

Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* di Kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas I

Mutiara^{1*}, Muh. Faisal², Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien³

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Mahasiswa

Universitas Negeri Makassar

Email: mutiaramahmud1@gmail.com

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dosen

Universitas Negeri Makassar

Email: muh.faisal@unm.ac.id

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dosen

Universitas Negeri Makassar

Email: bhakti@unm.ac.id

*Penulis korespondensi

Abstract

The problem in this study is the low writing skills of students in grade V UPT SPF SD SD Inpres Campus Unhas I. This study aims to determine the improvement of short story writing skills through the use of puzzle learning media. The research uses a qualitative approach with the type of Class Action Research (PTK) which is carried out in two cycles. The subjects of the study were teachers and 24 students of class V, consisting of 9 male students and 15 female students. Data is collected through observation, tests, and documentation, then analyzed in a qualitative descriptive manner. The results of the study showed that in the first cycle the students' writing skills were still at a sufficient qualification (C). In cycle II, there was an increase in students' short story writing skills to good qualifications (B). Thus, the use of puzzle media has been proven to improve the writing skills of short story writing for students in grade V UPT SPF SD Unhas Campus Inpres I.

Keywords: Writing skills, Short stories, Puzzle media.

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas I. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis cerita pendek melalui penggunaan media pembelajaran puzzle. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah guru dan 24 siswa kelas V, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I keterampilan menulis siswa masih berada pada kualifikasi cukup (C). Pada siklus II terjadi peningkatan keterampilan menulis cerita pendek siswa menjadi kualifikasi baik (B). Dengan demikian, penggunaan media puzzle terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas I.

Kata Kunci: Keterampilan menulis, Cerita pendek, Media puzzle.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang harus dicapai untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa Indonesia agar tidak tertinggal dari bangsa lain. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan sistem dan tata cara meningkatkan kualitas hidup seseorang pada semua aspek kehidupannya di dunia. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa melalui proses pembelajaran. Selain itu pendidikan memiliki peran penting dalam peningkatan sumber daya alam manusia ke arah yang lebih baik. Pendidikan diharapkan mampu membentuk siswa yang dapat mengembangkan sikap, keterampilan, dan kecerdasan intelektualnya agar menjadi manusia terampil, cerdas, serta berakhlak mulia.

Salah satu pembelajaran yang sangat penting untuk dipelajari sehingga mampu terlihat perubahan tingkah laku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia adalah pelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia sering kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam kehidupan sosial. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa akan belajar empat keterampilan dasar berbahasa yaitu keterampilan membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan. Menurut Septa, (2024) “ Salah satu alasan mengapa bahasa Indonesia itu sangat penting untuk dipelajari adalah dengan bahasa Indonesia peserta didik diarahkan untuk dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara tertulis maupun lisan”. Sehingga bahasa Indonesia penting dipelajari agar siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang memiliki keterampilan berbahasa sebagaimana yang dijelaskan. Menurut Sari, (2022), keterampilan menulis merupakan kegiatan yang perlu dimiliki oleh siswa karena dalam kegiatan pembelajaran di kelas siswa tidak lepas dari suatu kegiatan menulis.

Salah satu jenis menulis yang perlu dilatih kepada siswa adalah menulis cerita pendek. Menulis cerita pendek adalah aktivitas mengekspresikan pikiran dan perasaan, mengidentifikasi masalah, menemukan konflik, menyampaikan informasi, serta menghidupkan kembali peristiwa secara utuh, yang memberikan kesan mendalam dan dominan (Setyaningsih, 2021). Pembelajaran menulis cerpen penting bagi siswa karena cerita pendek dapat menjadi sarana untuk berimajinasi dan mengekspresikan ide-ide mereka (Pamungkas et al., 2020). Selain itu, pembelajaran menulis cerita pendek di sekolah menuntut peserta didik untuk berpikir secara kreatif (Maulina et al., 2021). Dengan menulis cerita, siswa diajak untuk meningkatkan kosa kata dan tanda baca, memahami struktur narasi, dan memperbaiki tata bahasa, dan saling bekerja sama. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas I, ditemukan bahwa kemampuan menulis cerita pendek siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang menarik.

Menurut Teguh & Putra, (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek adalah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajarannya. Seiring berkembangnya zaman terdapat media pembelajaran yang bisa diterapkan oleh seorang guru. Upaya yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita adalah dengan memanfaatkan media *puzzle*.

Puzzle adalah permainan bongkar pasang atau teka teki menarik yang dapat dinikmati oleh anak-anak hingga orang dewasa. Permainan *puzzle* memiliki manfaat yang luar biasa dalam menciptakan imajinasi yang inovatif dan pikiran kreatif dalam diri seseorang (Rapi & Saleh, 2023). Media *puzzle* membuat materi pembelajaran lebih gampang untuk disampaikan sehingga siswa juga dapat berpikir mengenai gambar yang ada di dalam potongan kecil tersebut untuk dituliskan menjadi sebuah cerita, media *puzzle* ini bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong sikap kerja sama sesama siswa sebab mereka bekerja sama dalam memecahkan susunan *puzzle* yang mendorong kekompakan dalam hubungan sosial siswa (Nuha dkk., 2021). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas I, diperoleh bahwa keterampilan menulis cerita pendek siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat ketika guru memberikan tugas menulis cerita pendek, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, dan mengembangkan alur cerita. Masalah ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa siswa sering kesulitan menemukan ide cerita dan jarang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menulis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa, salah satunya dengan penggunaan media *puzzle*.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Juliansyah, 2019) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan

menulis cerita, dapat dilihat dari ketercapaian pada siklus I dan II mencapai 100%. Adapun nilai ketercapaian pada siklus I sebesar 60 sedangkan siklus II sebesar 85. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I 61,5% dan meningkat menjadi pada siklus II. . Dengan demikian bahwa pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa. Maka peneliti tertarik untuk meneliti “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* di kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas I”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui peningkatan keterampilan menulis cerita pendek melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle* di kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas 1. Dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu lembar observasi, lembar tes menulis cerita pendek dan dokumentasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. secara umum, penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif dan dianalisis secara kualitatif, bukan dalam bentuk suatu angka atau statistik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian oleh guru untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara terus-menerus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas 1 dengan jumlah subyek penelitian adalah 24 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 14 perempuan.

Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Tahap-tahap penelitian tindakan kelas meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data dilakukan dari awal penelitian untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis cerita siswa. Agar data yang diperoleh bisa meyakinkan, maka perlu triangulasi menggunakan prosedur pengumpulan data yaitu lembar observasi, tes menulis cerita pendek, dan dokumentasi.

Teknik analisis data merupakan teknik merangkum secara akurat pada suatu data dengan tepat. Mills Mu'alimin & Hari, (2014) menyatakan bahwa analisis data merupakan upaya yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar. Tahapan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data.

Keberhasilan dalam penelitian ini pada tindakan yang dilakukan dapat bersumber dari tujuan yang dilakukan. Tujuan yang dilakukan tindakan pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa menggunakan media pembelajaran *puzzle* kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas I. Oleh karena itu, Indikator keberhasilan hasil dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 75% dari seluruh siswa di kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas 1 mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu ≥ 75 . Adapun Klasifikasi Persentase Keterampilan Menulis Cerita Pendek siswa

Tabel 1. Klasifikasi Persentase Keterampilan Menulis Cerita Pendek

Persentase (%)	Kriteria
86-100%	Baik Sekali
75-85%	Baik
56-75%	Cukup
10-55%	Kurang

Sumber: Diadaptasi dari (Maulina et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas I, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar. Kegiatan penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan mengikuti empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Media ini berupa potongan-potongan gambar cerita yang dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan ide, alur, dan struktur cerita.

1. Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran berfokus pada pengenalan media *puzzle* dan pemahaman unsur-unsur intrinsik cerita pendek. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada pelaksanaan pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, serta penyampaian tujuan pembelajaran.

pada pertemuan pertama guru menjelaskan unsur-unsur instrinsik cerita seperti tema, tokoh, latar, alur, dan amanat. Setelah itu, guru memperkenalkan media *puzzle* kepada siswa. Reaksi siswa sangat antusias karena pembelajaran terasa baru dan menarik. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Setiap kelompok memperoleh satu set potongan gambar *puzzle*. Tugas mereka adalah menyusun gambar menjadi cerita utuh dan menulis cerita pendek berdasarkan hasil susunan tersebut. Guru aktif berkeliling memberikan bimbingan dan motivasi.

Pada pertemuan kedua, kegiatan berlangsung lebih lancar. Siswa mulai memahami cara menyusun *puzzle* dengan urutan logis dan menulis cerita secara lebih terstruktur. Namun, sebagian siswa masih kesulitan mengembangkan ide cerita secara runtut serta masih banyak yang malu membaca hasil tulisannya di depan kelas. Pelaksanaan pembelajaran diamati oleh guru kelas sebagai observer.

a. Hasil Observasi aktivitas guru

Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan sebagian besar tahapan pembelajaran dengan baik, meskipun masih kurang dalam pemberian motivasi dan penguatan di akhir pembelajaran, dapat dilihat tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus I

Siklus I	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan I	25	40	62,5%	Cukup
Pertemuan II	28	40	70%	Cukup

Berdasarkan tabel 2. di atas, dapat disimpulkan Bahwa pemaparan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I, pertemuan I skor yang diperoleh 25 skor maksimal 40 dengan persentase 62,5% yang berada kategori cukup (C). Sedangkan pertemuan II skor yang diperoleh adalah 28 skor maksimal 40 dengan persentase sebesar 70% dan juga masih berada pada kategori cukup (C).

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi siswa menunjukkan peningkatan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok, meskipun sebagian siswa masih kesulitan menyusun ide dan alur cerita dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Siklus I	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan I	24	40	60%	Cukup
Pertemuan II	28	40	70%	Cukup

Berdasarkan tabel 3. di atas, dapat disimpulkan Bahwa pemaparan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I skor yang diperoleh 24 skor maksimal 40 dengan persentase 60% yang berada kategori cukup (C). Sedangkan pertemuan II skor yang diperoleh adalah 28 skor maksimal 40 dengan persentase sebesar 70% dan juga masih berada pada kategori cukup (C).

c. Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siklus I

Tes menulis dilakukan pada setiap pertemuan, Pada pertemuan I, hanya 5 siswa (20,83%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM $\geq$ 75) dengan rata-rata 66,45%. Pada pertemuan II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 11 siswa (45,83%) dengan rata-rata 70,41%. Berikut di bawah ini tabel hasil tes keterampilan menulis cerita pendek:

Tabel 4. Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Siklus I

Pertemuan	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase	Rata-rata	Kategori
I	5	20,83%	66,45%	Cukup
II	11	45,83%	70,41%	Cukup

Berdasarkan tabel 4. Hasil keterampilan menulis cerita pendek pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan I ke pertemuan II. Pada pertemuan I nilai rata-rata sebesar 66,45% dengan nilai persentase yang tuntas 20,83%. Sedangkan pada pertemuan II, terlihat ada peningkatan dari pertemuan sebelumnya yang mana nilai rata-rata diperoleh 70,41% dan nilai persentase yang tuntas 45,83. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis cerita pendek mengalami peningkatan meskipun Sebagian besar siswa masih belum mencapai KKM.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam mengembangkan ide cerita secara logis dan utuh, masih menggunakan ejaan dan tanda baca dengan tepat, Menyusun struktur teks cerita dengan baik. Untuk itu, perbaikan dilakukan pada siklus II dengan memberikan bimbingan individual, dengan memberikan contoh cerita yang lebih variatif, penggunaan *puzzle* yang lebih menarik, serta peningkatan motivasi dalam menulis.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan refleksi tindakan pada siklus I maka perlu tindakan pada siklus II. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang belum optimal. Pelaksanaan siklus II mengikuti tahapan yang sama dengan pelaksanaan siklus I yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Melalui observasi sebelumnya ditemukan beberapa kekurangan, baik dalam proses pembelajaran maupun hasil keterampilan menulis cerita pendek siswa yang belum memenuhi kriteria minimum yang diharapkan, maka dari itu diperlukan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

Pada pertemuan pertama, siswa tampak lebih antusias. Mereka memahami petunjuk dengan baik dan mulai mampu mengembangkan cerita dengan alur yang lebih runtut. Sementara pada pertemuan kedua, siswa menunjukkan kemampuan yang semakin baik dalam menulis, menggunakan struktur cerita lengkap serta kalimat yang lebih bervariasi.

a. Hasil Observasi aktivitas guru II

Aktivitas mengajar guru menunjukkan peningkatan dalam menyampaikan materi dan memfasilitasi siswa datanya dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Siklus II	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan I	30	40	75%	Baik
Pertemuan II	32	40	80%	Baik

Berdasarkan tabel 5. di atas, dapat disimpulkan bahwa pemaparan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II, pertemuan I skor yang diperoleh 30 skor maksimal 40 dengan persentase 75% sudah berada kategori Baik (B). Sedangkan pertemuan II skor yang diperoleh adalah 32 skor maksimal 40 dengan persentase sebesar 80% yang sudah berada pada kategori Baik (B).

b. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa II

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam peningkatan keterampilan menulis cerita pendek menunjukkan peningkatan dapat dilihat di bawah ini :

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Siklus II	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan I	30	40	75%	Baik
Pertemuan II	34	40	85%	Baik

Berdasarkan tabel 6. di atas, dapat disimpulkan bahwa pemaparan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, pertemuan I skor yang diperoleh 30 skor maksimal 40 dengan persentase 75% sudah berada kategori Baik (B). Sedangkan pertemuan II skor yang diperoleh adalah 34 skor maksimal 40 dengan persentase sebesar 85% yang sudah berada pada kategori Baik (B).

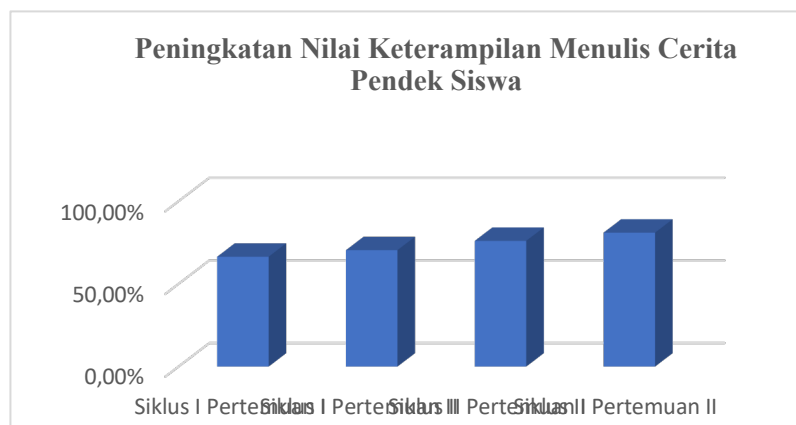
c. Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siklus II

Peningkatan hasil keterampilan menulis terlihat signifikan pada siklus II. Pada pertemuan I, 17 siswa (70,83%) sudah mencapai KKM dengan rata-rata 76,04%. Pada pertemuan II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 22 siswa (91,66%) dengan rata-rata 81%. Berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Siklus II

Pertemuan	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase	Rata-rata	Kategori
I	17	70,83%	76,04%	Baik
II	22	91,66%	81%	Baik

Berdasarkan tabel 7. Hasil keterampilan menulis cerita pendek siswa, disimpulkan bahwa peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* sangat efektif dalam meningkat kemampuan menulis cerita pendek siswa. Dengan demikian, maka dapat dibandingkan peningkatan keterampilan menulis cerita pendek siswa berdasarkan nilai setiap siklus sebagai berikut:

Gambar 1. Diagram Peningkatan Nilai Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa per Siklus

Gambar 1 menunjukkan peningkatan nilai rata-rata keterampilan menulis cerita pendek siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I pertemuan I, nilai rata-rata keterampilan menulis siswa sebesar 66,45%, kemudian meningkat menjadi 70,41% pada pertemuan II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* mulai memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis siswa, meskipun sebagian besar siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengembangkan ide cerita. Sedangkan pada siklus II, rata-rata nilai siswa meningkat cukup signifikan, yaitu 76,04% pada pertemuan I dan 81% pada pertemuan II. Dengan demikian, terjadi peningkatan keseluruhan sebesar 14,55% dari siklus I pertemuan I hingga siklus II pertemuan II.

Peningkatan tersebut menggambarkan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek, baik dari segi penguasaan unsur intrinsik, alur cerita, maupun kemampuan menyusun kalimat secara efektif. Semakin sering media *puzzle* digunakan, semakin baik pula kreativitas dan hasil tulisan siswa.

Berdasarkan refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran menulis cerita pendek terbukti efektif, baik dalam meningkatkan motivasi siswa, dan mendorong kreativitas siswa. Perbaikan yang dilakukan pada siklus sebelumnya berhasil menjawab permasalahan yang muncul, sehingga proses dan hasil pembelajaran pada siklus II mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Penelitian ini berakhir pada siklus II karena kemampuan menulis cerita pendek siswa sudah meningkat.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari siklus I dan II masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Peningkatan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V ditemukan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek. Peningkatan ini terlihat dari sebagai aspek, baik dari segi proses pembelajaran maupun hasil tulisan siswa.

Pada pelaksanaan siklus I, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengenalan dan penggunaan media *puzzle* sebagai alat bantu menulis cerita pendek. Siswa dibagi dalam kelompok dan diminta menyusun potongan *puzzle* menjadi alur cerita yang runtut, kemudian menuliskan cerita berdasarkan hasil susunan tersebut. Kegiatan ini bertujuan agar siswa memahami alur cerita dan dapat mengekspresikan ide secara imajinatif. Meskipun kegiatan berjalan cukup baik, namun hasil tes keterampilan menulis cerita pendek menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa masih berada kategori cukup. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa yang masih terbatas dalam menuliskan alur cerita secara utuh dan logis. Sebagian besar siswa hanya mampu menuliskan cerita berdasarkan potongan *puzzle*, namun belum memperhatikan struktur teks cerita seperti orientasi, komplikasi, dan resolusi.

Hasil ini selaras dengan pendapat Rinawati, (2020), yang menyatakan bahwa keterampilan menulis perlu dibiasakan dan dilatih sejak kecil sehingga kreativitas yang dimiliki oleh anak bisa tersalurkan dengan baik agar memiliki pengetahuan yang luas untuk ditulis, sehingga anak memiliki perbendaharaan kata yang cukup dan dapat menuangkan idenya dengan pemilihan kata yang tepat. Berdasarkan refleksi pada siklus I, ditemukan beberapa kelemahan, seperti kurangnya pemahaman terhadap struktur cerita, siswa masih belum mampu menyesuaikan dengan baik kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI). Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya, khususnya dalam hal pendampingan dan pemberian contoh cerita yang sesuai.

Refleksi dari siklus I menjadi dasar perbaikan pada siklus II. Guru memberikan contoh cerita yang lebih lengkap, menjelaskan kembali struktur teks cerita pendek, penerapan kebahasaan yang lebih mendalam serta memberikan penguatan penulisan cerita pendek seperti tokoh, latar, alur, tema, dan amanat. Media *puzzle* tetap digunakan sebagai pemantik ide. Siswa mulai menulis secara individu setelah menyusun *puzzle* dalam kelompok. Langkah ini ditujukan untuk mendorong kemandirian dalam menulis serta mengembangkan daya pikir dan imajinasi siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Anjaleka, (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. *Puzzle* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diperkuat oleh Rahmawati, (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media kreatif seperti *puzzle* dan gambar berseri berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa. Media tersebut mampu menumbuhkan minat dan kreativitas karena siswa terlibat langsung dalam proses menemukan ide cerita dari potongan gambar.

Berdasarkan hasil pada pelaksanaan siklus II, menunjukkan bahwa siswa mulai memahami bagaimana menyusun cerita yang runtut, lengkap dan menarik. Mereka tampak lebih percaya diri

dalam menuangkan gagasannya secara mandiri, dan kreatif. Dalam konteks ini, penggunaan media *puzzle* terbukti membantu siswa dalam menyusun alur dan memberi pengaruh positif terhadap keterampilan menulis siswa. Peningkatan keterampilan menulis cerita pendek menggunakan media pembelajaran *puzzle* memiliki dampak baik pula bagi siswa selama pelaksanaan pembelajaran seperti siswa belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa secara kognitif ataupun fisik sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Karena keterampilan menulis cerita pendek yang menggunakan media *puzzle* siswa dapat berpikir logis dan berimajinasi.

Pendapat ini sejalan dengan Rapi & Saleh, (2023) yang menyatakan bahwa media *puzzle* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar siswa, serta melatih kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif. Hal ini sejalan dengan kelebihan media *puzzle* yang dikemukakan oleh Oktaviani, (2020) yaitu melatih konsentrasi siswa, melatih berimajinasi dan menyimpulkan, melatih daya ingat siswa, meningkatkan semangat belajar siswa, menumbuhkan interaksi dan kerja sama antar siswa dan meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

Dari pelaksanaan kedua siklus, terlihat adanya peningkatan baik dari segi proses maupun hasil pembelajaran. Siswa yang sebelumnya belum mampu menyusun cerita dengan baik mulai menunjukkan kemajuan dalam menulis secara mandiri. Tulisan menjadi lebih lengkap, alurnya teratur, dan ide yang disampaikan lebih logis. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membangun keterampilan berpikir dan menulis. Sesuai dengan pendapat para ahli, media ini dapat mendorong imajinasi, kreativitas, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, bahwa pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek melalui media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan keterampilan

SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek pada kelas V UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas I. Pada siklus I pertemuan I, keterampilan menulis cerita pendek pada siklus pertama, menunjukkan berada kualifikasi “cukup”. Pada pertemuan II, menunjukkan keterampilan menulis cerita pendek berada kualifikasi “cukup”. Karena belum mencapai indikator ketercapaian, sehingga dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus pertama menunjukkan keterampilan menulis berada kualifikasi “cukup”, dan setelah dilanjutkan perbaikan pada siklus kedua meningkat menjadi kualifikasi “baik”. Jadi disimpulkan hampir seluruh siswa telah mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan dan bahwa penerapan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka peneliti memberikan beberapa saran yang dianggap perlu untuk dipertimbangkan demi keberhasilan pembelajaran menulis cerita pendek sebagai berikut:

1. Bagi guru disarankan untuk menggunakan media karena media mempunyai peran penting dalam pembelajaran khususnya keterampilan menulis cerita pendek, oleh karena disarankan kepada guru menggunakan media dalam pembelajaran menulis cerita pendek salah satunya seperti media *puzzle*.
2. Bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek disarankan lebih banyak berlatih menulis cerita pendek dan memperbanyak membaca supaya memperoleh ide dan kosa kata lebih banyak yang dapat dijadikan bahan menulis cerita pendek, dengan terbiasa membaca siswa akan fokus dan kreatif saat menulis cerita supaya hasilnya lebih baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar kiranya dapat menjadi sebuah rujukan yang baru dalam mengembangkan, menambah, memberikan wawasan dan pengalaman pada penggunaan media pembelajaran di bidang pendidikan sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjaleka, K. (2021). Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran Pai. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 114–119. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.574>
- Juliansyah, H. (2019). Penggunaan Media Gambar Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis deskripsi Siswa Kelas IV SDN II Krikilan. *Jpgsd*, 02(03), 1–8.
- Maulina, H., Hariana Intiana, S. R., & Safruddin, S. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 482–486. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.276>
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek. *Ganding*, 44(8), 1–87. <http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU PTK PENUH.pdf>
- Nuha dkk. (2021). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Puzzel Pada siswa kelas V*. 1(1), 4.
- Oktaviani, A. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri 3 Simbarwringin Tahun Pelajaran 2019/2020. *Institut Agama Islam Negeri Metro*.
- Pamungkas, T. P. B., Rohayati, N., & Hidayat, T. (2020). *Pembelajaran Menulis Cerpen Dengan Menggunakan Teknik 3M (Meniru, Mengolah, Mengembangkan)*.
- Rahmawati, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Narasi Melalui Penggunaan Media Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dasar*, 55–64. <https://journal.unm.ac.id/index.php/lempu>
- Rapi, M., & Saleh, M. (2023). *Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. 3(1), 30–39.
- Sari, Y. (2022). *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Menggunakan Media Pop Up Untuk Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 02 Bunut Kecamatan Torgamba Kabupaten Labuhan Batu Selatan*.
- Septa, A. (2024). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 1 BANJARREJO LAMPUNG TIMUR*.
- Setyaningsih, Y. (2021). Menulis Cerita Pendek dengan Model Pembelajaran “Cantik” Bagi Siswa SMA Negeri 1 Tawangsari Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 529. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1945>