PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV MI SABILUL ULUM MAYONG JEPARA

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:
LINA HUSNA
NIM : 1703096119

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lina Husna

NIM : 1703096119

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV MI SABILUL ULUM MAYONG JEPARA

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 10 Desember 2021

Pembuat Pernyataan,

Lina Husna

NIM: 1703096119

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185 Telepon 024-7601295

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV MI SABILUL ULUM MAYONG JEPARA**

Penulis : Lina Husna
NIM : 1703096119
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 18 Januari 2022

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji	Sekretaris/Penguji
Dr. H. Fakrur Rozi, M.Ag	**Kristi Liani Purwanti, S.Si,M.Pd**
NIP.19691220 199503 1 001	NIP.19810718 200912 2 002
Penguji I	Penguji II
Dr.Hj.Sukasih, M.Pd	**Nur khikmah, M.Pd.I**
NIP.19570202 199203 2 001	NIDN.20200 39201
Pembimbing	

Zulaikhah, M.Ag., M.Pd.
NIP. 197601302005012001

NOTA DINAS

Semarang, 10 Desember 2021

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

Nama : Lina Husna
NIM : 1703096119
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing

Zulaikhah, M.Ag,M.Pd
NIP.197601302005012001

ABSTRAK

Judul :**Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara**

Penulis : Lina Husna

NIM : 1703096119

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masalah kesulitan menulis karangan pada pembelajaran tematik di kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara. Hal ini dikarenakan tidak adanya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa tidak memahami konsep pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media puzzle berpengaruh terhadap pemahaman konsep menulis karangan di kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan di MI Sabilul Ulum dengan subjek penelitian sebanyak 43 siswa yang terbagi dalam 2 kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian *Quasi Experiment* dengan bentuk desain *Control-Group Pretest-Posttest Design.*

Dalam uji hipotesis penelitian menggunakan uji korelasi biserial diperoleh t_{hitung} = 14,9 sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikan α = 0,05 sebesar 2,105, maka $r_{hitung}>r_{tabel}$ yang artinya terdapat korelasi antara penerapan media komik terhadap pemahaman konsep siswa. Berdasarkan perhitungan di atas, ternyata harga *t* hitung lebih besar dari pada *t* tabel pengganti (14,9 > 2,105). Dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima, jadi kesimpulannya terdapat peningkatan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik setelah penggunaan media puzzle siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara.

Kata kunci : *media puzzle, keterampilan menulis karangan.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan karunia, nikmat dan hidayahnya. Tak lupa penulis panjatkan shalawat serta salam kepada nabi Muhammad SAW yang menjadi penerang umat islam.

Skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara" ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S.1) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Penulis mendapat bimbingan dan juga arahan serta saran dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Dr. Hj. Lift Anis Ma'shumah,M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
2. Ibu Zulaikhah, M,Ag, M.Pd. selaku Ketua Jurusan PGMI dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan fikirannya untuk selalu memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Kristi Liani Purwanti, S.si, M.Pd selaku wali dosen yang telah memberikan dukungan pengarahan selama masa perkuliahan
4. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah mendidik selama menempuh studi pada program SI jurusan PGMI
5. Dosen, pegawai, dan seluruh civitas akademika di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
6. Bapak Fitroturrohman, S.Pd selaku Kepala Sekolah MI Sabilul Ulum yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian
7. Ibu Mufarrihah, S.Pd dan Ibu Naimah, S.Pd selaku guru kelas IV MI Sabilul Ulum yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini
8. Keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan, semangat, dan selalu mendoakan tiada henti kepada penulis
9. Keluarga besar mahasiswa PGMI angkatan 2017 yang selalu menjadi tempat bertukar pikiran dalam proses penyusunan skripsi ini

10. Sahabatku Dwi Wahyuningsih, Umi Maesaroh, Arum Rahmawati yang selalu membantu, mendukung, memberikan saran dalam proses penyelesaian skripsi ini

Semoga Allah SWT membalas dengan balasan yang lebih baik. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan penulis demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap apa yang tertulis dalam skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 10 Desember 2021
Penulis

Lina Husna
NIM 1703096119

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL 1
PERNYATAAN KEASLIAN ...**Error! Bookmark not defined.**
NOTA DINAS .....**Error! Bookmark not defined.**
ABSTRAK 5i
KATA PENGANTAR..... 6i
DAFTAR ISI.....**Error! Bookmark not defined.**i
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL 10
DAFTAR LAMPIRAN 12ii
BAB I PENDAHULUAN .....**Error! Bookmark not defined.**
A. Latar Belakang .....**Error! Bookmark not defined.**
B. Rumusan Masalah.....**Error! Bookmark not defined.**
C. Tujuan Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
D. Manfaat Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
BAB II PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN .....**Error! Bookmark not defined.**
A. Media Pembelajaran *Puzzle***Error! Bookmark not defined.**
B. Keterampilan Menulis Karangan**Error! Bookmark not defined.**
C. Kajian Pustaka.....**Error! Bookmark not defined.**
D. Kerangka Berfikir .....**Error! Bookmark not defined.**
E. Hipotesis.....**Error! Bookmark not defined.**
BAB III METODE PENELITIAN**Error! Bookmark not defined.**
A. Jenis Penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
B. Waktu dan tempat penelitian**Error! Bookmark not defined.**
C. Populasi dan sampel .....**Error! Bookmark not defined.**
1. Populasi .....**Error! Bookmark not defined.**
2. Sampel .....**Error! Bookmark not defined.**
D. Variabel penelitian.....**Error! Bookmark not defined.**
1. Variabel bebas (Independent)**Error! Bookmark not defined.**
2. Variabel terikat (dependent)**Error! Bookmark not defined.**
E. Metode pengumpulan data**Error! Bookmark not defined.**
F. Instrument penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
G. Analisis Uji Coba Instrumen**Error! Bookmark not defined.**
1. Uji Validitas .....**Error! Bookmark not defined.**
2. Uji Reabilitas.....**Error! Bookmark not defined.**
H. Teknik Analisis data .....**Error! Bookmark not defined.**
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**Error! Bookmark not defined.**
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

1. Hasil *Pretest* .....**Error! Bookmark not defined.**
2. Hasil *Posttest*.....**Error! Bookmark not defined.**
B. Analisis Data Hasil Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
1. Analisis Data Tahap Awal**Error! Bookmark not defined.**
2. Analisis Tahap Akhir ...**Error! Bookmark not defined.**
C. Pembahasan Hasil Penelitian**Error! Bookmark not defined.**
BAB V PENUTUP .....**Error! Bookmark not defined.**
A. Kesimpulan.....**Error! Bookmark not defined.**
B. Saran .....**Error! Bookmark not defined.**
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 desain eksperimen dua kelompok (pretest posttest control group design) 52

Gambar 4.1 Diagram Batang Pretest Kelompok Eksperimen 72

Gambar 4.2 Diagram Batang Posttest Kelompok Kontrol 73
Gambar 4.3 Diagram Batang Posttest Kelompok Eksperimen 75
Gambar 4.4 Diagram Batang Posttest Kelompok Kontrol 76

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Hasil Pretest dan Posttest Siswa Kelas Eksperimen (Kelas IV A) 69
Tabel 4.2 Data Hasil Pretest dan Posttest Siswa Kelas Kontrol (Kelas IV B) 69
Tabel 4.3 Analisis Data Pretest Kelompok Eksperimen 71
Tabel 4.4 Data Frekuensi Nilai Pretest Kelompok Eksperimen 71

Tabel 4.5 Analisis Data Pretest Kelompok Kontrol..... 72
Tabel 4.6 Data Frekuensi Nilai Pretest Kelompok Kontrol... 73
Tabel 4.7 Analisis Data Posttest Kelompok Eksperimen 74
Tabel 4.8 Data Frekuensi Nilai Posttest Kelompok Eksperimen 74
Tabel 4.11 Tabel penolong pengujian normalitas data pretest kelas eksperimen 78
Tabel 4.12 Tabel penolong pengujian normalitas data pretest kelas kontrol 80
Tabel 4.13 Tabel penolong pengujian normalitas data posttest kelas eksperimen 83
Tabel 4.14 Tabel penolong pengujian normalitas data posttest kelas kontrol 85
Tabel 4.15 Penolong Pengujian Validitas Instrumen 88
Tabel 4.16 Tabel Penolong Pengujian Reliabilitas Instrumen 90
Tabel 4.17 Hasil t-test Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen 93
Tabel 4.18 Hasil Tes Kolmogorov-smirnov Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol..... 94
Tabel 4.19 Perbandingan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan KKM. 96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tabel 4.1 Data Hasil Pretest Dan Posttest Siswa Kelas Eksperimen (Kelas Iv A) 105
Lampiran 2 Tabel 4.2 Data Hasil Pretest Dan Posttest Siswa Kelas Kontrol (Kelas Iv B)..... 106
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrument Penelitian..... 107
Lampiran 3 Soal Uji Coba 111
Lampiran 4 Soal Pretest Dan Posttest 114
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Pertemuan Ke-1 116
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Pertemuan Ke-2 118
Lampiran 7 Wawancara Dengan Ibu Mufarrihah, Guru Kelas Iv Mi Sabilul Ulum 120
Lampiran 8 Siswa Mengerjakan Pretest..... 121
Lampiran 9 Siswa Mengerjakan Posttest..... 122
Lampiran 10 Siswa Menggunakan Media Puzzle Di Kelas Eksperimen 123
Lampiran 11 Siswa Menggunakan Media Gambar Di Kelas Kontrol 124
Lampiran 12 Perhitungan Uji Validitas Instrumen 125
Lampiran 13 Perhitungan Uji Reliabilitas 128
Lampiran 14 Perhitungan Uji Jomogenitas Nilai Pretest Kelas Ekperimen 131
Lampiran 15 Perhitungan Uji Homogenitas Nilai Posttest Kelas Eksperimen 133
Lampiran 16 Perhitungan Uji Normalitas Nilai Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol..... 135
Lampiran 17 Tabel Nilai-Nilai Distribusi T 139
Lampiran 18 Tabel Nilai-Nilai Distribusi F..... 140
Lampiran 19 Tabel Nilai-Nilai R Product Moment 142
Lampiran 20 Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat..... 143
Lampiran 21 Tabel Harga-Harga Kritis Test Kolmogorov-Smirnov 144
Lampiran 22 Surat Penunjukkan Pembimbing 145
Lampiran 23 Surat Izin Riset 146
Lampiran 24 Surat Keterangan Riset 147
Lampiran 25 Riwayat Hidup..... 148

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 33 ayat 1. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pendidikan khususnya untuk pendidikan dasar. Bahasa Indonesia di tingkat pendidikan sekolah dasar atau MI merupakan mata pelajaran strategis karena dengan bahasalah pendidik dapat menularkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan informasi kepada siswa.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 37 juga menyebutkan kurikulum dasar dan menengah wajib memuat bahasa. Kurikulum bahasa Indonesia mencakup standar kompetensi dan kompetensi inti. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang mengambarkan penguasaan, pengetahuan, keterampilan berbahasa. Standar kompetensi merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Oleh karena itu, guru sebagai pengemban tugas operasional pembelajaran di sekolah dituntut agar dapat mengkaji dan mengembangkan kurikulum dengan benar.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak *(listening skills),* keterampilan berbicara *(speaking skills),* keterampilan membaca *(reading skills),* keterampilan menulis *(writing skills).* Hal ini menunjukan adanya keterpaduan dari berbagai keterampilan sebagai alat komunikasi.[1]

Tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia yang terdapat pada kurikulum tingkat satuan pendidikan meliputi: 1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; 2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; 3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; 4) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

---

[1] Henry Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. (*Bandung : Angkasa, 2002), hlm. 1.

Tujuan kurikulum tersebut memiliki konsep yang sesuai dengan kemampuan berbahasa anak. Namun kenyataannya, tujuan dalam pendidikan bahasa Indonesia sebagaimana diamanatkan KTSP tidak sesuai yang diharapkan.

Keterampilan menulis pada hakekatnya tidak hanya sekadar menuliskan simbol grafis sehingga membentuk kata dan selanjutnya membentuk kalimat yang memiliki arti dan dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil. Dalam kemampuan menulis, seorang penulis tidak hanya mampu menguasai topik yang akan ditulisnya, tetapi lebih dari itu, seorang penulis harus mampu berpikir secara tepat untuk memilih kata yang akan digunakan.

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang dipelajari oleh siswa, selain keterampilan menyimak, berbicara, dan berbahasa disekolah. Pembelajaran menulis berlaku bagi siswa sekolah dasar yang mulai belajar mengarang. Guru harus kreatif dalam memilih media pembelajaran menulis yang menarik agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah selain itu siswa juga terampil mengkomunikasikan idenya secara tertulis melalui suatu proses menyeluruh yang bermakna, yang tentunya membutuhkan suatu proses latihan yang memadai dan kontinyu. Siswa dituntut untuk menuliskan karangan yang sesuai dengan gambar, memilih kata yang tepat, kemudian menyusun paragraf dengan baik dan menggunakan ejaan secara tepat. Oleh sebab itu, kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan pendekatan langsung. Setiap materi selalu diajarkan dengan keterampilan bahasa dan unsur kebahasaan sehingga mendorong siswa untuk gemar menulis dan menambahkan semangat untuk menulis. [2]

Tetapi, masih ada beberapa siswa di sekolah dasar yang belum mampu mengikuti proses pembelajaran secara optimal dalam hal menulis. Seperti observasi yang dilakukan penulis di MI Sabilul Ulum Mayong Jepara melalui wawancara dengan guru kelas IV yaitu Ibu Farihah. Menurut beliau, siswa merasa kesulitan menuangkan ide dalam menulis. Selain itu, media pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu hanya menggunakan gambar biasa. [3]

Permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan masih menggunakan media yang konvensional sehingga kurang menarik bagi siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka guru harus menggunakan metode

---

[2] Suparno, *Keterampilan Dasar Menulis* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007) hlm.11

[3] Hasil wawancara ibu farihah, selaku guru kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara pada hari rabu, 9 desember 2020.

pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Banyak sekali media yang menarik yang bisa digunakan dalam pembelajaran salah satu contohnya yaitu menggunakan media puzzle.

Puzzle merupakan media yang berupa potongan-potongan gambar yang disatukan agar terbentuk gambar yang utuh. Alasan peneliti memilih media gambar *puzzle* sebagai alternatif media pembelajaran karena dengan menggunakan gambar *puzzle* ini siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media puzzle ini siswa akan lebih mudah untuk menyusun gambar, menyusun kata, kemudian menjadi sebuah karangan. Siswa juga memperoleh ide dan pemikiran tentang apa yang akan mereka tulis dalam karangan setelah mengamati gambar puzzle yang sudah tersusun. Sehingga siswa dapat terbantu dalam menulis karangan.

Sebelumnya telah dijelaskan bahwa kemampuan menulis permulaan berpengaruh terhadap tingkat kemampuan menulis berikutnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan penanganan terhadap permasalahan tersebut. Terdapat beberapa cara dalam menangani masalah menulis permulaan, termasuk dari segi media. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *puzzle*. Rokhmat menyatakan, "*puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu". [4]

Pemilihan media *puzzle* dalam penelitian ini berdasarkan alasan bahwa media *puzzle* memiliki bentuk yang timbul sehingga dapat digunakan untuk belajar menulis dengan cara mengikuti pola *puzzle*. Penggunaan media *puzzle* dalam penelitian ini sedikit berbeda dengan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Pada umumnya, media *puzzle* hanya digunakan dengan cara mengamati atau membongkar-pasang saja. Akan tetapi, pada penelitian ini, akan memanfaatkan tekstur *puzzle* agar anak ketika berlatih menulis dapat lebih merasakan bentuk yang ia tulis. Pada umumnya, menulis membutuhkan kemampuan yang cukup tinggi untuk mengingat bentuk huruf yang ia tulis. Akan tetapi dengan adanya bantuan *puzzle*, maka siswa lebih mudah untuk mengenali bentuk huruf karena siswa dapat lebih mengingat bentuk huruf dan urutan arah menulisnya karena anak menulis dengan mengikuti pola huruf yang ada di *puzzle*. Selain itu, huruf yang ada di *puzzle* dibuat lebih dari

---

[4] Mulkan Andika Situmorang,. *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana melalui Media Pembelajaran Puzzle*. (Jurnal Bahasa. Vol. 1, Nomor 1, 2012), hlm. 5

satu dan siswa dapat menulis secara berulang-ulang sehingga akan lebih mudah hafal. Media *puzzle* dalam penelitian ini merupakan *puzzle* yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan memodifikasi dari bentuk *puzzle* yang sudah ada di pasaran. Tujuan dari modifikasi tersebut adalah menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak serta mudah dalam penggunaannya. Media *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan *puzzle* huruf buatan pabrik yang sudah beredar di pasaran.

Berdasarkan uraian diatas, sehingga penulis melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas oleh peneliti dalam penelitian ini adalah "Apakah ada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam menulis karangan pada pembelajaran tematik kelas IV MI Sabilul Ulum

2. Bagi guru

   Penggunaan puzzle ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

3. Bagi sekolah

Menambah pengetahuan guru-guru di MI Sabilul Ulum terkait media pembelajaran puzzle dan memberi kontribusi dalam perbaikan pembelajaran di MI Sabilul Ulum.

4. Bagi peneliti
   a. Mengetahui pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap keterampilan menulis karangan siswa kelas IV MI Sabilul Ulum.
   b. Peneliti mampu menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tertentu.
   c. Peneliti mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai penggunan media sesuai dengan materi pembelajaran.

BAB II

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media

Dari arti kata, media berasal dari kata jamak medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.[5]

Berbagai batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology atau AECT) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Bringgs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.[6]

Tetapi, berbeda dengan itu semua adalah batasan yang diberikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association atau NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.[7]

Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.[8]

Di dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Namun perlu diingat, bahwa

---

[5] Ibrahim, et. all, *Media Pembelajaran*, Malang : Departemen Pendidikan Nasional. UNM, 2004, hlm. 3.
[6] Arief S. Sadiman, *et. all*, *Media Pendidikan*, Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2003. hlm. 6.
[7] Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002, hlm. 11.
[8] Ibrahim, ..., hlm. 3.

peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Secara terminologi, kata media berasal dari Bahasa latin "*medium*" yang berarti perantara. Sedangkan dalam Bahasa arab media berasal dari kata "*wasaaila*" yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. [9]

Media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Di dalam mendidik pelajar, metode pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satu arah seperti menyampaikan ceramah dapat membuat pelajar merasa bosan dan kurang termotivasi di dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, guru harus memiliki peran yang penting dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penyampaian materi yang disampaikan dengan jelas akan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran tersebut. Seperti hadist dari Aisyah:

عَنْ عَائِشَةَ رَحِمَهَا اللهُ قَالَتْ كَانَ كَلاَمُ رَسُوْلُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كَلاَمًا فَصْلاً يَفْهَمُهُ كُلُّ مَنْ سَمِعَهُ (رواه ابو داود)

Artinya : *dari Aisyah Rahimahallah berkata:*

> *"sesungguhnya perkataan Rasulullah adalah ucapan yang sangat jelas, dan dapat memahamkan orang yang mendengarkannya*. (HR. Abu Dawud)

Selain menyampaikan materi dengan jelas, guru juga harus kreatif untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik agar siswa mudah untuk mengikuti suatu pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan seorang guru juga dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa. [10]

a. Jenis dan Karakteristiknya

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai macam bentuk jenis media yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Apabila menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung kehadapan siswa dikelas. Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu.

---

[9] Rudy Sumiharsono, dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember:CV Pustaka Abadi,2017) hlm.9

[10] Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *pengembangan media pembelajaran,* (ttp: Yayasan kita menulis,2020), hlm.9

Banyak berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Rudy Bretz, misalnya mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak.

Berdasarkan tiga unsur tersebut Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu seperti media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak,media semi gerak, media audio visual diam, media audio visual Media audio visual gerak.[11]

Menurut Oemar Hamalik (1985: 63) yang terkutip dalam buku *Media* Pembelajaran ada 4 klasifikasi media pengajaran , seperti alat-alat visual yang dapat dilihat yaitu film strip, transparansi, micro projection, dan ilustrasi. Selain itu, media dengan alat-alat yang bisa dilihat dan didengar misalnya sepeerti film dan televisi atau benda tigadimensi yaitu proyektor film. Media yang bersifat auditif atau hanya di dengar yaitu record, radio, dan rekaman. Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.[12]

Setiap jenis media, mempunyai karakteristik (kekhasan) tertentu. Yang berbeda-beda satu sama lain. Masing-masing media tertentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan tersebut antara lain:

1) Media yang tidak diproyeksikan

Kelompok media ini sering disebut sebagai media pemeran. Jenis media yang tidak diproyeksikan antara lain yaitu media realia atau benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar, model sebagai bahah tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan presentasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya, media grafis tergolong jenis media visual, yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta. Media grafis banyak jenisnya, seperti gambar atau foto yang biasa dipakai dalam pembelajaran kemudian ada sketsa atau gambar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail, selain itu ada juga diagram atau skema yang merupakan suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, bagan atau

---

[11] Aristo Rahadi., *Media Pembelajaran*, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2003, hlm. 21.
[12] Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, ..., hlm. 29.

chart yang menyajikan ide-ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa, grafik yang merupakan gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Ada beberapa bentuk grafik, antara lain: grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.

2) Media proyeksi

a) Transparansi OHP

Berbeda dengan media-media visual terdahulu yang tidak memerlukan alat penyaji, transparansi OHP visualnya diproyeksikan kelayar menggunakan proyektor. Media ini terdiri dari dua perangkat, yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware).

b) Film Bingkai atau slide

Film bingkai adalah suatu film trasparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai ukuran 2x2 inci. Film bingkai ada juga yang dilengkapi dengan peralatan audio, sehingga selain gambar, juga bisa menyajikan suara.

3) Media audio

Media audio yang dimaksud adalah kaset audio, karena media ini sering digunakan disekolah. Program kaset merupakan sumber yang cukup ekonomis, karena biaya yang diperlukan untuk pengadaan dan perawatan cukup murah.

4) Media video

Media video memiliki banyak kelebihan dibanding OHP, slide dan audio. Video dapat menampilkan suara, gambar, dan gerakan, sekaligus. Sehingga media ini efektif untuk menyajikan berbagai topik pelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal.[13]

b. Kriteria Memilih Media Pembelajaraan

Pemilihan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memilih 4 kriteria yang telah dikemukakan Dick dan Carey yaitu ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri, Produk telah tersedia dari dana, tenaga, dan fasilitasnya. Faktor yang

[13] Aristo Rahadi, ..., hlm. 23.

menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (fortable), efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal namun mungkin lebih murah dibanding media lainnya hanya dapat digunakan sekali pakai.[14]

William Burton memberikan petunjuk bahwa dalam memilih alat peraga yang akan digunakan hendaknya memperhatikan hal-hal berikut, seperti alat yang harus sesuai dengan kematangan dan pengalaman siswa serta perbedaan individual dalam kelompok, alat yang digunakan juga harus tepat dan mudah digunakan. .

Dilihat dari beberapa pokok yang telah dikemukaan diatas jelaslah bahwa media pendidikan merupakan dasar yang sangat penting diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan usaha pengajaran di sekolah. Ketrampilan memilih dan menggunakan media pendidikan, guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan kemediaan saja, akan tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan media tersebut dengan baik.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria seperti, ketepatan dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedianya waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berfikir siswa.[15]

Dari keterangan diatas dapat dilihat bahwa antara media pendidikan dan faktor-faktor pengajaran lainnya, sangat erat hubungannya dan merupakan suatu jalinan yang berantai. Keterampilan membuat media pendidikan berarti terampil dan menguasai teknik dan proses pembuatan suatu media pendidikan yang berguna untuk suatu pelajaran tertentu. Menurut kesimpulan diatas alat-alat yang dibuat harus memenuhi syarat-syarat yaitu rasional atau sesuai dengan akal dan mampu dipikirkan kemudian ilmiah atau sesuai dengan perkembangan akal dan mampu dipikirkan, ekonomis atau sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada, praktis atau dapat digunakan dalam kondisi praktek

---

[14] Asnawir dan Basyiruddin Usman, ..., hlm. 126.
[15] S. Nasution, *Diktatit Asas-Asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2000, hlm. 98.

disekolah dan bersifat sederhana, fungsional berguna dalam pelajaran, dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Menilai penggunaan suatu media pendidikan adalah pekerjaan yang cukup rumit, guru harus pandai menerapkan kriteria-kriteria penilaian untuk melihat suatu alat yang memenuhi persyaratan dan yang tidak. Penilaian itu dilaksanakan dalam rangka memilih jenis alat yang akan dipakai, atau sesudah menggunakan suatu alat, atau pada waktu orang lain sedang menggunakan suatu alat dalam kelas.

Dari penjelasan diatas menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan alat peraga besar pengaruhnya bagi guru dan siswa. Bagi guru akan lebih ringan dalam menyampaikan materi pelajaran, cukup memperagakan dengan alat, sehingga akan menghindari metode duduk, dengar, catat, hafal. Sedangkan bagi siswa, akan lebih memahami betul karena bisa secara langsung mengamati benda maupun cara kerjanya, sehingga siswa akan selalu ingat meskipun dalam jangka waktu yang lama. Dan pada saat guru mengadakan ulangan, siswa selalu siap dan sudah menguasai bahan, sehingga akan mendapatkan nilai yang memuaskan.

Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa).[16]

Menurut Nana Sudjana (1991) yang terkutip dalam buku *Strategi Belajar Mengajar*, merumuskan fungsi media pengajaran menjadi 6 kategori, sebagai berikut:

1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2) Penggunaan media dalam pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar yang harus dikembangkan guru.
3) Penggunaan (pemanfaatan) media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
4) Penggunaan media dalam pengajaran, bukan semata-semata alat hiburan.
5) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.

[16] Ibrahim, et. all. ....., hlm. 5.

6) Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.[17]

Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaatnya dapat terealisasi. Menurut Sudjana dan Rivai (1992:2) yang terkutip dalam buku *Strategi Belajar Mengajar*, mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa yaitu, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-semata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.[18]

Media pendidikan yang disebut audiovisual aids menurut Encyclopedia of Educational Research memiliki nilai seperti pedoman dasar-dasar yang kongkrit untuk berfikir, memperhatikan apa yang dibutuhkan siswa, membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan, memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa.[19]

Selain itu media pendidikan dapat di dukung melalui sumber belajar. Sumber belajar adalah meliputi semua sumber (data barang dan orang) yang dapat digunakan oleh pelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan. Biasanya dalam situasi informal, untuk memberikan fasilitas belajar. [20]

c. Manfaat media pembelajaran

---

[17] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, hlm. 152.
[18] Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2000, hlm. 25.
[19] Moh. Uzer Usman, ..., hlm. 31.
[20] AECT, *Definisi dan Teknologi Pendidikan*, Rajawali, Jakarta, 1986, hlm. 9.

Manfaat media pembelajaran selain memudahkan siswa, media juga dapat juga memudahkan pengajar untuk mengurangi kesulitan dalam menjelaskan suatu materi dan sebagai bahan praktik dalam mengajar kepada pendidik. Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran :

1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar para pelajar karena materi yang disampaikan dapat lebih menarik perhatian mereka
2) Penguasaan materi menjadi lebih baik karena memungkinkan bahan pengajaran disampaikan dengan berbagai media yang dapat diakses secara berulang-ulang oleh pelajar
3) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata-kata verbal saja
4) Pelajar menjadi lebih aktif, karena dengan media pembelajaran yang baik dapat membuat pelajar menjadi lebih ikut serta dan berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan.[21]

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran di kelompokkan menjadi 4 jenis yaitu:

1) Media visual

   Media visual adalah media yang dapat dilihat dan melibatkan indra penglihatan. Contohnya yaitu; papan panel, papan tulis, media cetak seperti buku, surat kabar, media gambar (puzzle), poster, komik, dan lain-lain.
2) Media audio

   Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan indra pendengaran. Contohnya seperti; suara, musik dan alat musik, televisi.
3) Media audio visual

   Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan. Contohnya seperti film dan program televisi.
4) Multimedia

[21] Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *pengembangan media pembelajaran*, (ttp:Yayasan Kita menulis,2020), hlm.10

Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Multimedia melibatkan indra penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, audio, serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Contoh; internet. Karena dengan belajar menggunakan internet berarti mengaplikasikan semua media yang ada.[22]

Dari penjelasan diatas, media yang digunakan pada penelitian ini termasuk media visual berupa gambar puzzle. gambar puzzle ini membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru dan membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis karangan.

b. Media Puzzle

Puzzle adalah permainan yang berupa teka-teki akan tetapi pada prinsipnya menekankan pada keserasian, keindahan, ketersalingan dan kelengkapan atau melengkapi yang kontruktif. Media *puzzle* dirancang untuk mengajarkan keterampilan seperti mengenali bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan dan perbedaan dalam suatu media itu sendiri.[23]

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang membutuhkan kreatifitas dalam memainkannya, berbagai macam *puzzle* dikembangkan sebagai alat permainan dan sebagai media pelajaran. Permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreatifitas serta tidak berbahaya bagi anak. Oleh karena itu permainan *puzzle* aman digunakan untuk permainan anak-anak. Selain aman, *puzzle* juga dapat merangsang perkembangan kognitif, aktif, psikomotorik dan jiwa sosial anak.[24] *Puzzle* juga dapat digunakan untuk tes kecerdasan pada anak.

Pada potongan puzzle terdapat teka-teki yang harus dipecahkan. Teka-teki tersebut dibuat berdasarkan pada proses penyelidikan dan penemuan dalam rangka menemukan solusi yang diinginkan. Jika ingin menemukan solusi, seseorang perlu mengenali pola terlebih dahulu dan menciptakan urutan tertentu. Kegiatan permainan edukatif dengan

---

[22] Santrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta, CV Budi Utama,2018) hlm.10

[23] Dianne Miller Nielsen, *Mengelola kelas untuk guru Tk*, (Jakarta:PT.indeks,2009), hlm.98

[24] Fauzan, *Permainan Edukatif dan Alat Permainan Edukatif bagi PAUD*, (Bandung : Bumi Siliwangi, 2007), hlm. 6

media puzzle dengan bentuk bola sebagai contoh juga dapat merangsang kecerdasan anak dalam aspek matematis logis, visual, intra personal dan inter personal. [25]

c. Macam-Macam Puzzle

Menurut Prihanti Ratna Ekasari, macam-macam *puzzle* adalah:

1) S*ingle puzzle*, yaitu mainan yang pada penutupnya diberi lubang-lubang berbentuk geometri seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran;
2) P*uzzle* besar, yaitu *puzzle* yang biasanya dimainkan oleh anak usia lima tahun atau lebih; dan
3) P*uzzle* jam, yaitu *puzzle* yang berukuran 30x20 cm, sesuai untuk anak usia 5-6 tahun. Papan terbuat dari bahan yang sama seperti *puzzle* lainnya, tetapi yang berbeda adalah diberi gambar jam lengkap dengan jarum petunjuk. Potongan yang diberi angka dapat dilepas dan dipasang kembali. [26]

d. Tujuan Media Puzzle

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan penggunaan media *puzzle* adalah sebagai berikut: a) tujuan yang berhubungan dengan keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif), b) tujuan yang berhubungan dengan personal, kepribadian atau sikap (afektif), dan c) tujuan yang berhubungan dengan kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).[27]

Suciaty menjelaskan manfaat dari media puzzle adalah untuk mengasah otak, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah. Manfaat lainnya yaitu melatih nalar, pada bagian potongan puzzle ini memiliki keterkaitan dengan proses peserta didik dalam menulis karangan karena dalam proses menulis karangan pada materi pembelajaran tematik ini dibutuhkan daya imajinasi yang kuat. Melatih kesabaran dan menumbuhkan pengetahuan yang variatif termasuk salah satu dampak positif dari media puzzle terhadap peserta didik itu sendiri. Karena dalam media puzzle ini (termasuk puzzle yang akan

---

[25] Suyadi, *Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan*, (Yogyakarta: Power Books,2009), hlm.213

[26] Prihanti Ika Ratnasari, *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, 2013), hlm. 22-23.

[27] Mujib, F. dan Rahmawati, N, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), hlm. 16-18.

peneliti gunakan) peserta didik akan diberikan sebuah gambar kemudian disusun dan ditulis menjadi sebuah karangan. [28]

Media puzzle sangat berfungsi sebagai pengantar dan menambah pengetahuan baru pada siswa. Media puzzle yang dimainkan secara berkelompok juga menambahkan solidaritas antar siswa dan melatih kerja sama dalam kelompok. Selain itu, puzzle juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran. Media puzzle dalam penelitian ini, berisi pokok bahasan tentang menulis sebuah karangan dalam pembelajaran tematik kelas IV.

e. Langkah-langkah Penggunaan Puzzle dalam Pembelajaran

Berikut adalah langkah-langkah seorang pendidik pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*:

1) Menyesuaikan gambar yang dibuat dengan materi pembelajaran
2) Membuat puzzle dari gambar-gambar tersebut
3) Memasukkan potongan-potongan puzzle ke dalam amplop
4) Membagikan amplop pada masing-masing kelompok
5) Memberi waktu yang secukupnya kepada siswa untuk merangkai puzzle
6) Setiap anggota kelompok menulis karangan sesuai dengan puzzle yang dirangkai
7) Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil tulisan karangannya.

f. Kemampuan Menyusun Kegiatan Puzzle

Penyusunan *puzzle* anak kecil merasakan kepuasan dengan menyatukan potongan-potongan secara tepat. Anak memecahkan masalah dengan menelusuri bagian *puzzle* yang kosong, menemukan strategi untuk melengkapinya, dan mengevaluasi hasilnya. Saat *puzzle* lengkap, kepuasan diri terpenuhi.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Kegiatan menyusun *puzzle* memfokuskan pada kemampuan berpikir anak, dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah pada saat kesulitan memasangkan kepingan-kepingan *puzzle* untuk menjadi bentuk yang utuh kembali. Kegiatan menyusun *puzzle* yang dilakukan membuat anak merasa puas dalam menyatukan potongan-potongan secara tepat, anak mampu memecahkan masalah dengan menelusuri bagian *puzzle* yang kosong, anak mampu menemukan strategi untuk

[28] Suciaty Al-Azizy, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus melejitkan daya ingatnya* (Yogyakarta:Diva Press,2010), hlm.41

melengkapinya, dan mengevaluasi hasilnya, tentunya dengan bimbingan dan motivasi guru.

Kegiatan menyusun *puzzle* yang harus ditingkatkan yaitu proses kemandirian anak melalui kegiatan tersebut dengan menggunakan media *puzzle*. Dengan kegiatan menyusun *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan kualitas kemandirian anak, sehingga anak tidak mudah tergantung pada orang lain dan berani mengambil keputusan secara mandiri. Cara meningkatkan kemandirian anak dalam kegiatan menyusun *puzzle* ini yaitu dengan cara berlatih secara terus menerus dari tahap yang paling mudah ke tahap berikutnya yang lebih menantang dan disertai dengan pemberian motivasi dari guru pada anak sehingga anak mengerjakan sendiri tanpa bantuan orang lain.

B. Keterampilan Menulis Karangan

1. Pengertian Menulis Karangan

Menulis merupakan suatu kemampuan berbahasa yang bersifat produktif, karena menulis lebih banyak menekankan pada penuangan ide dan gagasan dalam bentuk kata-kata, susunan kalimat, dan menjadi satu gagasan. Menulis merupakan suatu proses mengembangkan gagasan seseorang dan mempelajari tindakan menulis itu sendiri mengenai apa yang ada dalam pikiran nya. [29]

Dengan menulis seseorang dapat menyampaikan pikiran dan gagasan untuk menyampaikan tujuan tertentu. Menulis bisa disebut juga sebagai cara untuk menuangkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang mengambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang tersebut.[30]

Dalam bentuk yang lain, menulis merupakan segenap rangkaian kegiatan seseorang, yang mengungkapkan suatu gagasan dan menyampaikan suatu nilai bahasa tulis untuk semua pembaca sehingga mudah dipahami. Menulis merupakan proses berpikir yang

---

[29] Suparno dan M. Yunus, *Keterampilan Dasar Menulis.* (Jakarta : Depdiknas Universitas Terbuka, 2008), hlm. 197.

[30] Henry Tarigan, *Menuis Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa Indonesia*, (Bandung:Angkasa bandung,2008), hlm.22

berkesinambungan mulai dari mencoba sampai mengulas kembali apa yang dipikirkan dalam menulis.[31]

Keterampilan menulis karangan merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berfungsi untuk memindahkan pesan, gagasan serta pengalaman seseorang melalui lambang-lambang yang kemudian akan disampaikan kepada pembaca secara tidak langsung.

Karangan merupakan salah satu bentuk tulisan yang sangat kompleks. Dengan mengarang kita dapat memahami keseluruhan rangkaian yang mengungkapkan gagasan dan menyampaikan melalui bahasa tertulis kepada pembaca untuk dipahami dengan tepat seperti yang dimaksud pengarang.[32] Dalam mengarang terdapat enam manfaat yaitu:

a. Sarana untuk pengungkapan diri
b. Sarana untuk memahami sesuatu
c. Sarana untuk mengembangkan kepuasan pribadi, kebanggaan, dan rasa harga diri
d. Sarana untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar.
e. Sarana untuk melibatkan diri dengan penuh semangat
f. Sarana untuk meningkatkan kesadaran dan penyerapan terhadap lingkungan sekeliling.[33]

Berdasarkan keterangan dari enam manfaat tersebut ada beberapa alasan yang dapat dikemukakan mengenai pentingnya mengarang atau menulis antara lain yaitu:

a. Sarana untuk menemukan sesuatu
b. Memunculkan ide baru
c. Melatih kemampuan mengorganisasikan dan menjernihkan berbagai konsep dan ide
d. Melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang
e. Membantu untuk menyerap dan memproses informasi
f. Melatih untuk berfikir aktif.[34]

2. Tahap-Tahap Keterampilan Menulis Karangan

---

[31] Shaleh Abas, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Aktif Di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Depdiknas,2006) hm.127

[32] Widyamataya, *Seni Menuangkan Gagasan*, (Yogyakarta: Kanisius,1990), hlm.9

[33] Nursito, Penuntun Mengarang (Yogyakarta:Adicata Karya Nussa,1999) hlm.5-6

[34] Nursito, Penuntun Mengarang .....hlm 7

Kegiatan menulis itu adalah suatu proses, yaitu proses penulisan. Artinya, dalam menulis itu harus melakukan kegiatan dalam beberapa tahap, yakni tahap pratulis, tahap penulisan, dan tahap pascatulis. [35]

Penulis mau menulis pasti sudah memikirkan apa yang mau dituliskan, untuk menjadi suatu informasi yang akan di baca oleh orang lain untuk itu penulis menyiapkan secara baik apa yang mau di tuangkan dalam sebuah tulisan yang baik dan bermakna pada pembaca. Ketika penulis percaya bahwa tulisannya sudah layak untuk di baca oleh para pembaca tertentu saja dengan merajuk pada kriteria-kriteria tulisan yang baik sesuai dengan kesepakatan bersama. Menulis merupakan salah satu proses kreatif yang dilakukan secara bertahap dan dikerjakan dengan mengarahkan keterampilan, seni dan kiat sehingga proses penulisan berjalan dengan efektif.

Sebuah sistem kerja yang kreatif memerlukan langkah-langkah yang tersusun secara sistematis. Kegiatan menulis juga memerlukan tahapan-tahapan tertentu di dalam prosesnya. Haryadi & Zamzani(1996/1997:78-79) menyebutkan lima tahap yaitu: (1) pramulis, (2) mulis, (3) merevisi, (4) mengedit, (5) mempublikasih.

Tahap-tahap menulis terdiri dari enam langkah, yaitu: 1) draf kasar, 2) berbagi, 3) perbaikan, 4) menyunting, 5) penulisan kembali, 6) evaluasi. Dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan mengenai tahap-tahap dalam menulis yaitu:

a. Tahap pratulis

Tahap pratulis merupakan tahap paling awal dalam kegiatan menulis. Tahap ini terletak pada sebelum melakukan penulisan terdapat berbagai kegiatan yang dilakukan oleh penulis. Mulai dari menentukan topik yang akan ditulis mempertimbangkan pemelihan topik dari segi menarik atau tidaknya terhadap pembaca.

b. Tahap pembuatan.

Draf- draf yang dimaksud adalah tulisan yang disusun secara kasar. Pada kegiatan ini penulis lebih mengutamakan isi tulisan dari pada tata tulisannya sehingga semua pikiran, gagasan, dan perasaan dapat dituangkan ke dalam tulisan.

c. Tahap revisi.

Merevisi berarti memperbaiki, dapat berupa menambahkan yang kurang atau mengurangi yang lebih, menambah informasi yang mendukung, mempertajam

[35] Semi, *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis.* (Bandung : Angkasa, 2007), hlm. 47.

perumusan penulisan, mengubah urutan penulisan pokok-pokok pikiran, menghilangkan informasi yang kurang relevan, dan lain sebagainya. Penulisan barusaha untuk menyempurnakan draf yang telah selesai agar tulisan tetap fokus pada tujuan.

d. Tahap penyutingan.

Pada tahap penyutingan penulis mengulang kembali kegiatan membaca draf. Tulisan pada draf kasar masih memerlukan beberapa perubahan. Kegiatan selama tahap penyutingan adalah meneliti kembali kesalahan dan kelemahan pada draf kasar dengan melihat kembali ketepatannya dengan gagasan utam, tujuan penulisan, calon pembaca, dan criteria penerbitan.

e. Tahap publikasi.

Tahap publikasi merupakan tahap paling akhir dalam proses menulis. Dalam tahap ini yang dilakukan adalah memublikasikan tulisanya mulai berbagai kemungkinan misalnya mengirimkan kepada penerbit, redaksi majalah, dan sebagainya dapat pula dengan berbagai tulisan dengan berbagai pembaca.

Berdasarkan beberapa tahap di atas dapat disimpulkan bahwa menulis sebagai salah satu proses kreatif yang dilakukan secara bertahap, tahap pratulis, tahap pembuatan, tahap revisi, tahap penyutingan, tahap publikasi dan dikerjakan dengan mengarahkan keterampilan, seni dan kiat sehingga proses penulisan berjalan dengan efektif.

3. Jenis-Jenis Keterampilan Menulis Karangan

Suatu tulisan atau karangan secara umum mengandung dua hal, yaitu isi dan cara pengungkapan atau penyajian. Banyak cara yang dipilih untuk mengemukakan gagasan dalam sebuah tulisan. Suparno dan M. Yunus, berpendapat bahwa tulisan atau karangan dapat disajikan dalam lima bentuk atau jenis yaitu deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi.[36]

4. Manfaat Keterampilan Menulis Karangan

Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berfikir. Juga dapat menolong kita berfikir secara kritis, memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita,

[36] Suparno dan M. Yunus, *Keterampilan Dasar Menulis*. (Jakarta: Depdiknas Universitas Terbuka, 2008), hlm. 11.

memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, serta menyusun urutan bagi pengalaman.[37]

5. Aspek Keterampilan Menulis Karangan

Secara umum aspek yang dapat dinilai dalam menulis karangan di antaranya :

a. Aspek kebahasaan: isi; penalaran; ketepatan dan kesesuaian; teknik penyajian; gaya penyajian dan bahasa; keterbacaan atau kejelasan; ejaan, tanda baca; pilihan kata, dan
b. Aspek penampilan dan sikap: kesungguhan, memikat pembaca, hati-hati, teliti.

6. Faktor-faktor yang mempengaruhi Keterampilan Menulis Karangan

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis. Dua faktor yakni faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal diantaranya belum tersedia fasilitas pendukung, berupa keterbatasan sarana untuk menulis. Faktor internal mencangkup faktor psikologis dan faktor teknis.

C. Kajian Pustaka

Tujuan kajian pustaka dalam penulisan skripsi adalah sebagai komparasi dari kajian-kajian sebelumnya dan untuk mendapatkan referensi yang sesuai dengan tema yang ditentukan. Beberapa kajian pustaka yang saya ambil antara lain:

Pertama Skripsi dari Nita Wulandari mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang berjudul "keefektivan penggunaan media pembelajaran *puzzle games* dalam meningkatkan kemampuan menulis paragraf deskriptif bahasa prancis siswa program program akomodasi perhotelan kelas XI SMK Wiyasa Magelang*"*. Dari hasil post-test diperoleh nilai t-hitungsebesar 2,324 dengan db = 28, dikonsultasikan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5% dan db = 28 diperoleh 1,701. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada nilai t-tabel (2,324 > 1,701) artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil mean post-test kelas eksperimen yaitu 11,50 dengan peningkatan skor sebesar 2,10 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 10,57 dengan peningkatan skor sebesar 0,49. Persamaan penelitian tersebut adalah membahas tentang media puzzle dalam kemampuan menulis. Perbedaan penelitian tersebut bahwa penggunaan media puzzle lebih efektif daripada media konvensional dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan.

[37] Suparno dan M Yunus, *Keterampilan Dasar Menulis*..... hlm. 13-16.

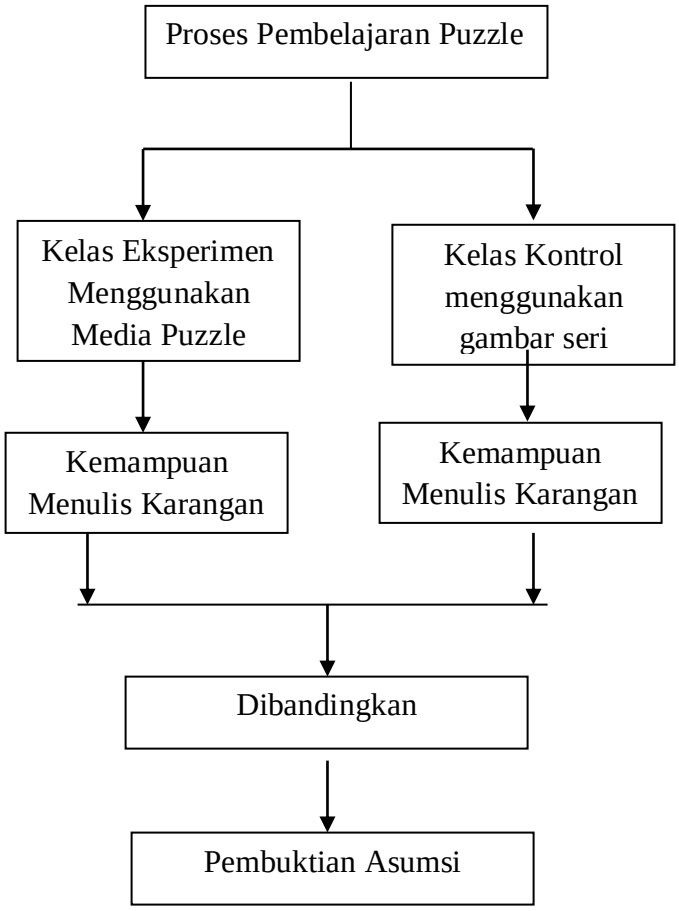
Penelitian oleh Hebbry Juliansyah mahasiswa PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, yang berjudul, "penggunaan media gambar puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SDN II Krikilan". Hasil menunjukkan persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II mencapai 100% (sangat baik). Adapun nilai ketercapaian pada siklus I sebesar 60 sedangkan siklus II sebesar 85. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I adalah 61,5% dan meningkat menjadi 88,5% pada siklus II. Kendala-kendala yang muncul pada siklus I telah dapat diatasi sehingga tidak terjadi lagi pada siklus II. Persamaan penelitian tersebut ialah membahas penggunaan media puzzle untuk meningkatkan ketrampilan menulis pada siswa SD / MI. Perbedaan penelitian tersebut ialah dengan menerapkan media gambar *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada aspek keterampilan menulis karangan siswa. Hambatan-hambatan yang terjadi dalam pembelajaran menulis karangan dapat teratasi dengan adanya media gambar *puzzle*, ini ditunjukkan dengan adanya perubahan pada siswa yang sebelumnya pasif dalam mengikuti pembelajaran sekarang mereka lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar *puzzle* dan merasa gambar *puzzle* merupakan hal menarik/baru.

D. Kerangka Berfikir

Keterampilan menulis karangan siswa MI Sabilul Ulum Mayong Jepara masih sangat kurang. Hal ini dilihat dari awal pra riset yang dilakukan peneliti, masih banyak siswa yang belum memahami cara menulis karangan yang benar. Dan penggunaan media pun hanya berupa gambar dari buku saja.

Keterampilan menulis tidak hanya melalui gambar saja namun harus dengan penggunaan media yang menarik. Untuk itu, peneliti memilih media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa untuk melatih keterampilan menulis. Adapun yang peneliti pilih untuk media tersebut yaitu Puzzle. Media puzzle adalah teka teki gambar secara acak kemudian disusun membentuk gambar yang menarik.

Dengan penggunaan puzzle, diharapkan bisa mempengaruhi siswa terhadap keterampilan menulis siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



E. Hipotesis

Hipotesis adalah kebenaran pernyataan yang masih lemah dan perlu dibuktikan. Hipotesis dapat diterima tetapi dapat ditolak, diterima apabila bahan-bahan penelitian membenarkan kenyataan dan ditolak apabila menolak kenyataan. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang diuji secara empirik. Dalam langkah-langkah penelitian, hipotesis merupakan rangkuman dari kesimpulan-kesimpulan teoritik yang diperoleh dari kajian kepustakaan.[38] Terdapat dua macam hipotesis dalam penelitian yaitu hipotesis nol (Ho) dan hipotesis alternatif (Ha) dimana hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif dan hipotesis alternatif dinyatakan dalam kalimat positif. Dengan adanya permasalahan yang terdapat pada rumusan masalah sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan adalah:

[38] Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara,2003), hlm.28-29

1. Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara
2. Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah *control group design* yaitu di mana sekelompok subjek diambil dari populasi tertentu dan dilakukan *pretest* kemudian dikenai *treatment* secara berturut-turut. Setelah diberikan *treatment*, subjek tersebut diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar pada kelompok tersebut. Evaluasi yang diberikan mengandung bobot yang sama. Perbedaan antara hasil *pretest* dengan *posttest* tersebut menunjukkan hasil dari perlakuan yang telah diberikan.

Metode penelitian sangat penting dalam pembuatan penelitian. Setelah melihat masalah yang terjadi saat proses belajar mengajar di kelas, maka metode penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen kuasi (*Quasi Eksperimen Research*). Metode eksperimen merupakan metode yang sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat[39]. Sedangkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang analisisnya menekankan pada data-data numeric (angka) yang diolah dengan metode statistika[40]. Dalam model kuasi tidak dilakukan randomisasi dengan memasukkan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melainkan langsung menggunakan kelompok subyek yang sudah ada sesuai dengan setting alami kelas sebagai subjek penelitian.

Penelitian eksperimen dilakukan pada dua kelompok kelas IV MI yang diberi perlakuan berbeda antar kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media puzzle untuk menulis karangan sedangkan pada kelas kontrol tetap menggunakan pembelajaran konvensional menggunakan gambar biasa. Selanjutnya akan diketahui keefektifan penggunaan media puzzle untuk menulis karangan.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *pretest posttest control group design* adalah desain eksperimen menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang keduanya dipilih secara acak [41]. Pretest merupakan teknik

---

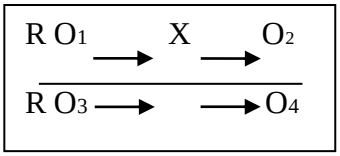
[39] Suranto, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS*, (Semarang: Ghyass Putra,2009), hlm.25-27

[40] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (bandung: Remaja Rosdakarya,2012),hlm.194

[41] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*,…., hlm 75-76

pengambilan nilai sebelum diberi perlakuan. Tujuan dari pretest ini adalah mengetahui kemampuan atau hasil awal siswa sebelum dikenai perlakuan oleh peneliti. Posttest merupakan teknik pengambilan nilai setelah diberi perlakuan. Tujuan dari teknik ini adalah mengetahui hasil dari nilai siswa setelah diberi perlakuan. Adapun pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa yaitu test performansi titik. Siswa diberikan sebuah gambar kemudian mendeskripsikan dan membaca. Guru melakukan penilaian menggunakan test performansi tersebut.

Pretest dan posttest menggunakan alat tes yang sama karena hasilnya akan dibandingkan. Skor variabel terkait adalah skor hasil posttest dikurangi pretest setiap subjek. Jadi, skor yang diperoleh nanti menunjukkan peningkatan/penurunan variabel terkait akibat dilakukannya penelitian. Keunggulan desain ini adalah dapat mengetahui kemampuan awal setiap subjek sebelum diberi perlakuan sehingga memberikan keyakinan bahwa perubahan variabel terkait disebabkan oleh manipulasi variabel bebas atau faktor lain.



Gambar 3.1 desain eksperimen dua kelompok (pretest posttest control group design)[42]

Keterangan:

R : Kelompok yang dipilih secara random

O1 : Kemampuan awal menulis karangan siswa kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan

O3 : Kemampuan awal menulis karangan siswa kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan berupa penggunaan media puzzle

O2 : Kemampuan awal menulis karangan siswa kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan

04 : Kemampuan awal menulis karangan siswa kelompok kontrol setelah diberi perlakuan

Berdasarkan teori diatas, prosedur desain penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sama-sama diberi pretest di awal eksperimen untuk

[42] *Ibid* hlm.76

mengetahui keadaan awal materi menulis pada subjek penelitian yaitu siswa di MI kelas IV kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan media puzzle sedangkan pada kelompok kontrol tetap dengan pembelajaran konvensional menggunakan gambar. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelas mendapatkan mendapatkan posttest dengan alat ukur yang sama untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.

Penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.[43] Adapun pendekatannya sesuai dengan masalah yang diteliti adalah pendekatan kuantitatif eksplanasi deskriptif, yaitu penelitian yang bermaksud menjelaskan kedudukan variabel-variabel yang diteliti serta hubungan antara satu variabel dengan variabel lain. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri baik satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain.[44]

B. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV MI Sabilul Ulum yang terletak di Desa Mayonglor Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan dari tanggal 20 september sampai dengan 30 oktober 2021 pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[45]

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas IV MI Sabilul Ulum sebanyak 38 siswa yang terbagi dalam 2 kelas diambil secara keseluruhan.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh*. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah kelas hanya ada dua.

---

[43] Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, Alfabeta, Bandung, 2004, hlm. 1.
[44] *Ibid*., hlm. 10-11.
[45] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta,2015), hlm.117

Populasi yang berjumlah kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil mengunakan teknik sampling jenuh. Istilah lain sampling jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.[46]

D. Variabel penelitian

Variabel penelitian menurut sugiyono adalah atribut seseorang, atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain kemudian ditarik suatu kesimpulan[47]. Disebut variabel karena adanya variasi sehingga harus didasarkan pada sekelompok data atau objek yang bervariasi. Variabel dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Variabel bebas (Independent)

   Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau menghasilkan variabel terikat. Variabel ini disimbolkan dengan variabel (X), dalam penelitian ini adalah media *puzzle*. Puzzle digunakan sebagai perlakuan (treatment). Dengan indikator:

   a. Siswa dapat mencari potongan gambar yang disusun secara acak
   b. siswa dapat merangkai potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh,

2. Variabel terikat (dependent)

   Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel bebas disimbolkan (Y), dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis karangan siswa kelas IV MI Sabilul Ulum. Dengan indikator sebagai berikut:

   a. aspek kebahasaan:
      1) Siswa mampu menulis karangan sesuai dengan tema dan judul
      2) Siswa mampu menulis karangan menggunakan pilihan kata atau diksi yang tepat
      3) Siswa mampu menulis karangan sesuai ejaan dan tanda baca yang tepat
   b. aspek penampilan dan sikap:
      1) Siswa dapat mengembangkan ide kreativitas dalam menulis karangan
      2) Memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran

---

[46] Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta,2015),hlm.124
[47]Sugiono, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.60

E. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian dan digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1. Observasi (*Observation)*

   Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.[48] Observasi juga digunakan untuk mengamati penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara.

2. Tes

   Tes dapat diartikan serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengukuran intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.[49] Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *performance titik* (tes menulis). Dalam penelitian ini, tes yang dilakukan adalah *pretest* (awal) dan *posttest* (akhir). *Pretest* (awal) dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis siswa dan *posttest* (akhir) dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis siswa setelah menggunakan media puzzle.

   Tes penilaian dalam penelitian ini menggunakan rubrik penilaian. Rubrik penilaian digunakan untuk mengukur kemampuan keterampilan menulis siswa. Dengan rubrik penilaian, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

   Dalam rubrik penilaian terdapat aspek-aspek penilaian yang memiliki skor tertinggi yang diberi nilai 4 dan skor terendah yang diberi nilai 1 kemudian aspek yang tertinggi dan terendah tersebut diberi sebuah checklist yang sesuai pencapaian. Kisi-kisi intstrumen ada di lampiran.

3. Dokumentasi

---

[48]Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* Jakarta: Rineka Cipta, 2007, hlm.158.

[49]Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Teknik & Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: Kata Pena, 2007, hlm. 48.

Teknik dokumentasi adalah teknik pemerolehan atau penelusuran data yang diperlukan melalui data yang telah tersedia berupa data statistik, agenda kegiatan, produk keputusan atau kebijakan, sejarah, dan hal lainnya yang berkaitan dengan penelitian.[50]

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, digunakan peneliti untuk memperoleh data mengenai keadaan siswa, guru, sarana dan prasarana di kelas, serta lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran sebagai penunjang hasil penelitian.

F. Instrument penelitian

Instrument penelitian merupakan alat-alat yang digunakan dalam penelitian untuk memecahkan masalah penelitian guna mencapai tujuan tertentu. Instrument penelitian membantu peneliti mengolah dan mengumpulkan data.

1. Tes

Tes adalah sebuah runtutan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok.

Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *performansi titik* (tes menulis). Penelitian ini dilakukan dengan melakukan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis siswa dan tes akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui keterampilan menulis siswa setelah diberi perlakuan menggunakan puzzle.

Tes penilaian dalam penelitian ini menggunakan rubrik penilaian. Rubrik penilaian digunakan untuk mengukur kemampuan keterampilan menulis siswa. Dengan rubrik penilaian, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Dalam rubrik penilaian terdapat aspek-aspek penilaian yang memiliki skor tertinggi yang diberi nilai 4 dan skor terendah yang diberi nilai 1 kemudian aspek yang tertinggi dan terendah tersebut diberi sebuah checklist yang sesuai pencapaian.

G. Analisis Uji Coba Instrumen

[50]Mahi M. Hikmat, *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011, hlm. 83.

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid dan dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang reliabel berarti instrumen tersebut bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Instrumen yang valid dan reliabel. Hal ini masih dipengaruhi oleh kondisi yang diteliti, peneliti harus mengendalikan obyek yang diteliti dan meningkatkan kemampuan dalam menggunakan instrumen untuk mengukur variabel yang diteliti.[51]

Sebelum menghitung validitas secara keseluruhan, maka instrumen penelitian yang reliabilitasnya tinggi dapat diuji coba terlebih dahulu dengan tes retest yang dilakukan dengan cara mencobakan beberapa kali pada responden. Bila koefisien korelasi positif dan signifikansi maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliabel. Pengujian dengan cara ini sering disebut dengan stability.

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas adalah tingkat ketetapan suatu instrumen mengukur apa yang harus diukur. Reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Suatu penelitian dikatakan reliabel apabila beberapa kali pengujian menunjukkan relatif sama. Reliabilitas diukur dengan menggunakan uji statistik *Cronbach Alphs (a).*

$$r_{11} = \frac{n}{n-1}\left[1 - \frac{\sum \sigma i^2}{\sigma t^2}\right]$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas yang dicari

$\Sigma\ \sigma i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

σt^2 : varians total

Harga t hitung selanjutnya dipastikan instrumen reliabel atau tidak. Harga tersebut dikonsultasikan dengan harga r tabel untuk taraf kesalahan 5% atau 1% maka dapat disimpulkan instrument tersebut reliabel dan dapat digunakan sebagai penelitian.

---

[51] Sugiyono dan Eri Wibowo, *Statistika Penelitian dan Aplikasinya SPSS for Windows,* Alfabeta, Bandung, 2004, hlm 220.

H. Teknik Analisis data

Analisis data adalah kegiatan mempelajari data yang sudah terkumpul dan mengolahnya menjadi bahan baku untuk menarik kesimpulan. Kesimpulan tersebut merupakan jawaban atas masalah atau pertanyaan yang diangkat dari penelitian.[52]

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi, akan disimpulkan dalam bentuk deskriptif kualitatif agar lebih memudahkan pembaca dalam memahami hasil penelitian. Dalam riset pendidikan, jenis data dikategorika secara garis besar menjadi dua kategori, yaitu data lunak (*soft data*) dan data keras (*hard data)*.[53] Maka pengertian reliabilitas tes berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.[54]

Untuk analisis tingkat keberhasilan kemampuan anak, dilakukan melalui observasi untuk mengetahui karakteristik penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara.

1. Analisis Pendahuluan

Analisa pendahuluan merupakan tahap yang dilaksanakan pertama kali dengan cara memasukkan hasil pengolahan data angket responden ke dalam tabel distribusi frekuensi.[55] Adapun data yang dibutuhkan adalah data kuantitas, sementara data yang diperoleh adalah data yang bersifat kualitatif. Oleh peneliti data kualitatif tersebut harus diubah ke dalam data kuantitatif dengan cara *scorring*. Kemudian data yang telah diperoleh dikelompokkan dalam tabel distribusi frekuensi.

Adapun kriteria penilaian di atas kuantitatif peneliti gunakan sebagai berikut :

1) Untuk alternatif jawaban a dengan nilai 4.
2) Untuk alternatif jawaban b dengan nilai 3.
3) Untuk alternatif jawaban c dengan nilai 2.
4) Untuk alternatif jawaban d dengan nilai 1.

Langkah selanjutnya menentukan tabel frekuensi dan mencari nilai rata-rata (Mean) dari variabel (X) dan variabel (Y)

---

[52]Irfan Tamwifi, *Metodologi Penelitian*, Surabaya: UINSA Press, 2014, hlm. 240.

[53]Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi & Aplikasi Riset Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014, hlm. 278.

[54] Suharsimi, Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*,……,hlm.100

[55] Cholid Narbuko, *Pedoman Praktis Membuat Proposal Penelitian*, Fakultas Tarbiyah IAIN, Walisongo, Semarang, 1984, hlm. 54.

Untuk variabel (X) M = $\frac{\sum M\ X}{N}$

Untuk variabel (Y) M = $\frac{\sum M\ Y}{N}$

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis merupakan jenis analisis yang bertujuan untuk menguji hipotensis yang diajukan oleh peneliti. Adapun teknik dari hasil analisis pendahuluan data yang diperoleh akan dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan statistik. Adapun rumusnya sebagai berikut :

1) Mencari Persamaan Garis Regresi = a + bx

a) Mencari a (Y intercent)

$$a = \frac{\sum Y \sum X^2 - \sum X \sum Y}{N \cdot \sum X^2 - \left(\sum X^2\right)}$$

b) Mencari b (koefisien regresi)

$$b = \frac{N \cdot \sum X\ Y - \sum X \sum Y}{N \cdot \sum X^2 - \left(\sum X\right)^2}$$

Keterangan :

Y : Subjek dalam variabel dependent yang diprodiksikan

a : Harga Y bila X sama dengan 0 (harga konstan)

b : Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel *dependent* yang berdasarkan pada variabel independent. Bila b (+) maka naik, dan bila b (-) maka terjadi penurunan

X : Subjek pada variabel independent yang mempunyai nilai tertentu [56]

2) Mencari Koefisien Korelasi

[56] *Ibid*, h. 244-245.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - \left(\sum X\right)\left(\sum Y\right)}{\sqrt{\left\{N\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2\right\}\left\{N\sum X^2 - \left(\sum Y^2\right)\right\}}}$$

Keterangan :

r xy : Koofisien korelasi antara variabel X dan Y

X : Variabel penggunaan media *puzzle*

Y : Variabel keterampilan menulis karangan

N : Jumlah responden

Σ : Sigma (jumlah)

3. Analisis Lanjut

Dalam analisa lanjut ini penulis pergunakan untuk menjadi penafsiran lanjut. Apabila F empirik > F teoritik baik pada taraf 5% maupun 1%, maka dapat disimpulkan bahwa harga F regresi yang ditemukan adalah signifikan, berarti ada pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara.Tetapi jika F empirik < F teoritik, maka hasil penelitian ini non signifikan (hipotesa penulis tidak terjawab) yang berarti tidak ada pengaruh yang positif antara penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara.

BAB IV
PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara. Data yang diperoleh dari penelitian di MI Sabilul Ulum Mayong Jepara, tersebut kemudian diolah untuk mengetahui pengarauh dari penggunaan puzzle terhadap keterampilan menulis siswa. Menggunakan responden kelas IV sejumlah 38 siswa.

Tabel 4.1
Daftar Nama Responden siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

No	Nama Siswa	Kelas	penggunaan media puzzle (X)	keterampilan menulis karangan (Y)
1.	Ahmad Dwi Afandi	IV A	67	64
2	Ahmad Khoirul Fahmi	IV A	72	74
3	Aura Salsabila Silviani	IV A	70	80
4	Atthiyah Alya Laila	IV A	55	42
5	Clarisa Putri	IV A	79	72
6	Evita Cahyani Putri	IV A	66	76
7	Fadiana Novita Sari	IV A	49	54
8	Ibrahim Al Albani	IV A	68	52
9	Khoirul Romandhon	IV A	80	76
10	Lindawati	IV A	62	72
11	Muhammad Zaki	IV A	55	58
12	Rikza Daffa	IV A	52	56
13	Nadila Hasna	IV A	57	58
14	Pramudya Yazdaniar R	IV A	62	54
15	Riska Fadhilah R	IV A	76	76
16	Saiful Ilham	IV A	74	56
17	Shirot Alfirdaus	IV A	44	60
18	Tarisa Izzatul	IV A	60	60
19.	Alif Muhammad Arifin	IV B	70	63
20	Aflah Ahmadi	IV B	72	74
21	Assyifa Nadien	IV B	70	80
22	Arfa Risandi	IV B	55	57

No	Nama Siswa	Kelas	penggunaan media puzzle (X)	keterampilan menulis karangan (Y)
23	Aura Risqiana	IV B	79	79
24	Delvin Aprilian	IV B	66	74
25	Dzurriyatul Mahbubah	IV B	49	44
26	Hana Najihah	IV B	68	60
27	Haikal Ahmad	IV B	80	70
28	Iis Rahmawati	IV B	62	72
29	Mahir Dzulfatkhi	IV B	55	55
30	Muhammad Iqbal	IV B	62	62
31	Nayla Syifa	IV B	76	76
32	Najwa Jihan	IV B	74	66
33	Putra Ahmad Aji	IV B	44	49
34	Sahara Ayu Maulida	IV B	60	68
35	Wahyu Syah Ramadhan	IV B	70	80
36	Harumi	IV B	72	62
37	Zahra Syifa	IV B	70	70
38	Zulfa Nur Aulia	IV B	55	55

1. Diskripsi penggunaan media *puzzle* siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari penggunaan media *puzzle* siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara sebagai variabel bebas, dengan indikator : siswa dapat merangkai potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh, siswa dapat menulis karangan berdasarkan gambar yang telah dirangkai.

Dari interval ini dapat diketahui tentang banyaknya angka yang masuk dalam kategori, yaitu :

- Kategori A (penggunaan media *puzzle* sangat baik) antara 71 - 80
- Kategori B (penggunaan media *puzzle* baik) antara 62 - 70
- Kategori C (penggunaan media *puzzle* cukup) antara 53 - 61
- Kategori D (penggunaan media *puzzle* kurang) antara 44 – 52

Untuk tingkat penggunaan media *puzzle* pada kategori sangat baik, yaitu yang skornya 71 - 80 ada 11 siswa, maka :

$$P = \frac{11}{38} x100\% \qquad P = 28{,}9\ \%$$

Untuk tingkat penggunaan media *puzzle* pada kategori baik, yaitu yang skornya 62 - 70 ada 14 siswa, maka :

$$P = \frac{14}{38} x100\% \qquad P = 36{,}8\ \%$$

Untuk tingkat penggunaan media *puzzle* pada kategori cukup, yaitu yang skornya 53 - 61 ada 8 siswa, maka :

$$P = \frac{8}{38} x100\% \qquad P = 21{,}1\ \%$$

Untuk tingkat penggunaan media *puzzle* pada kategori kurang, yaitu yang skornya 44 – 52 ada 5 siswa, maka :

$$P = \frac{5}{38} x100\% \qquad P = 13{,}2\ \%$$

Untuk lebih jelasnya maka penulis sajikan dalam tabel distribusi frekuensi penggunaan media *puzzle* sebagai berikut :

Tabel 4.3

Distribusi penggunaan media *puzzle* siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

No	**Kategori**	**Frekuensi**	**Prosentase**
1	Sangat Baik	11	28,9 %
2	Baik	14	36,8 %
3	Cukup	8	21,1 %
4	Kurang	5	13,2 %
	Jumlah	38	100 %

Hasil di atas menunjukkan mean 14 siswa dengan nilai 36,8 % dari penggunaan media *puzzle* siswa tergolong baik karena termasuk dalam interval (62 – 70), artinya

penggunaan media *puzzle* siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara rata-rata baik. Artinya penggunaan media *puzzle* siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara berada pada kategori baik.

2. Diskripsi keterampilan menulis karangan siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

Variabel penelitian ketepatan penjurusan program studi siswa sebagai variabel terikat, dengan indikator :

1) aspek kebahasaan:

a) Siswa mampu menulis karangan sesuai dengan tema dan judul

b) Siswa mampu menulis karangan menggunakan pilihan kata atau diksi yang tepat

c) Siswa mampu menulis karangan sesuai ejaan dan tanda baca yang tepat

2) aspek penampilan dan sikap:

a) Siswa dapat mengembangkan ide kreativitas dalam menulis karangan

b) Memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran

Dari interval ini dapat diketahui tentang banyaknya angka yang masuk dalam kategori, yaitu :

- Kategori A (keterampilan menulis karangan studi sangat baik) antara 72 - 80
- Kategori B (keterampilan menulis karangan baik) antara 62 - 71
- Kategori C (keterampilan menulis karangan cukup) antara 52 - 61
- Kategori D (keterampilan menulis karangan kurang) antara 42 – 51

Untuk tingkat keterampilan menulis karangan pada kategori sangat baik, yaitu yang skornya 72 - 80 ada 14 siswa, maka :

$$P = \frac{14}{38} x100\% \qquad \text{P} = 36{,}8\ \%$$

Untuk tingkat keterampilan menulis karangan pada kategori baik, yaitu yang skornya 62 - 71 ada 8 siswa, maka :

$$P = \frac{8}{38} x100\% \qquad \text{P} = 21{,}1\ \%$$

Untuk tingkat keterampilan menulis karangan pada kategori cukup, yaitu yang skornya 52 - 61 ada 13 siswa, maka :

$$P = \frac{13}{38} x100\% \qquad P = 34,2\ \%$$

Untuk tingkat keterampilan menulis karangan pada kategori kurang, yaitu yang skornya 42 – 51 ada 3 siswa, maka :

$$P = \frac{3}{38} x100\% \qquad P = 7,9\ \%$$

Untuk lebih jelasnya maka penulis sajikan dalam tabel distribusi frekuensi keterampilan menulis karangan sebagai berikut :

Tabel 4.4

Distribusi keterampilan menulis karangan siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

No	**Kategori**	**Frekuensi**	**Prosentase**
1	Sangat Baik	14	36,8 %
2	Baik	8	21,1 %
3	Cukup	13	34,2 %
4	Kurang	3	7,9 %
	Jumlah	38	100 %

Hasil di atas menunjukkan mean 14 siswa dengan nilai 36,8 % dari keterampilan menulis karangan siswa tergolong baik karena termasuk dalam interval (72 – 80), artinya keterampilan menulis karangan siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara rata-rata baik. Artinya keterampilan menulis karangan siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara berada pada kategori baik.

3. Uji Instrumen Tentang pengaruh penggunaan media puzzle dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

Sebelum menghitung validitas dan reliabilitas instrumen secara keseluruhan, maka instrumen penelitian yang reliabilitasnya tinggi dapat diuji coba terlebih dahulu dengan tes pretest yang dilakukan dengan cara mencobakan beberapa kali pada responden. Bila koefisien korelasi positif dan signifikansi maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliabel. Pengujian dengan cara ini sering disebut dengan stability. Adapun pengukuran validitas melalui SPSS mengacu pada taraf signifikansi 5% dan pengukuran reliabilitas dengan dasar interprestasi :

0, 90 – 1, 00 Kategori sangat tinggi

0, 70 – 0, 89 Kategori tinggi

0, 40 – 0, 69 Kategori cukup

0, 20 – 0, 39 Kategori rendah

0, 00 – 0, 19 Kategori sangat rendah

Berdasarkan data yang disebarkan kepada 38 responden yang menjadi data tentang pengaruh penggunaan media puzzle dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara. Bahwa dari jawaban angket siswa yang menjawab, kriteria penilaian kuantitatif peneliti gunakan sebagai berikut :

1) Untuk alternatif jawaban a dengan nilai 4.
2) Untuk alternatif jawaban b dengan nilai 3.
3) Untuk alternatif jawaban c dengan nilai 2.
4) Untuk alternatif jawaban d dengan nilai 1.

Sehingga akan diketahui nilai akhir responden, maka jawaban angket tersebut dapat dilihat pada tabel sebagaimana terlampir. Selanjutnya data tentang pengaruh penggunaan media puzzle dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara, kemudian dihitung dengan bantuan SPSS untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen dapat diketahui sebagai berikut :

a. penggunaan media puzzle (Variabel X)
   1) Uji Validitas

      Dalam pengujian validitas instrumen dilakukan secara internal atau *internal consistency* yaitu dengan menggunakan konsistensi skor total butir-butir

yang ada pada setiap variabel dengan cara mengkorelasikan skor item dengan skor total. Dengan pengambilan keputusan apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($r_h > r_t$), maka instrumen tersebut valid. Untuk memudahkan analisis masing-masing variabel penulis menggunakan bantuan program SPSS.

Tabel 4.5

Hasil Validitas dan Reliabilitas Instrumen Variabel X (penggunaan media puzzle)

No Item	Angka Korelasi	Signifikansi Taraf 5 %	Keterangan Validitas	Keterangan Reliabilitas
1.	0,691	0,320	Valid	Reliabilitas dengan menggunakan alpa 0,940 maka dapat dikatakan bahwa variabel X reliabel
2.	0,776	0,320	Valid	
3.	0,515	0,320	Valid	
4.	0,628	0,320	Valid	
5.	0,776	0,320	Valid	
6.	0,544	0,320	Valid	
7.	0,776	0,320	Valid	
8.	0,776	0,320	Valid	
9.	0,679	0,320	Valid	
10.	0,614	0,320	Valid	
11.	0,663	0,320	Valid	
12.	0,567	0,320	Valid	
13.	0,722	0,320	Valid	
14.	0,386	0,320	Valid	
15.	0,722	0,320	Valid	
16.	0,722	0,320	Valid	
17.	0,662	0,320	Valid	
18.	0,567	0,320	Valid	
19.	0,776	0,320	Valid	
20.	0,597	0,320	Valid	

Dari hasil di atas dapat dianalisa bahwa korelasi antara skor item X_1 dengan skor total mendapatkan koefisien sebesar 0,691 antara item X_2 dengan skor total mendapatkan koefisien sebesar 0,776 dan seterusnya. Apabila dikonsultasikan dengan harga r tabel dengan signifikan 5% (0,320) maka item X_1 lebih besar dari harga r tabel, sehingga item X_1 dapat dinyatakan valid, untuk butir selanjutnya seperti keterangan di atas. Item X yang mempunyai validitas

tertinggi adalah item X_2 dengan koefisien 0,776 dan paling rendah adalah item X_{14} dengan koefisien 0,386.

2) Uji Reliabilitas

Selanjutnya pada uji reliabilitas SPSS dari *Reliability Coefisient* 20 items diketahui alpha sebesar 0,940 maka lebih besar dari 0.600 dengan demikian angket mengenai penggunaan media puzzle siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara dikatakan reliabel artinya instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

b. Ketepatan meningkatkan keterampilan menulis karangan (Variabel Y)

1. Uji Validitas

Dalam pengujian validitas instrumen dilakukan secara internal atau *internal consistency* yaitu dengan menggunakan konsistensi skor total butir-butir yang ada pada setiap variabel dengan cara mengkorelasikan skor item dengan skor total. Dengan pengambilan keputusan apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($r_h > r_t$), maka instrumen tersebut valid. Untuk memudahkan analisis masing-masing variabel penulis menggunakan bantuan program SPSS.

Tabel 4.6
Hasil Validitas dan Reliabilitas Instrumen Variabel Y (keterampilan menulis karangan)

No Item	**Angka Korelasi**	**Signifikansi Taraf 5 %**	**Keterangan Validitas**	**Keterangan Reliabilitas**
1.	0,507	0,320	Valid	Reliabilitas dengan menggunakan alpa 0,945 maka dapat dikatakan bahwa
2.	0,832	0,320	Valid	
3.	0,722	0,320	Valid	
4.	0,718	0,320	Valid	
5.	0,621	0,320	Valid	
6.	0,595	0,320	Valid	
7.	0,838	0,320	Valid	

8.	0,815	0,320	Valid	variabel Y reliabel
9.	0,579	0,320	Valid	
10.	0,703	0,320	Valid	
11.	0,697	0,320	Valid	
12.	0,562	0,320	Valid	
13.	0,767	0,320	Valid	
14.	0,434	0,320	Valid	
15.	0,767	0,320	Valid	
16.	0,765	0,320	Valid	
17.	0,670	0,320	Valid	
18.	0,566	0,320	Valid	
19.	0,775	0,320	Valid	
20.	0,615	0,320	Valid	

Dari hasil di atas dapat dianalisa bahwa korelasi antara skor item Y_1 dengan skor total mendapatkan koefisien sebesar 0,507 antara item Y_2 dengan skor total mendapatkan koefisien sebesar 0,832 dan seterusnya. Apabila dikonsultasikan dengan harga r tabel dengan signifikan 5% (0,320) maka item Y_1 lebih besar dari harga r tabel, sehingga item Y_1 dapat dinyatakan valid, untuk butir selanjutnya seperti keterangan di atas. Item Y yang mempunyai validitas tertinggi adalah item Y_7 dengan koefisien 0,838 dan paling rendah adalah item Y_{14} dengan koefisien 0,434.

2. Uji Reliabilitas

Selanjutnya pada uji reliabilitas SPSS dari *Reliability Coefisient* 10 items diketahui alpha sebesar 0,945 maka lebih besar dari 0.600 dengan demikian keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara dikatakan reliabel artinya instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

B. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Analisis Data Tahap Awal

Setelah penulis mengadakan penelitian di MI Sabilul Ulum Mayong Jepara, melalui beberapa metode yang ditempuh, akhirnya diperoleh data-data yang dikumpulkan untuk penelitian ini. Selanjutnya untuk menganalisis data, penulis menggunakan metode deskriptif, maksudnya membicarakan kemungkinan untuk memecahkan masalah yang aktual dengan jalan mengumpulkan data, menyusun atau mengklasifikasikan dan menginterpretasikan.

Adapun data yang penulis analisis adalah pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara. Berdasarkan analisis ini diharapkan dapat menjawab pokok masalah yang diteliti dan juga untuk mengadakan pengujian hipotesis. Sedangkan untuk menganalisis data ini digunakan prosedur di bawah ini.

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data digunakan SPSS antara pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara, sebagai berikut :

Tabel 4.7
Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
penggunaan media puzzle	0,123	38	0,154	0,956	38	0,144
keterampilan menulis karangan	0,128	38	0,122	0,951	38	0,095

Adapun kriteria pengujian normalitas data adalah sebagai berikut :

1) Variabel X
   a) Jika angka signifkan > 0.05 maka data berdistibusi normal
   b) Jika angka signifikan < 0.05 maka data berdistribusi tidak normal.

   Dengan demikian variabel X angka signifikan 0,154 > 0,05 maka berdistibusi normal.

2) Variabel Y

a) Jika angka signifkan > 0.05 maka data berdistibusi normal

b) Jika angka signifikan < 0.05 maka data berdistribusi tidak normal.

Dengan demikian variabel X_2 angka signifikan 0.122 > 0.05 maka berdistibusi normal.

2. Uji Linieritas

Dengan demikian uji data mengenai pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara dalam pengujian SPSS terlihat garis regresi yang mengarah ke kanan. Hal ini membuktikan adanya linieritas pada hubungan dua variabel tersebut.

3. Uji Homogenitas

Adapun hasil homogenitas data sebagai berikut :

Tabel 4.8

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
penggunaan media puzzle	Based on Mean	2,532	1	36	0,120
	Based on Median	2,683	1	36	0,110
	Based on Median and with adjusted df	2,683	1	35,987	0,110
	Based on trimmed mean	2,552	1	36	0,119
keterampilan menulis karangan	Based on Mean	0,736	1	36	0,397
	Based on Median	0,719	1	36	0,402
	Based on Median and with adjusted df	0,719	1	31,345	0,403
	Based on trimmed mean	0,807	1	36	0,375

Menentukan hipotesis

Ho : Kedua varians populasi adalah identik

Ha : Kedua varians populasi adalah tidak identik

Kriteria pengujian

Jika probabilitas (Sig) lebih besar dari 0.05 maka Ha diterima.

Jika probabilitas (Sig) lebih kecil dari 0.05 maka Ho ditolak.

Keputusan pada tabel uji homogenitas terlihat garis (X) berdasar mean *(based on mean)*, didapat angka Sig adalah 0.120. Oleh karena Sig > 0.05, maka Ho diterima. Hal ini berarti varian dari data X berdasarkan jumlah siswa relatif sama. Dengan demikian dapat disimpulkan telah terjadi homoskedastisitas pada variabel X dengan jumlah siswa.

Pada tabel uji homogenitas terlihat garis (Y) berdasar mean *(based on mean)*, didapat angka Sig adalah 0.397. Oleh karena Sig > 0.05, maka Ho diterima. Hal ini berarti varian dari data Y berdasarkan jumlah siswa relatif sama. Dengan demikian dapat disimpulkan telah terjadi homoskedastisitas pada variabel Y dengan kemampuan menulis.

Penulis telah melakukan pengujian data yang kedua yang berdasarkan tingkat validitas data tentang ada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara. Untuk itu peneliti mendistribusikan angket yang berisi 40 item pertanyaan tentang ketiga variabel tersebut kepada 38 responden yang penulis ambil dengan metode pengambilan sampel menggunakan *random sampling* (penelitian acak). Kemudian untuk memperoleh data kuantitatif, langkah yang penulis tempuh adalah dengan memberi nilai tiap item jawaban yang harus dipilih responden dengan penilaian :

1. Jawaban a dengan nilai 4
2. Jawaban b dengan nilai 3
3. Jawaban c dengan nilai 2
4. Jawaban d dengan nilai 1

Adapun pengelompokan hasil angket tentang penggunaan media puzzle siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara, akan penulis sajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.9
Nilai Hasil Angket penggunaan media puzzle siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

No. Resp	Jawaban				Jumlah Skor				Skor Total
	A	B	C	D	4	3	2	1	
1	7	13	-	-	28	39	-	-	67

2	12	8	-	-	48	24	-	-	72
3	10	10	-	-	40	30	-	-	70
4	2	12	5	1	8	36	10	1	55
5	19	1	-	-	76	3	-	-	79
6	7	12	1	-	28	36	2	-	66
7	-	10	9	1	-	30	18	1	49
8	10	8	2	-	40	24	4	-	68
9	20	-	-	-	80	-	-	-	80
10	4	14	2	-	16	42	4	-	62
11	1	13	6	-	4	39	12	-	55
12	-	13	6	1	-	39	12	1	52
13	2	14	3	1	8	42	6	1	57
14	10	4	4	2	40	12	8	2	62
15	16	4	-	-	64	12	-	-	76
16	14	6	-	-	56	18	-	-	74
17	-	6	12	2	-	18	24	2	44
18	-	20	-	-	-	60	-	-	60
19	11	8	1	-	44	24	2	-	70
20	12	8	-	-	48	24	-	-	72
21	10	10	-	-	40	30	-	-	70
22	2	12	5	1	8	36	10	1	55
23	19	1	-	-	76	3	-	-	79
24	7	12	1	-	28	36	2	-	66
25	-	10	9	1	-	30	18	1	49
26	10	8	2	-	40	24	4	-	68
27	20	-	-	-	80	-	-	-	80
28	4	14	2	-	16	42	4	-	62
29	1	13	6	-	4	39	12	-	55
30	10	4	4	2	40	12	8	2	62
31	16	4	-	-	64	12	-	-	76
32	14	6	-	-	56	18	-	-	74

33	-	6	12	2	-	18	24	2	44
34	-	20	-	-	-	60	-	-	60
35	11	8	1	-	44	24	2	-	70
36	12	8	-	-	48	24	-	-	72
37	10	10	-	-	40	30	-	-	70
38	2	12	5	1	8	36	10	1	55

Dari data nilai angket tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk mengetahui nilai rata-rata atau mean dari penggunaan media puzzle siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.10

Distribusi Frekuensi penggunaan media puzzle siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

Skor	**Frekuensi (f)**	**Prosentase**	**Komulatif Persen**	**F.X**
44	2	5,3	5,3	5,3
49	2	5,3	5,3	10,5
52	1	2,6	2,6	13,2
55	5	13,2	13,2	26,3
57	1	2,6	2,6	28,9
60	2	5,3	5,3	34,2
62	4	10,5	10,5	44,7
66	2	5,3	5,3	50,0
67	1	2,6	2,6	52,6
68	2	5,3	5,3	57,9
70	5	13,2	13,2	71,1
72	3	7,9	7,9	78,9
74	2	5,3	5,3	84,2
76	2	5,3	5,3	89,5
79	2	5,3	5,3	94,7
80	2	5,3	5,3	100,0
Total	38	100,0	100,0	2457

Kemudian dari tabel disitribusi di atas akan dihitung nilai mean dan range dari penggunaan media puzzle siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara, dengan rumus sebagai berikut :

$$M\overline{X} = \frac{\sum fX}{N}$$

$$= \frac{2457}{38}$$

$$= 64{,}66$$

Setelah diketahui nilai mean, untuk melakukan penafsiran nilai mean yang telah didapat peneliti membuat interval kategori dengan cara atau langkah-langkah sebagai berikut :

a. Mencari nilai tertinggi (H) dan mencari nilai terendah (L)

H = 80

L = 44

b. Mencari nilai range (R)

R = H – L + 1

= 80 – 44 + 1

= 37

c. Mencari interval nilai kelas

$$i = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

i : Interval kelas

R : Range

K : Jumlah kelas sebanyak 4

$$i = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{37}{4} \qquad = 9{,}25 \text{ dibulatkan } 9$$

Dari hasil di atas dapat diperoleh nilai 9 sehingga interval yang diambil bisa kelipatan 9, sehingga untuk mengkategorikannya dapat diperoleh interval sebagai berikut

Tabel 4.11

Nilai Interval penggunaan media puzzle siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1	71 – 80	Sangat Baik	11	28,9 %

2	62 – 70	Baik	14	36,8 %
3	53 – 61	Cukup	8	21,1 %
4	44 – 52	Kurang	5	13,2 %
	Jumlah		38	

Hasil di atas menunjukkan mean dengan nilai 64,66 dari hasil penggunaan media puzzle siswa tergolong baik karena termasuk dalam interval (62 – 70), artinya penggunaan media puzzle siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara rata-rata baik. Artinya penggunaan media puzzle siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara pada kategori baik. Hal itu siswa dapat merangkai potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh, siswa dapat menulis karangan berdasarkan gambar yang telah dirangkai

Tabel 4.12

Nilai Hasil Angket keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

No. Resp	Jawaban				Jumlah Skor				Skor Total
	A	B	C	D	4	3	2	1	
1	11	3	5	1	44	9	10	1	64
2	14	6	-	-	56	18	-	-	74
3	20	-	-	-	80	-	-	-	80
4	-	2	18	-	-	6	36	-	42
5	16	-	4	-	64	-	8	-	72
6	16	4	-	-	64	12	-	-	76
7	-	14	6	-	-	42	12	-	54
8	-	16	-	4	-	48	-	4	52
9	16	4	-	-	64	12	-	-	76
10	14	4	2	-	56	12	4	-	72
11	-	18	2	-	-	54	4	-	58
12	-	16	4	-	-	48	8	-	56
13	-	18	2	-	-	54	4	-	58
14	-	14	6	-	-	42	12	-	54
15	16	4	-	-	64	12	-	-	76
16	-	16	4	-	-	48	8	-	56
17	7	6	7	-	28	18	14	-	60
18	-	20	-	-	-	60	-	-	60

19	11	5	-	4	44	15	-	4	63
20	14	6	-	-	56	18	-	-	74
21	20	-	-	-	80	-	-	-	80
22	4	10	5	1	16	30	10	1	57
23	19	1	-	-	76	3	-	-	79
24	14	6	-	-	56	18	-	-	74
25	-	6	12	2	-	18	24	2	44
26	-	20	-	-	-	60	-	-	60
27	11	8	1	-	44	24	2	-	70
28	12	8	-	-	48	24	-	-	72
29	1	13	6	-	4	39	12	-	55
30	10	4	4	2	40	12	8	2	62
31	16	4	-	-	64	12	-	-	76
32	7	12	1	-	28	36	2	-	66
33	-	10	9	1	-	30	18	1	49
34	10	8	2	-	40	24	4	-	68
35	20	-	-	-	80	-	-	-	80
36	4	14	2	-	16	42	4	-	62
37	10	10	-	-	40	30	-	-	70
38	2	12	5	1	8	36	10	1	55

Dari data nilai angket tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk mengetahui nilai rata-rata atau mean dari ketepatan penjurusan program studi siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.13

Distribusi Frekuensi keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

Skor	**Frekuensi (f)**	**Prosentase**	**Komulatif Persen**	**F.Y**
42	1	2,6	2,6	2,6
44	1	2,6	2,6	5,3
49	1	2,6	2,6	7,9
52	1	2,6	2,6	10,5
54	2	5,3	5,3	15,8
55	2	5,3	5,3	21,1
56	2	5,3	5,3	26,3

57	1	2,6	2,6	28,9
58	2	5,3	5,3	34,2
60	3	7,9	7,9	42,1
62	2	5,3	5,3	47,4
63	1	2,6	2,6	50,0
64	1	2,6	2,6	52,6
66	1	2,6	2,6	55,3
68	1	2,6	2,6	57,9
70	2	5,3	5,3	63,2
72	3	7,9	7,9	71,1
74	3	7,9	7,9	78,9
76	4	10,5	10,5	89,5
79	1	2,6	2,6	92,1
80	3	7,9	7,9	100,0
Total	38	100,0	100,0	2456

Kemudian dari tabel disitribusi di atas akan dihitung nilai mean dan range dari keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara dengan rumus sebagai berikut :

$$M\overline{Y} = \frac{\sum fY}{N}$$

$$= \frac{2456}{38}$$

$$= 64,63$$

Setelah diketahui nilai mean, untuk melakukan penafsiran nilai mean yang telah didapat peneliti membuat interval kategori dengan cara atau langkah-langkah sebagai berikut :

a. Mencari nilai tertinggi (H) dan mencari nilai terendah (L)

H = 80

L = 42

b. Mencari nilai range (R)

R = H – L + 1

= 80 – 42 + 1 = 39

c. Mencari interval nilai kelas

$$i = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

i : Interval kelas

R : Range

K : Jumlah kelas sebanyak 4

$$i = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{39}{4} = 9{,}75 \text{ dibulatkan } 10$$

Dari hasil di atas dapat diperoleh nilai 10 sehingga interval yang diambil bisa kelipatan 10, sehingga untuk mengkategorikannya dapat diperoleh interval sebagai berikut

Tabel 4.14

Nilai Interval keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1	72 – 80	Sangat Baik	14	36,8 %
2	62 – 71	Baik	8	21,1 %
3	52 – 61	Cukup	13	34,2 %
4	42 – 51	Kurang	3	7,9 %
	Jumlah		38	100

Hasil di atas menunjukkan mean dengan nilai 64,63 dari keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa tergolong baik karena termasuk dalam interval (62 – 71), artinya keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara rata-rata baik. Artinya keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara berada pada kategori baik. Hal itu dibuktikan dengan aspek kebahasaan: a) Siswa mampu menulis karangan sesuai dengan tema dan judul b) Siswa mampu menulis karangan menggunakan pilihan kata atau diksi yang tepat c) Siswa mampu menulis karangan sesuai ejaan dan tanda baca yang tepat 2) aspek penampilan dan sikap: a) Siswa dapat mengembangkan ide kreativitas dalam menulis karangan b) Memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran

C. Analisis Uji Hipotesis

Untuk membuktikan kuat lemahnya hubungan dan diterima tidaknya hipotesa yang diajukan dalam skripsi ini, maka dibuktikan dengan mencari pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara.

Langkah-langkah :

1. Membuat tabel penolong

Tabel 4.15

Tabel perhitungan analisis uji hipotesis pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

No	**X**	**Y**	**X^2**	**Y^2**	**X.Y**
1	67	64	4489	4096	4288
2	72	74	5184	5476	5328
3	70	80	4900	6400	5600
4	55	42	3025	1764	2310
5	79	72	6241	5184	5688
6	66	76	4356	5776	5016
7	49	54	2401	2916	2646
8	68	52	4624	2704	3536
9	80	76	6400	5776	6080
10	62	72	3844	5184	4464
11	55	58	3025	3364	3190
12	52	56	2704	3136	2912
13	57	58	3249	3364	3306
14	62	54	3844	2916	3348
15	76	76	5776	5776	5776
16	74	56	5476	3136	4144
17	44	60	1936	3600	2640
18	60	60	3600	3600	3600
19	70	63	4900	3969	4410
20	72	74	5184	5476	5328
21	70	80	4900	6400	5600
22	55	57	3025	3249	3135

23	79	79	6241	6241	6241
24	66	74	4356	5476	4884
25	49	44	2401	1936	2156
26	68	60	4624	3600	4080
27	80	70	6400	4900	5600
28	62	72	3844	5184	4464
29	55	55	3025	3025	3025
30	62	62	3844	3844	3844
31	76	76	5776	5776	5776
32	74	66	5476	4356	4884
33	44	49	1936	2401	2156
34	60	68	3600	4624	4080
35	70	80	4900	6400	5600
36	72	62	5184	3844	4464
37	70	70	4900	4900	4900
38	55	55	3025	3025	3025
	Σ 2457	Σ 2456	Σ 162615	Σ 162794	Σ 161524

Dari tabel tersebut di atas, dapat diketahui nilai-nilai sebagai berikut :

Diketahui :

N = 38 $\sum X^2$ = 162615

$\sum X$ = 2457 $\sum Y^2$ = 162794

$\sum Y$ = 2456 $\sum X.Y$ = 161524

2. Menghitung korelasi product moment antara variabel X dan Y

$$r\,xy = \frac{N\sum XY - \left(\sum X\right)\left(\sum Y\right)}{\sqrt{\left\{N\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2\right\}\left\{N\sum Y^2 - \left(\sum Y\right)^2\right\}}}$$

$$= \frac{38.161524 - (2457)(2456)}{\sqrt{\left\{38.162615 - (2457)^2\right\}\left\{38.162794 - (2456)^2\right\}}}$$

$$= \frac{6137912 - 6034392}{\sqrt{\{6179370 - 6036849\}\{6186172 - 6031936\}}}$$

$$= \frac{103520}{\sqrt{\{142521\}\{154236\}}}$$

$$= \frac{103520}{\sqrt{21981868956}}$$

$$= \frac{103520}{148262{,}8374}$$

$$= 0{,}698$$

3. Membuat persamaan regresi

Y = a + b x

Adapun untuk mencari garis regresi dengan rumus :

Mencari a (Y Intercept)

$$a = \frac{\left(\sum Y\right)\left(\sum X^2\right) - \left(\sum X\right)\left(\sum XY\right)}{N.\sum X^2 - \left(\sum X\right)^2}$$

$$= \frac{(2456)(162615) - (2457)(161524)}{38.162615 - (2457)^2}$$

$$= \frac{399382440 - 396864468}{6179370 - 6036849}$$

$$= \frac{2517972}{142521}$$

$$= 17{,}667$$

Mencari b (Koefisien regresi)

$$b = \frac{N \cdot \sum X\,Y - \sum X \sum Y}{N \cdot \sum X^2 - \left(\sum X\right)^2}$$

$$= \frac{38.161524 - (2457)(2456)}{38.162615 - (2457)^2}$$

$$= \frac{6137912 - 6034392}{6179370 - 6036849}$$

$$= \frac{103520}{142521}$$

= 0,726

Berdasarkan angka yang diperoleh, maka persamaan garis regresi adalah sebagai berikut :

Y = 17,67 + 0,73 X

Dari persamaan regresi di atas dapat di artikan bahwa intercept (konstanta) adalah 17,67 hubungan dan koefisien variabel X (penggunaan media puzzle) sebesar 0,60. Berarti pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara adalah mengalami kenaikan sebesar 1 poin maka akan meningkat sebesar 0,60 atau kenaikan ketepatan pengetahuan 1 % akan meningkatkan hasil pemeriksaan psikologis 0,60 %.

Dari persamaan regresi di atas dapat di artikan bahwa bila nilai X (penggunaan media puzzle) bertambah 1, maka nilai Y (keterampilan menulis karangan) akan bertambah 0,726 atau nilai X (penggunaan media puzzle) bertambah 10, maka nilai Y (keterampilan menulis karangan) akan bertambah 7,26

4. Mencari harga F regresi

$$F_{reg} = \frac{r^2(n-m-1)}{m(1-r^2)}$$

$$= \frac{(0,698)^2(38-1-1)}{1.(1-0,698^2)}$$

$$= \frac{(0,487204)(36)}{1.(1-0,487204)}$$

$$= \frac{17,539344}{1.(0,512796)}$$

$$= \frac{17,539344}{0,512796}$$

= 34,245

Dengan berkonsultasi pada tabel F dengan db = m lawan N-m-1 atau 1 lawan 36, ternyata harga $F_{tabel\ 5\ \%}$ = 4,11. Jadi 34,245 > 4,11 berarti signifikan. Kesimpulannya adalah ada pengaruh antara variabel X dan Y.

D. Analisis Lanjut

Dengan berkonsultasi pada tabel F dengan db = m lawan N-m-1 atau 1 lawan 36, ternyata harga F tabel 5 % = 4,11. Jadi 34,245 > 4,11 berarti signifikan. Kesimpulan : ada pengaruh antara X dengan Y atau antara hasil penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan siswa.

Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh angka 34,245. Agar angka ini bisa berarti, maka perlu diinterprestasikan hingga memberi penjelasan tentang pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara, yaitu mengkonsultasikan melalui nilai r tabel pada taraf signifikansi 5 % maupun 1 %. Untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut :

1. Pada taraf signifikan 5 %

   Pada taraf signifikan 5 % untuk df N = 38 adalah R tabel (rt) = 0,320, R observasi (ro) = 0,698, yang berarti ro lebih besar dari r tabel (ro > rt). Dengan demikian pada taraf signifikan 5 % ada korelasi pengaruh yang positif antara 2 variabel.

2. Pada taraf signifikan 1 %

   Pada taraf signifikan 1 % untuk df N = 38 adalah R tabel (rt) = 0,413, R observasi (ro) = 0,698 yang berarti ro lebih besar dari r tabel (ro > rt). Dengan demikian pada taraf signifikan 1 % ada korelasi pengaruh yang positif antara 2 variabel.

Berdasarkan analisis di atas membuktikan ada pengaruh yang signifikan baik pada taraf 1 % maupun 5 %. Berarti hipotesis yang berbunyi ada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara, dengan demikian dapat diterima.

Setelah di ketahui nilai regresi, maka akan di cari pula nilai koefisien diterminasi (sebagai variabel penentu) antara variabel X (penggunaan media puzzle) terhadap Y (keterampilan menulis karangan).

Jadi koefisien diterminasi atau variabel penentu X dengan variabel Y sebesar 69,8%, sedangkan sisanya adalah pengaruh variabel lain 30,2 % yang belum diteliti oleh peneliti.

Dengan demikian penggunaan media puzzle mempengaruhi keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara dengan nilai sebesar 69,8 %,.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengujian hipotesis tersebut dilakukan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, yaitu untuk data yang berdistribusi normal maka pengujian datanya menggunakan rumus *t-test* dan untuk data yang tidak berdistribusi normal maka menggunakan tes *kolmogorov-smirnov* dua sampel. Pengujian *ttest pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media. Hipotesis nol (Ho) dan Hipotesis alternative (Ha) :

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara.

Sedangkan untuk data yang tidak berdistribusi normal maka pengujian dilakukan menggunakan tes *kolmogorov-smirnov* dua sampel. Pengujian tes *kolmogorov-smirnov posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara

Berdasarkan hasil perhitungan, maka didapat hasil K_D hitung lebih besar K_D tabel (9 > 8). Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik setelah penggunaan media puzzle pada siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara.

Untuk mengetahui penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara, dapat dilakukan dengan cara membandingkan persentase pretest terhadap keterampilan menulis karangan untuk kelas VI A dengan posttest.

Dari hasil wawancara secara lisan yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa kelas VI (kelas ketika menggunakan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik) , dapat ditarik kesimpulan di antaranya :

1. Dengan media pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton

2. Siswa cenderung lebih mudah dalam menangkap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru karena masing-masing siswa sudah menggunakan media dalam mengikuti pembelajaran.
3. Siswa cenderung lebih aktif dan merasa senang menggunakan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik, karena siswa sudah menggunakan media puzlle dalam mengikuti pembelajaran.
4. Siswa merasa senang dengan penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik karena selain dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Sedangkan dari hasil wawancara secara lisan yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa kelas IV (kelas ketika tidak menggunakan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik), dapat ditarik kesimpulan di antaranya :

1. Pembelajaran menjadi terkesan monoton
2. Siswa merasa bosan karena pembelajaran menggunakan media konvesional dimana siswa hanya menulisa karangan menggunakan media gambar saja

Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik merupakan suatu upaya untuk lebih mengefektifkan kegiatan belajar siswa, karena dengan dimanfaatkannya media modul menggunakan puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik motivasi siswa untuk belajar semakin meningkat sehingga prestasi belajar siswa pun juga meningkat. Siswa lebih dapat menangkap materi yang disampaikan guru apabila guru menggunakan media penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik. Itu terbukti dengan hasil penelitian yang telah disebutkan di atas, di mana penggunaan media puzzle berpengaruh terhadap suatu hasil pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan sumbangan efektif dan sumbangan relatif di mana peningkatan keterampilan menulis siswa 69,8% dipengaruhi oleh penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik (sumbangan efektif) dan sisanya 30,2% ditentukan oleh faktor lain (sumbangan relatif).

Jadi koefisien diterminasi atau variabel penentu X dengan variabel Y sebesar 69,8% sedangkan sisanya adalah pengaruh variabel lain 30,2 % yang belum diteliti oleh peneliti. Dengan demikian penggunaan media puzzle mempengaruhi keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara dengan nilai sebesar 69,8%, sedangkan sisanya 30,2% merupakan pengaruh variabel lain yang diteliti oleh penulis.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara", maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa yang signifikan sebesar 69,8% pada pembelajaran tematik menulis karangan siswa kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara setelah menggunakan media puzzle. Taraf signifikan 5% pengaruh penggunaan puzzle adalah 69,8% lebih besar dari rtabel yaitu 32% sedangkan taraf signifikan 1% pengaruh penggunaan puzzle adalah 69,8% lebih besar dari rtabel 41,3%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan diatas, penulis ingin memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Guru sebaiknya mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran secara maksimal guna meningkatkan pemahaman konsep siswa.

2. Bagi Siswa

   Anak didik yang menjadi sasaran pendidikan adalah merupakan tempat persemaian benih-benih ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dialih kembangkan oleh guru. Hendaknya siswa selalu mengembangkan ide-ide yang kreatif dalam pembelajaran baik di kelas maupun di luar sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2006).

Fauzan, *Permainan Edukatif dan Alat Permainan Edukatif bagi PAUD,* (Bandung: Bumi Siliwangi, 2007).

Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial,* Jakarta: Salemba Humanika, 2012.

Henry Guntur Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. (*Bandung : Angkasa, 2002).

Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Teknik & Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: Kata Pena, 2007.

Irfan Tamwifi, *Metodologi Penelitian,* Surabaya: UINSA Press, 2014, hlm. 240.

Julainsyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah Edisi 1*, Jakarta: Kencana, 2014.

Mahi M. Hikmat, *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra,* Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.

Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* Jakarta: Rineka Cipta, 2007.

Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi & Aplikasi Riset Penelitian Pendidikan,* Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Mustahdi dan Sumiyah, *Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP/MTs Kelas II,* Jakarta:Politeknik Negeri Media Kreatif, 2013.

Mujib, F. dan Rahmawati, N, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab,* (Yogyakarta: DIVA Press, 2012).

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar,* Bandung : Remaja Rosdakarya, 1989.

Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012.

Prihanti Ika Ratnasari, *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, 2013).

Rahmanelli, *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*. (Jurnal Pelangi Pendidikan. Vol. 2 (1), 2007).

Riduwan dan Akdon, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*, Bandung : Alfabeta, 2010. Mulkan Andika Situmorang,. *Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana melalui Media Pembelajaran Puzzle*. (Jurnal Bahasa. Vol. 1, Nomor 1, 2012).

Suparno dan M. Yunus, *Keterampilan Dasar Menulis.* (Jakarta : Depdiknas Universitas Terbuka, 2008).

....., *Keterampilan Dasar Menulis*. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007).

Semi, *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis.* (Bandung : Angkasa, 2007).

Suparno dan M. Yunus, *Keterampilan Dasar Menulis.* (Jakarta: Depdiknas Universitas Terbuka, 2008).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002).

Sugiono, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta,2015).

Sugiono, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

Semi, *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis.* (Bandung : Angkasa, 2007).

Tarigan, H. G, *Menulis sebagai Keterampilan Berbahasa.* (Bandung : Angkasa, 2008)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV A

No	Nama Siswa	Kelas
1.	Ahmad Dwi Afandi	IV
2	Ahmad Khoirul Fahmi	IV
3	Aura Salsabila Silviani	IV
4	Atthiyah Alya Laila	IV
5	Clarisa Putri	IV
6	Evita Cahyani Putri	IV
7	Fadiana Novita Sari	IV
8	Ibrahim Al Albani	IV
9	Khoirul Romandhon	IV
10	Lindawati	IV
11	Muhammad Zaki	IV
12	Rikza Daffa	IV
13	Nadila Hasna	IV
14	Pramudya Yazdaniar R	IV
15	Riska Fadhilah R	IV
16	Saiful Ilham	IV
17	Shirot Alfirdaus	IV

18	Tarisa Izzatul	IV

Lampiran 2

DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV B

No	Nama Siswa	Kelas
1.	Alif Muhammad Arifin	IV
2	Aflah Ahmadi	IV
3	Assyifa Nadien	IV
4	Arfa Risandi	IV
5	Aura Risqiana	IV
6	Delvin Aprilian	IV
7	Dzurriyatul Mahbubah	IV
8	Hana Najihah	IV

9	Haikal Ahmad	IV
10	Iis Rahmawati	IV
11	Mahir Dzulfatkhi	IV
12	Muhammad Iqbal	IV
13	Nayla Syifa	IV
14	Najwa Jihan	IV
15	Putra Ahmad Aji	IV
16	Sahara Ayu Maulida	IV
17	Wahyu Syah Ramadhan	IV
18	Harumi	IV
19	Zahra Syifa	IV
20	Zulfa Nur Aulia	IV

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR	RUBRIK
1.	Mampu menulis karangan sesuai dengan tema dan judul	4	Penulisan karangan sudah sesuai dengan tema dan judul
		3	Penulisan karangan sudah sesuai dengan tema tetapi tidak sesuai judul
		2	Penulisan karangan sudah sesuai dengan judul tetapi tidak sesuai tema
		1	Tidak dapat menulis karangan yang sesuai dengan tema dan judul
2.	Mampu menulis karangan mengguna kan pilihan kata/diksi yang tepat	4	Penulisan karangan dengan jelas dan menggunakan pilihan kata/diksi yang tepat
		3	Penulisan karangan dengan jelas tetapi diksi yang digunakan kurang tepat
		2	Penulisan karangan kurang jelas tetapi menggunakan diksi yang tepat

Frekuensi rubrik setiap aspek			1	Tidak dapat menulis karangan dengan diksi yang tepat	penilaian dari
	3.	Mampu menulis karangan sesuai ejaan dan tanda baca yang tepat	4	Dapat menulis sesuai dengan kaidah bahasa dan sesuai pembahasan	
			3	Dapat menulis sesuai dengan ejaan dan pengunaan tanda baca dengan benar	
			2	Dapat menulis dengan tepat sesuai ejaan tetapi penggunaan tanda baca kurang tepat	
			1	Tidak dapat menulis karangan sesuai ejaan dan tanda baca	

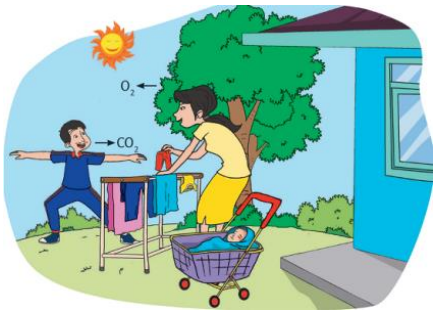
No	Kategori	Rentang skor
1.	Baik sekali	75-66
2.	Baik	66-58
3.	Cukup	58-41
4.	Kurang	41-25

Lampiran 4

INSTRUMEN PRE TEST

Nama :
Kelas :
Petunjuk :
Susunlah karangan dalam setiap gambar puzzle !. Perhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca dalam karangan!Tulis pada lembar yang telah disediakan!

a.



b.

c.

……
……
……
……
……
……
……
……
……

……
……

……
……

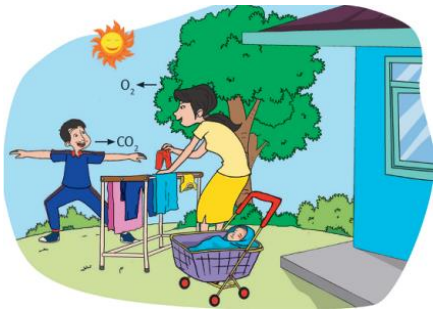
……

Lampiran 5

INSTRUMEN POST TEST

Nama :
Kelas :
Petunjuk :
Susunlah karangan dalam setiap gambar puzzle !. Perhatikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca dalam karangan!Tulis pada lembar yang telah disediakan!

a.



b.

c.

……
……
……
……
……
……
……
……
……

……

……

……

Lampiran 6

ANGKET UNTUK SISWA

I. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin :

II. Petunjuk Pengisian Angket

1. Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d dari pertanyaan angket di bawah ini sesuai dengan pendapat Anda !
2. Bacalah setiap pertanyaan di bawah ini dengan cermat dan teliti.

III. Daftar Pertanyaan

A. Variabel (X). penggunaan media puzzle

1. Media (penggunaan media puzzle) yang biasa digunakan untuk menyampaikan mata pelajaran tematik ?

   a. Sangat setuju c. Kurang setuju

   b. Setuju d. Sangat kurang setuju

2. Siswa jika menerima pelajaran tematik dengan menggunakan media (penggunaan media puzzle) sebagai alat peraga ?

   a. Sangat setuju c. Kurang setuju

   b. Setuju d. Sangat kurang setuju

3. Guru menyuruh siswa untuk membuat alat peraga penggunaan media puzzle yang bahannya ada di sekitar sekolah dan rumah ?

   a. Sangat setuju c. Kurang setuju

   b. Setuju d. Sangat kurang setuju

4. Siswa merawat alat peraga penggunaan media puzzle, karena sangat menunjang lancarnya kegiatan pembelajaran ?

   a. Sangat setuju c. Kurang setuju

   b. Setuju d. Sangat kurang setuju

5. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga penggunaan media puzzle, siswa merasa mudah mengingatnya ?

   a. Sangat setuju c. Kurang setuju

   b. Setuju d. Sangat kurang setuju

6. Belajar dengan menggunakan alat peraga penggunaan media puzzle, siswa tidak terlalu banyak belajar di rumah ?

   a. Sangat setuju c. Kurang setuju

   b. Setuju d. Sangat kurang setuju

7. Siswa tidak pernah mengeluh dalam belajar, karena ada alat peraga penggunaan media puzzle sebagai hiburan ?

   a. Sangat setuju c. Kurang setuju

   b. Setuju d. Sangat kurang setuju

8. Dalam 1 semester siswa paling sedikit belajar tematik dengan menggunakan alat peraga penggunaan media puzzle 4 x ?

   a. Sangat setuju c. Kurang setuju

   b. Setuju d. Sangat kurang setuju

9. Siswa lebih menghargai alat peraga penggunaan media puzzle buatan sendiri daripada alat peraga pemberian pemerintah ?

   a. Sangat setuju c. Kurang setuju

   b. Setuju d. Sangat kurang setuju

10. Siswa disuruh guru untuk membuat alat peraga penggunaan media puzzle yang menggunakan bahan yang mahal ?

    a. Sangat setuju c. Kurang setuju

    b. Setuju d. Sangat kurang setuju

11. Karena guru kelasnya ijin tidak bisa mengajar, maka tugasnya diganti oleh guru lain tanpa persiapan alat peraga penggunaan media puzzle, maka hatimu menjadi kecewa ?

    a. Sangat setuju c. Kurang setuju

    b. Setuju d. Sangat kurang setuju

12. Karena siswa menerima pelajaran dengan alat peraga penggunaan media puzzle, hasil ulangannya selalu baik ?

    a. Sangat setuju c. Kurang setuju

    b. Setuju d. Sangat kurang setuju

13. Dengan adanya alat peraga penggunaan media puzzle yang tepat, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa ?

    a. Sangat setuju c. Kurang setuju

b. Setuju d. Sangat kurang setuju

14. Dengan adanya alat peraga penggunaan media puzzle yang tepat, dapat menyusun gambar dengan tepat sesuai isi?

    a. Sangat setuju c. Kurang setuju

    b. Setuju d. Sangat kurang setuju

15. Dengan adanya alat peraga penggunaan media puzzle yang tepat, ketertarikan siswa terhadap media puzzle ?

    a. Sangat setuju c. Kurang setuju

    b. Setuju d. Sangat kurang setuju

16. Dengan adanya alat peraga penggunaan media puzzle yang tepat, dapat meningkatkan kemampuan anak saat pembelajaran ?

    a. Sangat setuju c. Kurang setuju

    b. Setuju d. Sangat kurang setuju

17. Dengan adanya alat peraga penggunaan media puzzle yang tepat, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa ?

    a. Sangat setuju c. Kurang setuju

    b. Setuju d. Sangat kurang setuju

18. Dengan adanya alat peraga penggunaan media puzzle yang tepat, dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran ?

    a. Sangat setuju c. Kurang setuju

    b. Setuju d. Sangat kurang setuju

19. Dengan adanya alat peraga penggunaan media puzzle yang tepat, dapat mengguakan media yang efektif dan efisien?

    a. Sangat setuju c. Kurang setuju

    b. Setuju d. Sangat kurang setuju

20. Dengan adanya alat peraga penggunaan media puzzle yang tepat, dapat menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar?

    a. Sangat setuju c. Kurang setuju

    b. Setuju d. Sangat kurang setuju

B. (Variabel Y), keterampilan menulis karangan pada pembelajaran tematik.

1. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, siswa mampu menulis karangan sesuai dengan tema dan judul?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
2. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, siswa mampu menulis karangan menggunakan pilihan kata atau diksi yang tepat?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
3. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, siswa mampu menulis karangan sesuai ejaan dan tanda baca yang tepat?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
4. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, siswa dapat mengembangkan ide kreativitas dalam menulis karangan?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
5. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
6. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, siswa Ketaatan terhadap perintah yang diberikan?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
7. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam organisasi karangan?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
8. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam ketepatan informasi yang diberikan/gagasan/ide?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju

b. Setuju d. Sangat kurang setuju

9. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam penggunaan struktur kalimat sederhana yang tepat?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
10. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam kesesuaian kosa-kata?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
11. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam penggunaan kata sambung sederhana?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
12. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam sarana untuk menemukan sesuatu?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
13. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam memunculkan ide baru?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
14. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam melatih kemampuan mengorganisasikan dan menjernihkan berbagai konsep dan ide?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
15. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam melatih sikap objektif yang ada pada diri seseorang?
   a. Sangat setuju c. Kurang setuju
   b. Setuju d. Sangat kurang setuju
16. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam membantu untuk menyerap dan memproses informasi?

a. Sangat setuju c. Kurang setuju

b. Setuju d. Sangat kurang setuju

17. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam melatih untuk berfikir aktif?

a. Sangat setuju c. Kurang setuju

b. Setuju d. Sangat kurang setuju

18. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam mengembangkan pemahaman dan kemampuan menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar?

a. Sangat setuju c. Kurang setuju

b. Setuju d. Sangat kurang setuju

19. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam melibatkan diri dengan penuh semangat?

a. Sangat setuju c. Kurang setuju

b. Setuju d. Sangat kurang setuju

20. Apakah dalam pembelajaran mata pelajaran tematik, memudahkan siswa dalam isi; penalaran; ketepatan dan kesesuaian; teknik penyajian; gaya penyajian dan bahasa; keterbacaan atau kejelasan; ejaan, tanda baca; pilihan kata?

a. Sangat setuju c. Kurang setuju

b. Setuju d. Sangat kurang setuju

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PERTEMUAN KE-1

Rpp Pertemuan Ke-1

Satuan Pendidikan : MI Sabilul Ulum

Kelas/Semester : IV/I

Tema 2 : Selalu Berhemat Energi

Subtema 3 : Energi Alternatif

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 60 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menentukan topik karangan melalui media puzzle
2. Siswa dapat menuliskan paragraf isi karangan melalui media puzzle

B. Proses Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam kemudian berdoa bersama 2.Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	10 menit
Inti	1. Guru meminta siswa mengerjakan pretest 2.Guru menjelaskan penggunaan puzzle 3. Guru meminta siswa untuk mengamati puzzle yang telah dibagikan 4. Guru meminta siswa untuk menyusun potongan puzzle dengan benar terkait topik karangan 5. Siswa menuliskan karangan yang sesuai dengan puzzle tersebut 6. Siswa mempresentasikan hasil karangannya	40 menit
Penutup	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran 2. Siswa mengerjakan post test 2. Menutup pembelajaran dan berdoa kemudian salam	10 menit

C. Penilaian

1. Prosedur tes
   a. Tes awal : Pre Test
   b. Tes Akhir : Post Test
2. Jenis tes : Tes Tertulis
3. Bentuk tes : Uraian
4. Instrumen Tes : Terlampir

Jepara, 30 Oktober 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah

Fitroturrohman, S.Fil.I

NUPTK.8743758660110042

Guru Kelas

Mufarrihah, S.PdI

NUPTK.1854753655210062

Peneliti

Lina Husna

NIM.1703096119

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PERTEMUAN KE-2

Rpp Pertemuan Ke-2

Satuan Pendidikan : MI Sabilul Ulum

Kelas/Semester : IV/I

Tema 2 : Selalu Berhemat Energi

Subtema 3 : Energi Alternatif

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia

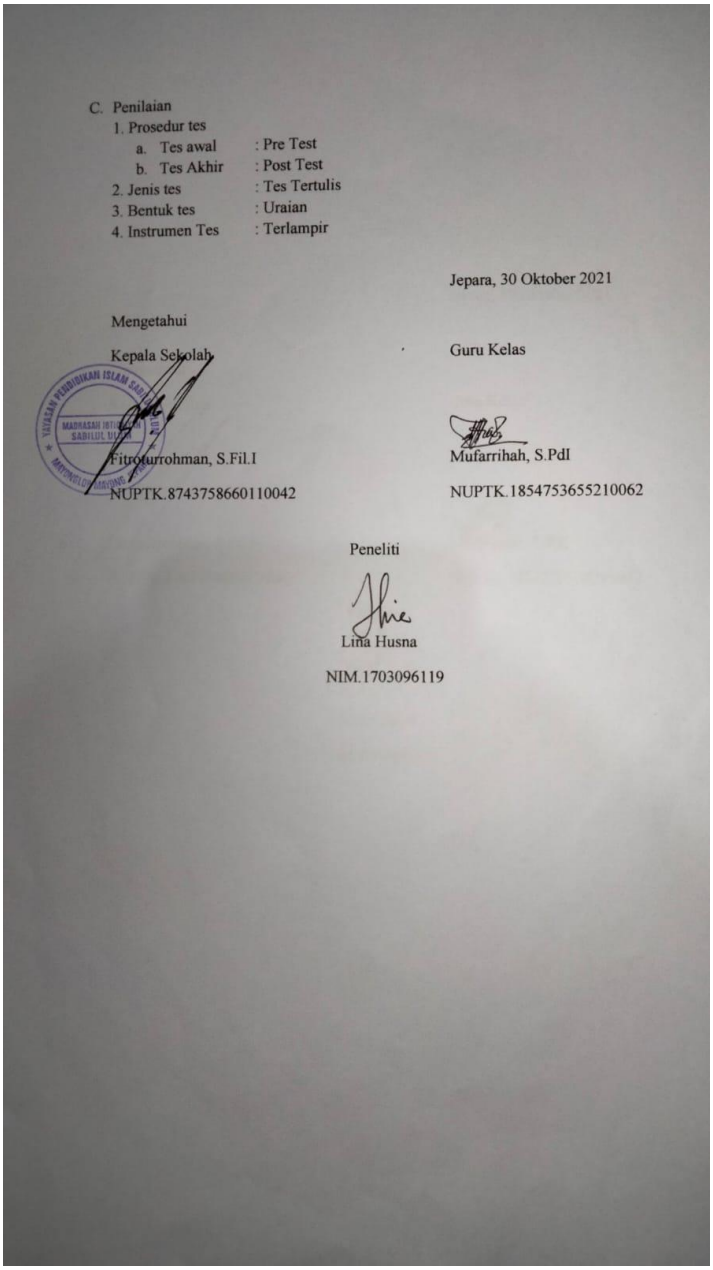
Alokasi Waktu : 60 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menentukan topik karangan melalui gambar
2. Siswa dapat menuliskan paragraf isi karangan melalui gambar

B. Proses Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam kemudian berdoa bersama 2.Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	10 menit
Inti	1. Guru bersama siswa melakukan apersepsi 2.Guru menjelaskan petunjuk pengerjaan menggunakan gambar 3. Guru meminta siswa untuk mengamati gambar yang telah dibagikan 5. Siswa menuliskan karangan yang sesuai dengan gambar tersebut 6. Siswa mempresentasikan hasil karangannya	40 menit
Penutup	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran 2. Menutup pembelajaran dan berdoa kemudian salam	10 menit



C. Penilaian
1. Prosedur tes
   a. Tes awal : Pre Test
   b. Tes Akhir : Post Test
2. Jenis tes : Tes Tertulis
3. Bentuk tes : Uraian
4. Instrumen Tes : Terlampir

Jepara, 30 Oktober 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah

Fitroturrohman, S.Fil.I

NUPTK.8743758660110042

Guru Kelas

Mufarrihah, S.PdI

NUPTK.1854753655210062

Peneliti

Lina Husna

NIM.1703096119

Lampiran 9

Foto wawancara dengan Ibu Mufarrihah, guru kelas IV MI Sabilul Ulum

Lampiran10

Siswa mengerjakan pretest

Lampiran 11

Siswa mengerjakan posttest

Lampiran 12

Siswa menggunakan media puzzle di kelas eksperimen

Lampiran 13

Siswa menggunakan media gambar di kelas kontrol

Lampiran 14

Surat penunjukan pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

Nomor: B -2223/Un.10.3/J.5/DA.04.09/07/2021
Semarang, 21 Juli 2021
Lamp : -
Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Zulaikhah, M.Ag. M.Pd

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasakan hasil pembahasan usulan judul penelitian di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Lina Husna
Nim : 1703096119
Judul : "PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV MI SABILUL ULUM MAYONG JEPARA"

Dan Menunjuk Saudara : Zulaikhah, M.Ag, M.Pd sebagai pembimbing

Demikian Penunjukan Pembimbing Skripsi ini disampaikan dan atas kejasamanya yang diberikan kami ucapkan terimaksih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n Dekan
Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

Zulaikhah, M.Ag, M.Pd
NIP. 197601302005012001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang Bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 15

SURAT IZIN RISET

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024–7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor : B-2826/Un.10.3/D1/TA.00.01/09/2021 15 September 2021
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Riset
a.n. : Lina Husna
NIM : 1703096119

Kepala Sekolah MI Sabilul Ulum
di Mayong Jepara

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Lina Husna
NIM : 1703096119
Alamat : Pelemkerep Rt.01 Rw.02 Mayong Jepara
Judul skripsi : Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Mi Sabilul Ulum Mayong Jepara
Pembimbing :
1. Zulaikhah, M.Ag

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 1 bulan, mulai tanggal 20 September 2021 sampai dengan tanggal 20 Oktober 2021.
Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Mahmut Arnaedi

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Lampiran 16

SURAT KETERANGAN RISET

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM SABILUL ULUM

MADRASAH IBTIDAIYAH SABILUL ULUM

Terakreditasi A

Jl .MadrasahMayonglorMayongJepara 59465
Email :mi_mayonglor@yahoo.co.idtlfn 085225292456

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: 030/SKSP/YPI-SU/X/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini:
Nama : Fitroturrohman, S.Fil.I
Jabatan : Kepala MI Sabilul Ulum
Unit kerja : MI Sabilul Ulum

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:
Nama : Lina Husna
NIM : 1703096119
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Telah selesai melakukan penelitian di MI Sabilul Ulum Mayong Jepara mulai tanggal 20 oktober 2021 sampai dengan tanggal 30 oktober 2021 untuk memperoleh data kerangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MI Sabilul Ulum Mayong Jepara"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk diperlukan seperlunya.

Jepara, 30 Oktober 2021
Kepala MI Sabilul Ulum

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM SABILUL ULUM MADRASAH IBTIDAIYAH SABILUL ULUM MAYONGLOR

Fitroturrohman, S.Fil.I
NUPTK 8743758660110042

Lampiran 17

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama lengkap	: Lina Husna
Tempat, tanggal lahir	: Kudus, 6 Juli 1999
Nama ayah	: Abdul Syukur
Nama ibu	: Masyuni
Alamat	: Desa Pelemkerep Rt.01 Rw.02 Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara
No.Hp	: 082136262905
E-mail	: linaahusnaa06@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 01 Pelemkerep
2. SMPN 1 Mayong
3. SMAN 1 Mayong