KELAS KONTROL)**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 1 Jember  
Kelas/Semester : II / II  
Tema : 5 (Hidup Bersih dan Sehat)  
Sub Tema : 1 (Hidup Bersih dan Sehat di Rumah)  
Pembelajaran : 1  
Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit

**A. Kompetensi Inti**

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya  
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru  
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah.  
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

**Bahasa Indonesia**

- 3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.  
4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan

dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

### **PPKn**

3.2 Memahami tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah.

4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan sekolah.

### **Matematika**

3.8 Mengidentifikasi unsur-unsur yang membentuk segi tiga, segi empat dan segi enam beraturan.

4.6 Mengurai unsur-unsur bangun ruang sederhana dari benda-benda di sekitar.

## **C. Indikator Pembelajaran**

### **Bahasa Indonesia**

- Mengidentifikasi, berbagai kegiatan di lingkungan sekitar.
- Menulis cerita narasi sederhana tentang kegiatan di lingkungan sekitar dengan EYD yang benar,

### **PPKn**

- Menyebutkan beberapa aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
- Berperilaku yang sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

### **Matematika**

- Menentukan unsur-unsur yang menentukan bangun datar yaitu sudut dan ruas garis (sisi).
- Mengurai unsur-unsur bangun ruang yaitu sisi, sudut, dan rusuk.

## **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan memperhatikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi berbagai bentuk kegiatan sehari-hari di rumah dengan cermat.
2. Dengan memperhatikan gambar dan melakukan gerakan cuci tangan, siswa dapat menulis cerita tentang cara mencuci tangan dengan EYD yang tepat secara cermat.

3. Dengan mengamati teks bacaan “Hidup Bersih dan Sehat”, siswa dapat menyebutkan tata tertib yang berlaku ketika makan di rumah dengan percaya diri.
4. Dengan memperhatikan gambar, siswa dapat menirukan tata tertib di rumah dengan disiplin.
5. Dengan mengamati gambar sisi bangun ruang, siswa dapat menyebutkan banyak sudut dan banyak sisi bangun segiempat dengan cermat.
6. Dengan mengamati gambar kardus dan media kardus, siswa dapat menyebutkan bentuk sisi bangun ruang secara cermat.

#### **E. Materi Pembelajaran**

1. Aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
2. Menyanyikan lagu.
3. Cuci tangan dengan benar.
4. Sudut dan sisi bangun segiempat.

#### **F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik

Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya jawab, dan Penugasan.

#### **G. Langkah-langkah Pembelajaran**

##### **Pertemuan 1**

<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam saat memasuki kelas.</li> <li>2. Guru melakukan doa bersama sebelum pembelajaran dimulai.</li> <li>3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam, dan mengawali kbm dengan berdoa.</li> <li>2. Siswa secara bersama melakukan doa bersama sebelum pembelajaran.</li> <li>3. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai kabar dan memperhatikan guru</li> </ol>	<b>10 Menit</b>

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
		<p>saat melakukan presensi.</p> <p>4. Siswa memperhatikan guru saat menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.</p> <p>5. Siswa memperhatikan guru dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai materi sebelumnya. (apersepsi)</p>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.</p> <p>5. Guru melakukan apersepsi dengan diingatkan kembali materi sebelumnya.</p> <p>1. Guru mengkondisikan siswa secara klasikal meminta siswa membaca bergiliran isi teks pada sub tema 1.</p> <p>2. Guru meminta siswa mengamati gambar yang menunjukkan perilaku hidup bersih dan sehat di rumah.</p> <p>3. Guru memberi kesempatan mengamati dan menganalisis gambar secara cermat.</p> <p>4. Guru menggunakan rubrik pengamatan gambar untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa.</p> <p>5. Guru membimbing</p>	<p>• Siswa membaca bergiliran dengan ditunjuk oleh guru.</p> <p>• Siswa mengamati gambar yang menunjukkan perilaku hidup bersih dan sehat di rumah.</p> <p>• Siswa mengamati dan menganalisis gambar Siti makan bersama keluarga secara cermat dengan bimbingan guru.</p>	<b>50 Menit</b>

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<p>siswa untuk mengamati gambar Siti makan bersama keluarga (mengamati).</p> <p>6. Siswa mengamati isi teks “Hidup Bersih dan Sehat di rumah” (mengamati)</p> <p>7. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang dilakukan Siti sebelum makan?</li> <li>- Mengapa Siti mencuci tangan?</li> <li>- Makanan apa yang tersedia di meja?</li> <li>- Apa fungsi kita makan?</li> </ul> <p>8. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengarahkan pemahaman tentang perilaku hidup bersih dan sehat dirumah.</p> <p>9. Mencuci tangan sebagai wujud perilaku bersih, makan buah dan sayur agar kita sehat.</p> <p>10. Guru membimbing siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati dan membaca isi teks “Hidup Bersih dan Sehat di rumah”.</li> <li>• Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai isi teks.</li> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang mencuci tangan.</li> <li>• Siswa membuat pertanyaan tentang hidup bersih dan sehat.</li> </ul>	

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	hasil pengamatannya.		
	11. Kegiatan ini melatih anak untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mereka.		
	12. Guru meminta siswa menulis pertanyaannya, kemudian secara bergantian siswa mengajukan pertanyaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• siswa menulis pertanyaannya, kemudian secara bergantian siswa mengajukan pertanyaan kepada temannya dengan bimbingan guru.</li> </ul>	
	13. Guru mencatat pertanyaan-pertanyaan siswa dan membahasnya secara klasikal.		
	14. Guru menjelaskan mencuci tangan dengan benar. Ada 7 langkah mencuci tangan dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru.</li> </ul>	
	15. Guru menulis langkah-langkah mencuci tangan di papan tulis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mencatat langkah-langkah mencuci tangan di papan tulis.</li> </ul>	
	16. Guru mminta siswa membaca bergiliran langkah-langkah mencuci tangan di papan tulis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membaca bergiliran dengan ditunjuk oleh guru</li> </ul>	
	17. Guru memberi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menjawab pertanyaan dari guru</li> </ul>	

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	18. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengarahkan pemahaman tentang langkah-langkah mencuci tangan yang benar. 19. Guru menugaskan siswa secara individu, untuk menulis cerita narasi sederhana tentang langkah-langkah mencuci tangan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menulis cerita sederhana tentang gambar pada <i>puzzle</i>.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Guru memberikan tugas sebagai tindak lanjut dari pembelajaran. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. 4. Guru menyampaikan pesan moral yang dapat diambil dari pembelajaran. 5. Guru melakukan doa untuk mengakhiri pembelajaran. 6. Guru meninggalkan	1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diberikan. 2. Siswa menerima tugas yang diberikan oleh guru sebagai tindak lanjut pembelajaran. 3. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami. 4. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru. 5. Siswa melakukan doa bersama untuk mengakhiri pembelajaran. 6. Siswa menjawab	<b>10 Menit</b>

<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	kelas dengan mengucapkan salam.	salam dari guru.	

### Pertemuan 2

<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam saat memasuki kelas.</li> <li>2. Guru melakukan doa bersama sebelum pembelajaran dimulai.</li> <li>3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan diingatkan kembali materi sebelumnya.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam, dan mengawali kbm dengan berdoa.</li> <li>2. Siswa secara bersama melakukan doa bersama sebelum pembelajaran.</li> <li>3. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai kabar dan memperhatikan guru saat melakukan presensi.</li> <li>4. Siswa memperhatikan guru saat menginformasikan tema yang akan dibelajarkan.</li> <li>5. Siswa memperhatikan guru dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai materi sebelumnya. (apersepsi)</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan pengertian tata tertib di rumah ( dengan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru</li> </ul>	<b>50 Menit</b>

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<p>memberi contoh salah satunya mencuci tangan).</p> <p>2. Guru memberi tugas siswa menulis kegiatan di rumah yang harus dilakukan dengan cuci tangan.</p> <p>3. Guru memberikan contoh cara menyanyikan lagu “Makan Jangan Bersuara”.</p> <p>4. Siswa mengamati gambar kardus pembungkus sabun.</p> <p>5. Guru menyiapkan kardus sabun, guru membimbing siswa mengamati sisi-sisinya. (mengamati)</p> <p>6. Guru memotong rusuk kardus.</p> <p>7. Guru menunjukkan sudut dan sisi dari sisi kardus.</p> <p>8. Guru meminta siswa menuliskan contoh tata tertib yang berlaku di rumah.</p> <p>9. Guru memberikan bimbingan kepada siswa dalam menuliskan contoh tata tertib di rumah.</p> <p>10. Guru menugaskan siswamenuliskan</p>	<p>tentang pengertian tata tertib dan mengingat kembali pelajaran sebelumnya, yaitu mencuci tangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menulis kegiatan di rumah yang harus dilakukan dengan cuci tangan.</li> <li>• Siswa menyanyikan lagu “Makan Jangan Bersuara” dengan bersama-sama.</li> <li>• Siswa mengamati sisi-sisi kardus sabun. (mengamati)</li> <li>• Siswa menuliskan contoh tata tertib yang berlaku di rumah dengan bimbingan guru.</li> </ul>	

Deskripsi Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
	<p>contoh tata tertib di rumah.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Guru memberi tugas siswa untuk memilih salah satu tata tertib di rumah yang sudah dituliskan siswa.</li> <li>12. Kemudian siswa diminta menulis cerita sederhana tentang tata tertib tersebut bimbingan guru.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menulis cerita sederhana tentang salah satu tata tertib di rumah dengan bimbingan guru.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>2. Guru memberikan tugas sebagai tindak lanjut dari pembelajaran.</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</li> <li>4. Guru menyampaikan pesan moral yang dapat diambil dari pembelajaran.</li> <li>5. Guru melakukan doa untuk mengakhiri pembelajaran.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah diberikan.</li> <li>2. Siswa menerima tugas yang diberikan oleh guru sebagai tindak lanjut pembelajaran.</li> <li>3. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</li> <li>4. Siswa mendengarkan pesan moral yang disampaikan oleh guru.</li> <li>5. Siswa melakukan doa bersama untuk mengakhiri pembelajaran.</li> </ol>	

<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	6. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.	6. Siswa menjawab salam dari guru.	

## H. Sumber dan Media Pembelajaran

**Sumber Belajar :**

Buku Tematik, Buku Guru dan Buku Siswa 2013

**Media Pembelajaran:**

-

## I. Penilaian

Prose penilaian dan pengukuran ketercapaian tujuan pembelajaran dilakukan selama dan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

**Tehnik Penilaian** : Test

**Bentuk Tes** : Tulis

**Contoh Instrumen Tes** :

1. Tulislah cerita tentang cara mencuci tangan dengan menggunakan air dan sabun.
2. Tulislah cerita tentang salah satu kegiatan tata tertib di rumah yang biasa kamu lakukan.

Peneliti

**Elva Iswahyuli**  
NIM 140210204134

**LAMPIRAN H. MATERI PEMBELAJARAN**

**Bahasa Indonesia (Mengenal Teks Cerita Narasi)**

**Hidup Bersih dan Sehat**

Teks 1

Siti tinggal di rumah yang bersih dan sehat.  
Ayah, Ibu, dan Siti selalu menjaga rumah tetap bersih.  
Setiap hari Siti dan keluarga makan sayur dan buah.  
Mereka hidup bersih dan sehat setiap hari.

Teks 2



Siti setiap pagi sarapan bersama.  
Sebelum sarapan mereka mencuci tangan.  
Mereka mencuci tangan dengan air dan sabun.  
Siti selalu hidup bersih dan sehat di rumah.

Teks 3

Mencuci tangan harus dilakukan dengan sabun.  
Ibu selalu membeli sabun 1 kardus.  
Kardus bekas bungkus sabun dipergunakan Siti untuk bermain.  
Siti memotong kardus pada bagian rusuknya.  
Siti menemukan bangun datar potongan sisi kardus.

**PPKn (Tata tertib dirumah)**

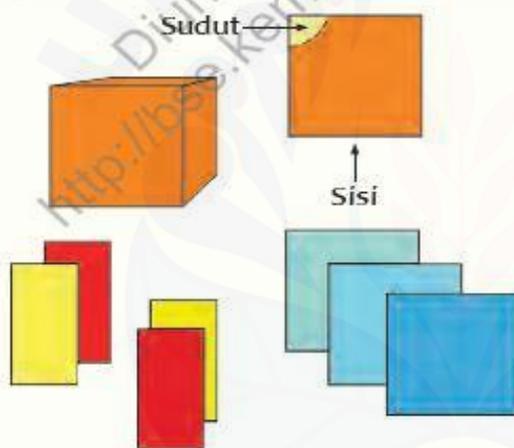
Beberapa contoh penerapan aturan dalam kehidupan keluarga antara lain:

1. Setelah bangun tidur menata kembali tempat tidur.
2. Mengerjakan tugas di rumah yang menjadi tanggung jawabnya (menyapu, menyiram bunga).
3. Menghormati orang yang lebih tua dan menyayangi orang yang lebih muda.
4. Menaati dan mematuhi peraturan yang ada dalam keluarga yang sudah menjadi kesepakatan bersama.
5. Bersalaman atau berpamitan sebelum berangkat sekolah.
6. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan.
7. Mencuci tangan setelah bermain.
8. Hidup bersih di rumah.

Salah satu contoh tata tertib di rumah adalah cuci tangan. Ada 7 langkah-langkah mencuci tangan yang benar, yaitu:

1. Basahi tangan setinggi pertengahan lengan bawah dengan air mengalir.
2. Gunakan sabun dibagian telapak tangan yang telah basah.
3. Digasak telapak tangan ke telapak tangan sehingga menghasilkan busa secukupnya selama 14-20 detik.
4. Bilas kembali dengan air bersih.
5. Tutup kran dengan siku atau tisu.
6. Keringkan tangan dengan tisu/handuk kertas.
7. Hindarkan menyentuh benda disekitarnya setelah mencuci tangan.

**Matematika** (Unsur-unsur segi tiga, segi empat, dan segi enam)



Potongan kardus berbentuk segiempat.  
Segiempat memiliki sudut dan sisi.  
Sisi segiempat berupa ruas garis.

**LAMPIRAN I. LEMBAR KERJA SISWA**

**LEMBAR KERJA SISWA 1**  
(Kelas Kontrol dan Eksperimen)

Nama Siswa :

Kelas/No.Absen :

**Ayo Menanya**

1. Buatlah pertanyaan tentang “hidup sehat dan bersih”, kemudian sampaikan kepada guru dan teman-temanmu!

Pertanyaan :

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

**LEMBAR KERJA SISWA 2**  
(Kelas Kontrol dan Eksperimen)

Nama Siswa :

Kelas/No.Absen :

**Ayo Berlatih**

1. Tulislah kegiatan di rumah yang harus dilakukan dengan cuci tangan!

A large, light-colored rectangular area with rounded corners and a drop shadow, designed for writing. It features horizontal dashed lines for text entry. The top and bottom edges are slightly curved, and there are small circular tabs on the top-left and bottom-left corners, suggesting it's a page from a notebook or folder. A faint watermark of the Universitas Jember logo is visible in the background.

**LEMBAR KERJA SISWA 3**  
(Kelas Kontrol dan Eksperimen)

Nama Siswa :

Kelas/No.Absen :

**Ayo Berlatih**

1. Perhatikan potongan kardus berikut!

Potongan kardus	Banyak Sudut	Banyak sisi setiap potongan kardus
	...	...

2. Berdasarkan banyaknya sudut dan banyaknya sisi apakah yang dapat kamu simpulkan tentang segiempat?

Tulislah kesimpulanmu!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**LEMBAR KERJA SISWA 4**

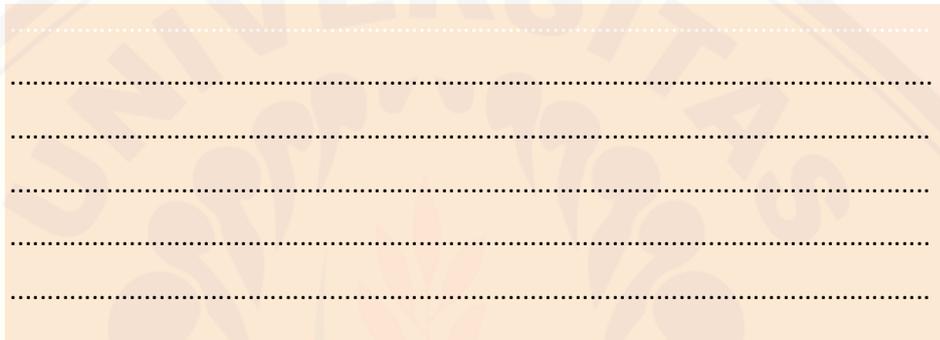
(Kelas Kontrol)

Nama Siswa :

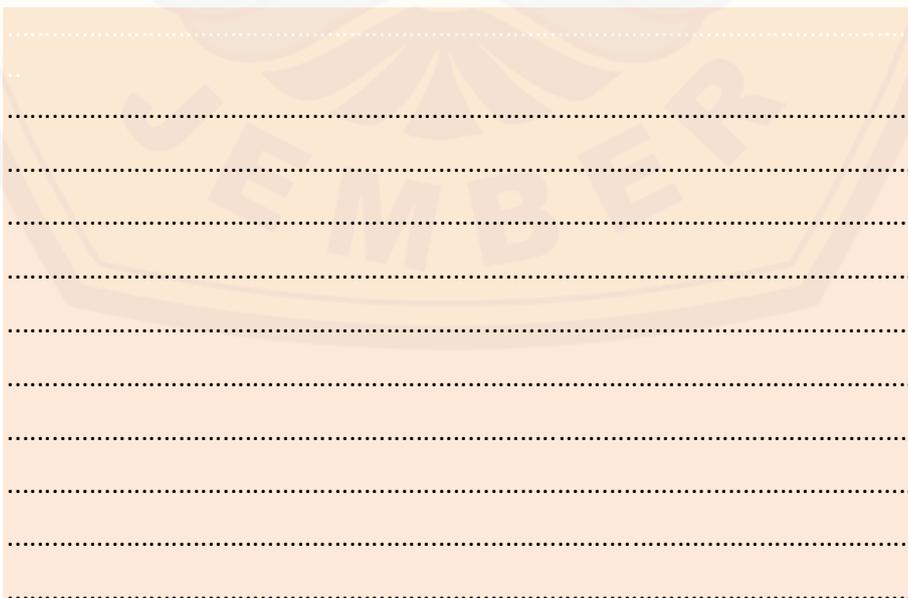
Kelas/No.Absen :

**Ayo menulis dengan percaya diri!**

1. Tulislah beberapa contoh tata tertib yang berlaku di rumah!



2. Tulislah cerita tentang salah satu tata tertib yang biasa kamu lakukan di rumah!



**LEMBAR KERJA SISWA 4**

(Kelas Eksperimen)

Nama Siswa :

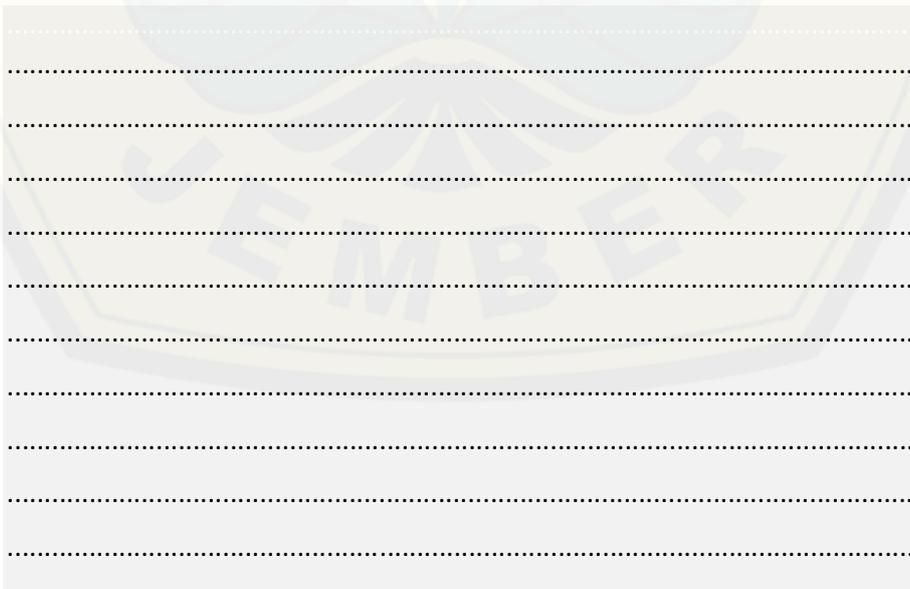
Kelas/No.Absen :

**Ayo menulis dengan percaya diri!**

1. Tulislah beberapa contoh tata tertib yang berlaku di rumah!



2. Tulislah cerita tentang gambar pada *puzzle* yang sudah kalian susun!



LAMPIRAN J. LEMBAR KERJA KELOMPOK

**LEMBAR KERJA KELOMPOK**

(Kelas Eksperimen)

No. Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1. .... ( )
2. .... ( )
3. .... ( )
4. .... ( )

**AYO BERMAIN PUZZLE**

Berkelompoklah dengan beberapa temanmu (maksimal 3 orang), kemudian kita akan bermain *puzzle* bersama-sama.

Ikuti aturan permainan yang ada!!!



**Aturan Permainan**

1. Sebelum potongan *puzzle* dibagikan siswa dibagi kedalam 10 kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa dalam setiap kelompok.
2. Guru membagikan *puzzle* pada setiap kelompok.
3. Secara kompak susunlah potongan-potongan *puzzle* tersebut agar menjadi sebuah gambar yang utuh.
4. Kelompok yang selesai terlebih dahulu, maka kelompok tersebut yang menang dan mendapatkan hadiah/ *reward*.
5. Setelah selesai, tuliskan cerita tentang gambar pada *puzzle* yang sudah kalian susun secara individu pada lembar kerja siswa 4.

Susunlah *puzzle* menjadi gambar yang utuh!

Amatilah gambar pada *puzzle* dengan baik!

1. **Puzzle 1**  
(Kelompok 1 dan 6)



2. **Puzzle 2** (Kelompok 2 dan 7 )



3. **Puzzle 3** (Kelompok 3 dan 8 )



4. **Puzzle 4** (Kelompok 4 dan 9 )



JEMBER

5. **Puzzle 5** (Kelompok 5 dan 10 )



**LAMPIRAN K. KRITERIA PENILAIAN KARANGAN**

**RUBRIK MENULIS NARASI SEDERHANA TENTANG TUGAS SEHARI-HARI**

No	Kriteria	Deskriptor	Skor
1	Penggunaan EYD yang tepat	a. Menggunakan huruf kapital, tanda baca, dan kata depan secara tepat tanpa bimbingan guru.	4
		b. Ada beberapa penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan kata depan yang kurang tepat namun dilakukan tanpa bimbingan guru.	3
		c. Ada beberapa penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan kata depan yang kurang tepat dan dilakukan dengan bimbingan guru.	2
		d. Ada beberapa penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan kata depan yang tidak tepat dan dilakukan dengan bimbingan guru.	1
2	Keefektifan kalimat	a. Mengandung unsur kalimat yang lengkap dengan susunan yang tepat.	4
		b. Mengandung unsur kalimat yang lengkap namun susunannya kurang tepat.	3
		c. Mengandung unsur kalimat yang kurang lengkap dan susunannya kurang tepat.	2
		d. Mengandung unsur kalimat yang kurang lengkap dan tidak jelas susunannya sulit dipahami.	1

No	Kriteria	Deskriptor	Skor
3	Kesesuaian dengan isi cerita dengan topik pembahasan	a. Cerita sesuai dengan topik pembahasan dan dikembangkan cerita lebih luas tanpa bimbingan guru.	4
		b. Cerita sesuai dengan topik pembahasan dan dilakukan tanpa bimbingan guru.	3
		c. Cerita kurang sesuai dengan topik pembahasan dan dilakukan tanpa bimbingan guru.	2
		d. Cerita kurang sesuai dengan topik pembahasan walaupun telah bimbing guru.	1

---

**Jumlah Skor Maksimal 12**

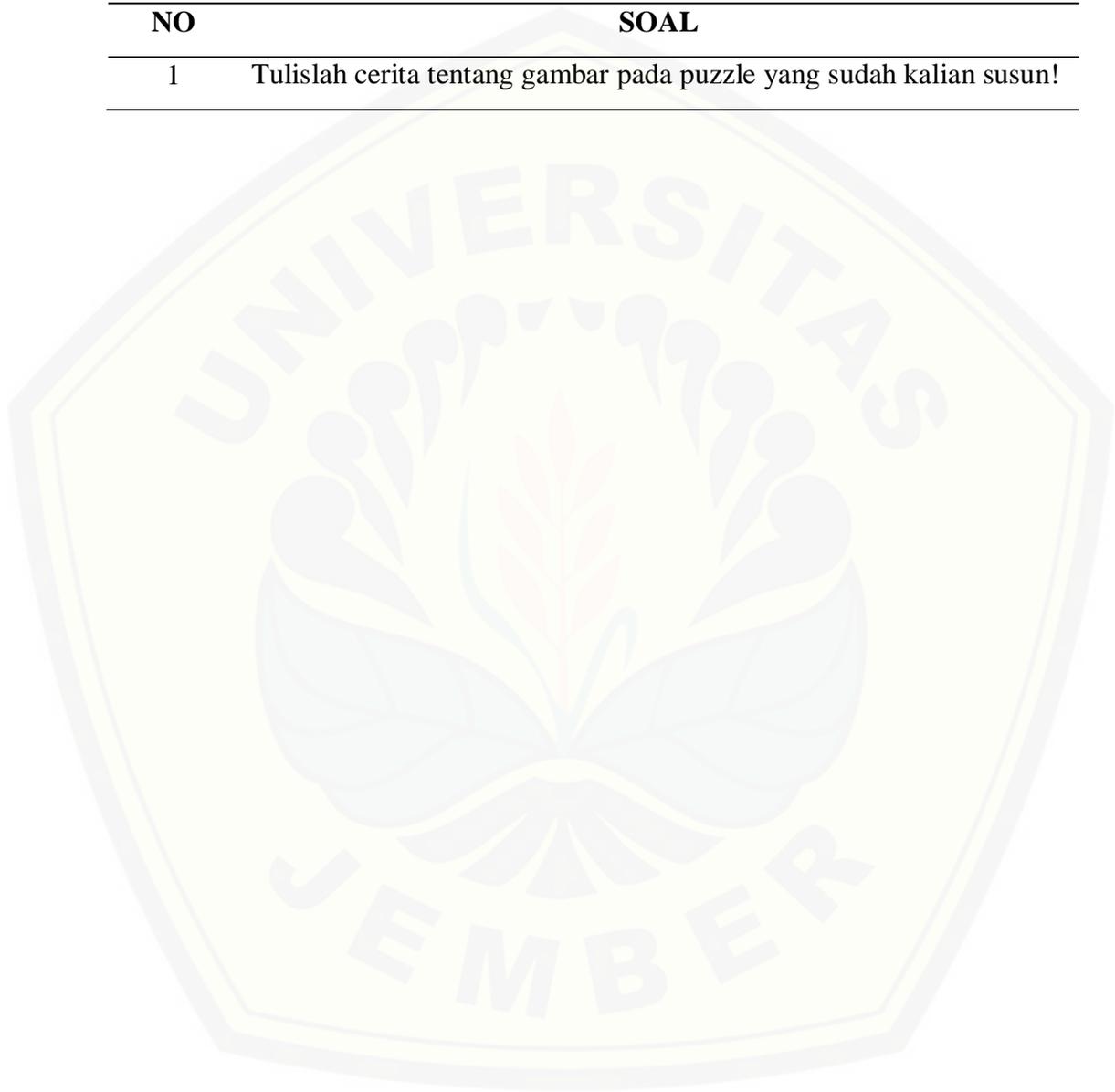
---

Catatan: jumlah kriteria dapat dikembangkan sesuai dengan tujuan penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

**LAMPIRAN L. SOAL TEST (POST-TEST) KELAS EKSPERIMEN**

<b>NO</b>	<b>SOAL</b>
1	Tulislah cerita tentang gambar pada puzzle yang sudah kalian susun!



**LAMPIRAN M. SOAL TEST (POST-TEST) KELAS KONTROL**

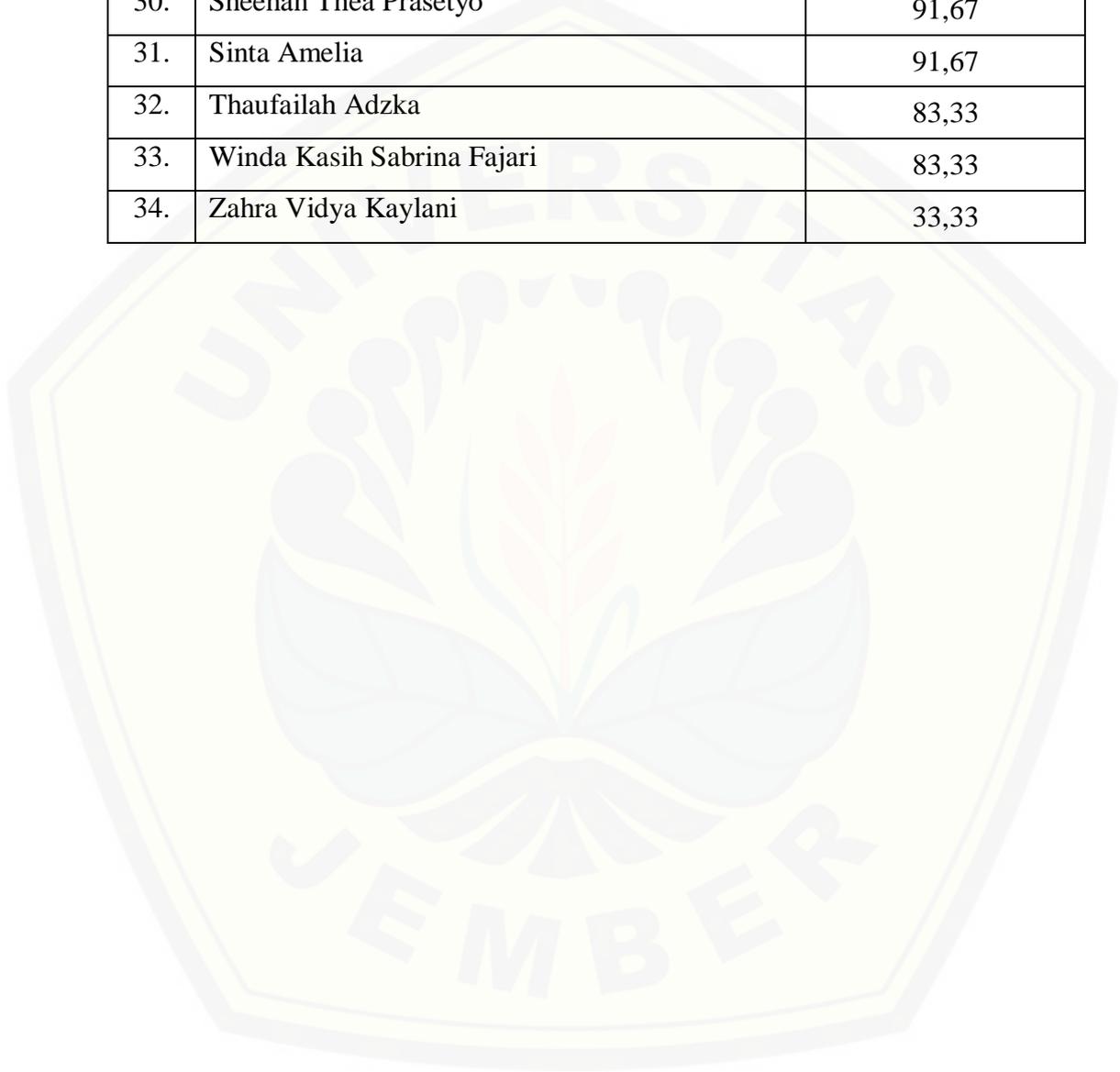
NO	SOAL
1	Tulislah cerita tentang salah satu tata tertib yang biasa kamu lakukan di rumah!



**LAMPIRAN N. DAFTAR NILAI POSTTEST****N.1 Daftar Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai <i>Posttest</i></b>
1.	Akhmad Fazel Risqy Pratama	83,33
2.	Amaliyah Nurrizki	83,33
3.	Azra Yudhistira Lazuardi	75
4.	Cakra Putra Buana	83,33
5.	Evan Habibie Mahardika Irwan	-
6.	Farhan Faafi Hakim	83,33
7.	Fauziah Putri	83,33
8.	Gavin Althaf Favian Raissanendra	75
9.	Ghaza Kanaka Abrar Alakhdan	-
10.	Intan Nur Airin	91,67
11.	Irfan Nabill Nurdri Saputra	91,67
12.	Kimnya Maymanah Aisyah El Latif	83,33
13.	Lareina Aulia Rameza	75
14.	Meyzega Eboni	-
15.	Mirza Jariz Akbar	66,67
16.	Muhammad Fakhri Romadhon	-
17.	Muhammad Fikri Abdillah	-
18.	Muhammad Hilmi Mahfudz	58,33
19.	Nafas Alam Arta Prianka	58,33
20.	Nala Naylan Najahi	91,67
21.	Nayla Anindya Rhamadhani	83,33
22.	Nuruzain Rizqy Dzaky Khairullah	91,67
23.	Queen Yasmin Chantika Nabila M.	91,67
24.	Rahma Aulia Zahrafa	83,33
25.	Rahma Faizatul Rosyidah	91,67
26.	Raissa Bagus Azka Mulya	75

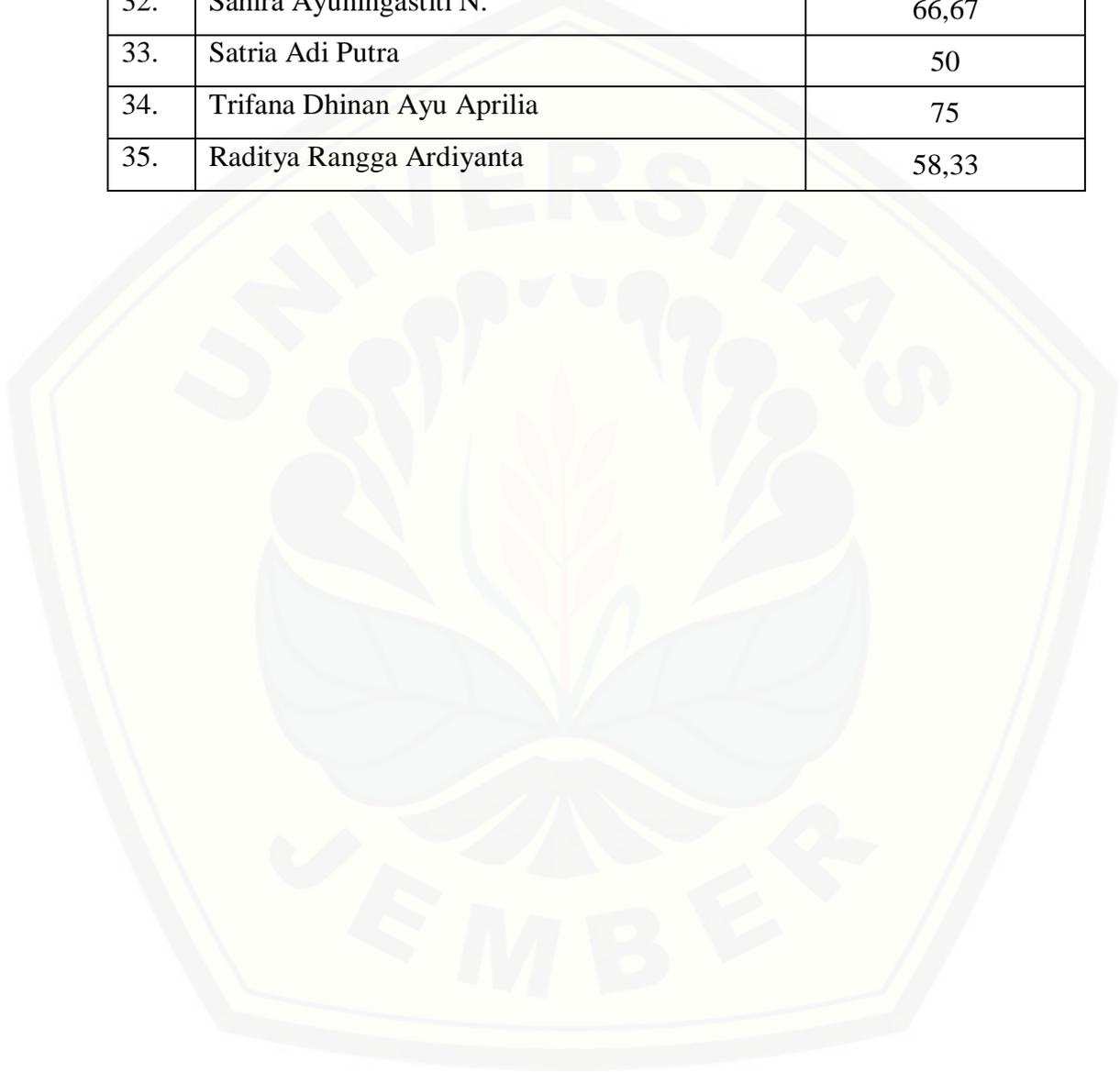
No.	Nama	Nilai
27.	Rakha Ardiona Pratama	66,67
28.	Raina Yumma Kamili	83,33
29.	Salma Ismah Farisa	91,67
30.	Sheehan Thea Prasetyo	91,67
31.	Sinta Amelia	91,67
32.	Thaufailah Adzka	83,33
33.	Winda Kasih Sabrina Fajari	83,33
34.	Zahra Vidya Kaylani	33,33



**N.2 Daftar Nilai *Posttest* Kelas Kontrol**

No.	NAMA	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Ahmad Zaidan Hafiz Yuva Putra Suhariyanto	66,67
2.	Alghisa Ganendra Rabbani	75
3.	Alphananda Haidar Kusuma	75
4.	Anoraga Brilliant Leader	58,33
5.	Aulia Nabila Putri	66,67
6.	Azarine Masayu Abinaya	58,33
7.	Azka Adzni Akbar	75
8.	Binar Shafry Alfianto	-
9.	Brahmana Adi Putra	83,33
10.	Dzaky Avicenna Salvi	75
11.	Edzahra Husna Fahira	83,33
12.	Gadis Naywa Triningtiyas Pramudia	58,33
13.	Hannany Farras Raziq Wibisono Putra	75
14.	Jihan Dira Aulia Rahma	66,67
15.	Julianse Masayu F	83,33
16.	Keysa Lanaura Izzam	-
17.	Keysa Naila Adilah	83,33
18.	M. Zunzun Al Misry	75
19.	Mazaya Khairani Nabil Sarwono	83,33
20.	Moch. Rasya Fairus Zahran	58,33
21.	Muhammad Daffa Ayyubi Indarto	75
22.	Muhammad Rayhan Sabanta	66,67
23.	Nadif Akmal Baihaqi	83,33
24.	Najib Al Afasyil Kusuma Firmansyah	91,67
25.	Najwa Kholifatun Najah	58,33
26.	Nathaniela Fimelia Adisty	66,67
27.	Naurah	66,67
28.	Nizi Mahyarana Lan Janeeta	58,33

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai <i>Posttest</i></b>
29.	Rayhan Arsafino Juniarta	58,33
30.	Rifda Aulia Vinza	66,67
31.	Riyannashifah	83,33
32.	Sahira Ayuningastiti N.	66,67
33.	Satria Adi Putra	50
34.	Trifana Dhinan Ayu Aprilia	75
35.	Raditya Rangga Ardiyanta	58,33



**LAMPIRAN O. HASIL UJI HOMOGENITAS**

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 22 menghasilkan luaran data sebagai berikut.

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil belajar bahasa indonesia	kelas A	34	84,5588	10,50308	1,80126
	kelas B	35	76,1714	13,31847	2,25123

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar bahasa indonesia	Equal variances assumed	2,623	,110	2,899	67	,005	8,38739	2,89306	2,61282	14,16196
	Equal variances not assumed			2,909	64,311	,005	8,38739	2,88316	2,62817	14,14662

LAMPIRAN P. HASIL UJI t

T=test

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post test	Kelas A	29	80,1724	14,16012	2,62947
	Kelas B	33	71,2118	11,23664	1,95605

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Post test	Equal variances assumed	,409	,525	2,775	60	,007	8,96060	3,22873	2,50217	15,41902
	Equal variances not assumed			2,734	53,286	,008	8,96060	3,27723	2,38813	15,53306

**LAMPIRAN Q. HASIL KERJA SISWA POST TEST**

**KELAS EKSPERIMEN**

**LEMBAR KERJA SISWA 4**  
(Kelas Eksperimen)

Nama Siswa : Queen Yessmi Cahya Nabila M.  
Kelas/No.Absen : 2/A No Absen : 23

**Ayo menulis dengan percaya diri!**

1. Tulislah beberapa contoh tata tertib yang berlaku di rumah!

No	Nilai	Tata Tertib
1		- Menyiram bunga Hinga Subur
2		- Menyapu lantai Hinga Bersih
3		- Mengepel lantai Hinga Bersih

2. Tulislah cerita tentang gambar pada puzzle yang sudah kalian susun!

91,6

Saya Menggosok Gigi Pagi Hari

Saya Menggosok Gigi. Menggunakan Sikat Gigi & Pasta Gigi. Saya Menggunakan Pasta Gigi Untuk Menghilangkan bau Nafas yg Menyijikkan. Dan Agar Gigi Saya Menkilau.

Tamat

91,6

## LEMBAR KERJA SISWA 4

(Kelas Eksperimen)

Nama Siswa : cakra putra Buana  
Kelas/No.Absen : 29/4

Ayo menulis dengan percaya diri!

1. Tulislah beberapa contoh tata tertib yang berlaku di rumah!

mandi Dengan Gosok Gigi  
menyiram tanaman  
membuang sampah pada tempatnya

2. Tulislah cerita tentang gambar pada *puzzle* yang sudah kalian susun!

83,3

Judul: menyiram Bunga

3  
3  
4  
10  
Aku & keluarga setiap hari menyiram  
Bunga.

menyiram bunga adalah hal  
yang sangat bagus. Dilakukan.

aku mesti menyapu kotoran

Dan memotong semak semak.

kalau kotor aku bersihkan.

LEMBAR KERJA SISWA 4

(Kelas Eksperimen)

Nama Siswa : Lorena Anisa Parafiza  
Kelas/No. Absen : 2A.13

Ayo menulis dengan percaya diri!

1. Tulislah beberapa contoh tata tertib yang berlaku di rumah!

1. Menutupi Pintu Setelah Makan  
2. Membatasi tempat tidur Setelah tidur  
3. Membersihkan Ruam Setelah sholat

2. Tulislah cerita tentang gambar pada puzzle yang sudah kalian susun!

Saya sedang menggosok gigi  
Saya mem sikat rambutku. Saya menggosok gigi  
Saat Pagi & malam di kamar mandi.

Tamat

75

**KELAS KONTROL**

**LEMBAR KERJA SISWA 4**  
(Kelas Kontrol)

Nama Siswa : Nizi mahyurana Lan Janeta  
Kelas/No.Absen : 2B/28

**Ayo menulis dengan percaya diri!**

1. Tulislah beberapa contoh tata tertib yang berlaku di rumah!

Menyiram tanaman di halaman

Mengikuti peraturan rumah

Memuci tangan sebelum makan

Metyapu di halaman

2. Tulislah cerita tentang salah satu tata tertib yang biasa kamu lakukan di rumah!

Menyiram tanaman

Saya sangat suka menyiram tanaman. Dan saya selalu saat menyiram tanaman di halaman bersama ayah, bunda dan adik. Saya senang sekali saat menyiram tanaman.

Tamat

83,3

4  
2  
4  
16

## LEMBAR KERJA SISWA 4

(Kelas Kontrol)

Nama Siswa : aya  
Kelas/No.Absen : 2B

Ayo menulis dengan percaya diri!

1. Tulislah beberapa contoh tata tertib yang berlaku di rumah!

mengepel lantai  
menyapu halaman  
membersihkan kamar

2. Tulislah cerita tentang salah satu tata tertib yang biasa kamu lakukan di rumah!

58,3

mengepel  
lantai  
aku sedang mengepel  
agar bersih dan bersih  
aku suka mengepel  
agar membuat

**LEMBAR KERJA SISWA 4**  
(Kelas Kontrol)

Nama Siswa : nadi f Amal bai hani  
Kelas/No.Absen : 26/23

**Ayo menulis dengan percaya diri!**

1. Tulislah beberapa contoh tata tertib yang berlaku di rumah!

men cuci tangan sebelum makan  
menyapu lantai  
mengelap kaca  
tidak mencoret dinding  
Menyiram tanaman

2. Tulislah cerita tentang salah satu tata tertib yang biasa kamu lakukan di rumah!

50

tidak boleh mencoret dinding  
pada saat libur di rumah ku  
aku selalu digendong  
kecil dulu aku dimakani nasi  
setiap pagi aku makan

2  
3  
1  
4

LAMPIRAN R. FOTO KEGIATAN PENELITIAN

Foto Pembelajaran di kelas Eksperimen



Gambar 19.3 Guru menjelaskan tentang *puzzle*



Gambar 19.3 Siswa menyusun *puzzle*



Gambar 19.3 Guru membimbing siswa menyusun *puzzle*



Gambar 19.3 Siswa mengerjakan soal posttest

**Foto Pembelajaran di kelas Kontrol**



Gambar 19.3 Pembelajaran di kelas kontrol tanpa media



Gambar 19.3 Siswa mengerjakan soal post test

LAMPIRAN S. SURAT KETERANGAN DARI SEKOLAH

MARJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH CABANG SUMBERSARI  
SD MUHAMMADIYAH 1 JEMBER  
(TERAKREDITASI A)  
Jl. Mastrip No. 02 Telp/ Fax (0331) 330640  
www.sdmutjember.sch.id / E-mail: sdmutjember@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR : 209/IV.4/AU.A/2018**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Abd. Wasid, S. Pd  
NBM : 952 141  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : Elya Iswahyuli  
NIM : 140210204134  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pedidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melakukan penelitian tentang "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar dalam Ketrampilan Menulis Cerita Narasi Sederhana pada Siswa Kelas 2 " di SD Muhammadiyah 1 Jember pada tanggal 3 - 14 Mei 2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui  
Kepala SD Muhammadiyah 1 Jember

**Drs. Abd. Wasid, S. Pd**  
NBM. 952 141



**LAMPIRAN T. BIODATA MAHASISWA**

**BIODATA MAHASISWA**



Nama : Elya Iswahyuli  
 NIM : 140210204134  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 03 Juli 1995  
 Agama : Islam  
 Alamat Asal : Dsn. Gumukmas, RT 04/RW 02, Desa Supiturang,  
 Kecamatan Pronojiwo, Kabupaten Lumajang  
 Alamat Tinggal : Jl. Halmahera no.27 A  
 Telepon : 082234140632  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Ilmu Pendidikan  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Almamater : Universitas Jember

**RIWAYAT PENDIDIKAN**

No	Pendidikan	Tempat Pendidikan	Tahun Lulus
1	SD	SD NEGERI SUPITURANG 1	2002
2	SMP	SMP NEGERI 01 CANDIPURO	2008
3	SMK	SMK NEGERI PASIRIAN	2014

