

Peningkatan Kemampuan Menulis Laporan Observasi Menggunakan Media Puzzle

Nurdzihan Zahriz Zaman, Gatot Sarmidi, Sriamah*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Nordzihan500@gmail.com*

Abstract: *This research was based on the Practical Field Experience II (PPL II) activity at SMP Negeri 7 Malang during teaching and learning activities regarding local wisdom report text material, students had difficulty finding and writing the topic of the material that had been presented, which made the researcher work extra by repeating the material over and over again. which is discussed. Based on the description above, this research focuses on improving the ability to write observation reports with the help of puzzle media. Based on the results of the 3 cycles that have been implemented, it can be concluded. There was an increase in the ability to write observation reports for class IX students at SMPN 7 Malang. In the pre-cycle before using Puzzle Media, an average score of 60.65 was obtained. In cycle 3, after implementing Media Puzzle in cycle 2, an average score of 79.00 was obtained. There was an increase in the average value before and after treatment with a difference of 18.35. So it can be concluded that the use of Puzzle Media can improve the ability to write observation reports for class IX students at SMPN 7 Malang.*

Key Words: Improvement, Writing, Observation Reports, Puzzles

Abstrak: *Penelitian ini dilatar belakangi dari kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL II) di SMP Negeri 7 Malang saat kegiatan belajar mengajar materi teks laporan kearifan lokal, siswa kesulitan menemukan dan menulis topik materi yang telah disampaikan sehingga membuat peneliti bekerja ekstra dengan mengulang-ulang kembali materi yang dibahas. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan menulis laporan observasi dengan bantuan media puzzle. Berdasarkan hasil dari 3 siklus yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan. Terdapat peningkatan Kemampuan Menulis Laporan Observasi siswa kelas IX SMPN 7 Malang, pada Pra-siklus sebelum menggunakan Media Puzzle diperoleh nilai rata-rata 60,65. Pada siklus 3, setelah implementasi Media Puzzle di siklus 2 diperoleh nilai-rata 79,00. Terdapat peningkatan nilai rata-rata sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan selisih yang diperoleh sebesar 18,35. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Puzzle dapat Kemampuan Menulis Laporan Observasi siswa kelas IX SMPN 7 Malang.*

Kata kunci: Peningkatan, Menulis, Laporan Observasi, Puzzle

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia bisa mengembangkan potensi yang terdapat pada diri mereka agar menjadi manusia yang berilmu dan beradab. Pendapat yang senada diungkapkan oleh Wuri Astuti (2017) Keberhasilan manusia sangat bergantung pada Pendidikan, dalam setiap diri manusia terdapat berbagai potensi yang harus diasah setiap waktu agar optimal melalui pendidikan yang mereka pilih. Dewasa ini Pendidikan di Indonesia berkembang secara signifikan, dalam hal ini pemerintah memiliki peran penting. Pemerintah sadar bahwa Pendidikan merupakan suatu aspek

yang penting dalam perkembangan suatu negara, namun perkembangan Pendidikan apabila tidak dibarengi dengan landasan dan pedoman yang baik maka tidak akan menghasilkan Pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu pemerintah melalui kemendikbud membuat kurikulum sebagai landasan dan pedoman Pendidikan di Indonesia.

Kurikulum tidak akan terlepas dengan dunia pendidikan dan menjadi bagian yang sangat penting. Dalam lingkungan sekolah kurikulum menjadi unsur yang sangat berpengaruh untuk menjalankan aktifitas pembelajaran, dengan adanya kurikulum proses pembelajaran menjadi ter-arah dan dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Menurut Alberty (dalam Herry Hernawan et al., 2011) setiap kegiatan yang dilakukan oleh sekolah dan siswa baik didalam ataupun diluar pembelajaran merupakan bagian dari kurikulum. Pendapat yang senada diungkapkan oleh Saylor (dalam Herry Hernawan et al., 2011) bahwa kurikulum merupakan alat untuk membantu sekolah mendidik siswa baik ketika berada dalam lingkungan sekolah maupun lingkungan bermasyarakat. Berdasarkan pernyataan tersebut kurikulum merupakan perantara atau penghubung antara guru dengan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya dunia Pendidikan kurikulum juga semakin berkembang, kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum Merdeka yang berkiblat pada konsep Pendidikan Paulo Freire yaitu "Pendidikan Yang Membebaskan". Konsep Pendidikan yang membebaskan bukan berarti berbuat semaunya dan tanpa aturan, namun konsep tersebut beranggapan bahwa dengan menghilangkan setiap unsur penindasan seperti paksaan untuk mencapai sesuatu akan menciptakan Pendidikan yang harmonis oleh setiap pelaku yang terlibat didalam dunia Pendidikan. Kurikulum merdeka yang sedangberlangsung saat ini memudahkan dan membebaskan guru dalam memilih strategi pembelajaran didalam kelas.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum merdeka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi ajar karena terdapat banyak bacaan dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi sewaktu peneliti melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL II) di SMP Negeri 7 Malang dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar materi teks laporan kearifan lokal, siswa kesulitan dalam menemukan dan menulis topik materi yang telah disampaikan sehingga membuat peneliti bekerja ekstra dengan mengulang- ulang kembali materi yang dibahas. Hal tersebut membuat jam pembelajaran tidak efektif sehingga memperlambat pembahasan topik selanjutnya. Namun siswa kelas IX SMP Negeri 7 Malang meskipun mereka merasa kesulitan menemukan kearifan lokal tersebut, siswa kelas IX SMP Negeri 7 Malang masih bisa memahami materi yang telah disampaikan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di SMP Negeri 7 Malang siswa kelas IX cenderung memiliki minat belajar yang tinggi dan sangat aktif di dalam kelas. Ketika peneliti mencoba gamifikasi didalam kelas siswa mulai bersemangat dan rasa malas mereka seketika hilang, mereka sangat antusias Ketika peneliti mengajak mereka bermain game yang didalamnya masih terbungkus dan berkaitan dengan materi yang dibahas.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berpikir bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang baru dan lebih menarik agar dapat mengurangi kesulitan-kesulitan siswa di dalam kelas dalam mencerna materi ajar yang disampaikan oleh guru dan membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Menurut Kozma (dalam Uno, 2011: 1) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti memilih strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media puzzle. Rumakhit (2017, h. 6) mendefinisikan bahwa media Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berpikir bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang baru dan lebih menarik agar dapat mengurangi kesulitan-kesulitan siswa di dalam kelas dalam mencerna materi ajar yang disampaikan oleh guru dan membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Menurut Kozma (dalam Uno, 2011: 1) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti memilih strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media puzzle. Rumakhit (2017, h. 6) mendefinisikan bahwa media Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.

Penelitian terdahulu ditemukan kebutuhan yang serupa dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa, penelitian-penelitian sebelumnya fokus kepada pengaruh puzzle terhadap kemampuan menulis. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa Media Puzzle dapat membantu siswa untuk menemukan dan menulis teks laporan kearifan lokal, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan kemampuan menulis laporan observasi menggunakan media puzzle”.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan menulis laporan observasi kearifan lokal yang ada di daerah masing-masing dengan bantuan media puzzle. Dengan demikian dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: Bagaimanakah Meningkatkan kemampuan menulis teks laporan observasi peserta didik kelas IX SMPN Negeri 7 Malang?

2. Tujuan Penelitian

Sebagaimana dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan menulis laporan observasi peserta didik kelas IX SMP Negeri 7 Malang.

3. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak antara lain:

- Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih baik. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan alternatif kepada guru dalam mengembangkan model pembelajaran inovatif dan menarik di dalam kelas, sehingga guru dapat mencapai- capaian pembelajaran dengan hasil yang baik.
- Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dengan memberikan tambahan informasi, referensi, dan rangsangan di bidang Pendidikan, terutama mahasiswa yang melaksanakan penyusunan PTK.
- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan situasi baru untuk siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.
- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam lingkungan persekolahan serta membentuk dan meningkatkan suasana pembelajaran dalam lingkungan sekolah agar lebih inovatif dan menyenangkan.

Metode

Penelitian ini "Peningkatan Kemampuan Menulis Laporan Observasi Menggunakan Media Puzzle" bertujuan meningkatkan kemampuan menulis laporan observasi peserta didik kelas IX SMP Negeri 7 Malang. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini ingin membuktikan hasil peningkatan kemampuan menulis laporan observasi. Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mengutamakan upaya peningkatan dan perbaikan kualitas pembelajaran yang diselenggarakan di dalam kelas. Daerah penelitian mencakup kelas, sehingga dapat dikategorikan sebagai penelitian tindakan kelas (PTK). Suharsimi Arikunto, (2014:3) mengemukakan penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan penelitian yang menerapkan tindakan dari pengamatan kegiatan belajar, yang terjadi di dalam kelas secara bersamaan. Guru berperan memberikan tindakan kepada siswa dengan arahan guru juga. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru kelas, bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas dengan fokus utama dalam proses belajar mengajar di dalam sebuah kelas, Suharjono (2016:124). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX SMP Negeri 7 Malang yang berlokasi di Jl. Lembayung, Bumiayu, Kota Malang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus yang terdiri dari Pra-siklus, Siklus 1, Siklus 2. Pra-siklus dilaksanakan pada hari Senin, 19 Agustus jam ke-8 dan 9 . Siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Agustus jam ke-3 dan 4 . Siklus 2 dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Agustus jam ke-3 dan 4. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 7 Malang. Adapun Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah teknik Cluster Random Sampling. kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IX B yang berjumlah 23 siswa. Instrument yang digunakan berupa modul ajar dengan

menggunakan pendekatan *Discovery Learning (DL)*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes, dengan membuat lembar tes yang memuat materi teks laporan observasi dari buku paket Bahasa Indonesia kurikulum merdeka. pada lembar pretest dan protest ter-dapat 5 soal uraian, tiap soal memiliki bobot penilaian yang berbeda.

Hasil dan Pembahasan

Pada kegiatan awal peneliti memberikan pre test kepada siswa tanpa penerapan Media Puzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut nilai yang di-peroleh.

NOMOR	KODE SISWA	PRE-TEST
1	ASF	74
2	AFA	60
3	BNP	52
4	DAM	50
5	DFA	66
6	FAN	55
7	FAA	50
8	GSC	66
9	HAK	53
10	JVA	60
11	JAS	57
12	KAI	50
13	LJU	60
14	FM	52
15	MRN	60
16	MFR	55
17	MAN	70
18	MFP	69
19	RO	67
20	RNA	60
21	SMA	70
22	RMS	61
23	ZNA	78
JUMLAH		1.395
RATA-RATA		60,65

Berdasarkan tabel 2 hasil pre test di pra siklus dapat diketahui bahwa Kemampuan Menulis Laporan Observasi siswa kelas IX B sebelum penerapan media puzzle inovatif, mendapatkan jumlah total nilai sebanyak 1.395 dan rata-rata nilai 60,65.

Setelah melaksanakan pre test, berikutnya adalah memberikan post test pada siklus 2 kepada siswa sesudah diberikan *treatment* di siklus 1 untuk mengetahui

perbedaan hasil test awal dan tes akhir terhadap pembelajaran bahasa Indonesia materi teks laporan observasi. Nilai yang diperoleh sebagai berikut.

NOMOR	KODE SISWA	POST-TEST
1	ASF	80
2	AFA	84
3	BNP	79
4	DAM	79
5	DFA	80
6	FAN	75
7	FAA	78
8	GSC	86
9	HAK	81
10	JVA	80
11	JAS	79
12	KAI	72
13	LJU	84
14	FM	80
15	MRN	78
16	MFR	73
17	MAN	80
18	MFP	80
19	RO	75
20	RNA	70
21	SMA	86
22	RMS	77
23	ZNA	81
JUMLAH		1.817
RATA-RATA		79,00

Berdasarkan tabel 2 hasil post test dapat diketahui bahwa Kemampuan Menulis Laporan Observasi siswa kelas IX B sebelum penerapan media puzzle inovatif, yang diikuti oleh 23 siswa kelas IX B mendapatkan jumlah total nilai sebanyak 1.817 dan rata-rata nilai 79,00.

No. Siswa	Nilai Pre Test	Nilai Post Test	Selisih Nilai (d)	d^2
1	74	80	6	36
2	60	84	24	576

3	52	79	27	729
4	50	79	29	841
5	66	80	14	196
6	55	75	20	400
7	50	78	28	784
8	66	86	20	400
9	53	81	28	784
10	60	80	20	400
11	57	79	22	484
12	50	72	22	484
13	60	84	24	576
14	52	80	28	784
15	60	78	18	324
16	55	73	18	324
17	70	80	10	100
18	69	80	11	121
19	67	75	8	64
20	60	70	10	100
21	70	86	16	256
22	61	77	16	256
23	78	81	3	9
Jumlah	1395	1817	422	9028

Berdasarkan data tabel yang diperoleh dapat dilihat bahwa nilai posttest siswa mengalami peningkatan dari pada nilai pretest setelah mendapat treatment, dengan selisih rata-rata nilai dari pretest dan posttest sebanyak 18,65. Sebelum melakukan perbandingan nilai pretest dan posttest menggunakan Uji-t, Langkah pertama adalah dengan menghitung nilai Standar deviasi (Sd) dengan menggunakan rumus yang telah

ditentukan. Nilai Standar deviasi (Sd) dari data di atas adalah $Sd=7,64$. Setelah nilai Standar deviasi (Sd) di-peroleh, Langkah selanjutnya adalah menghitung nilai Uji-t. Nilai Uji-t yang diperoleh adalah $t = 2,401$. Setelah nilai Uji-t diperoleh maka tes signifikansi dapat dihitung. Nilai t-hitung kemudian diperbandingkan dengan nilai t tabel, taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 22 atau nilai t-tabel sebesar 2,074. Dari nilai t-hitung dan t-tabel dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai t-hitung dengan nilai t-tabel. Karena $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak. Setelah nilai Uji-t diperoleh, Langkah selanjutnya adalah mengukur nilai keefektifan dengan menggunakan rumus Normalized Gain. Setelah dihitung, nilai gain (g) yang diperoleh adalah 0,47. Jadi nilai gain (g) yang diperoleh, berdasarkan rentang normalized gain memiliki kriteria keefektifan yang efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media puzzle inovatif pada siswa kelas SMPN 7 Malang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil dari data diatas disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen find someone who dengan hasil perhitungan yang menunjukkan nilai Uji-t yang diperoleh adalah $t = 2,401$. Nilai t-hitung kemudian diperbangingkan dengan nilai t tabel, taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 22 atau nilai t-tabel sebesar 2,074. Dari nilai t-hitung dan t-tabel dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai t-hitung dengan nilai t-tabel. Karena $t\text{-hitung} = 2,401 > t\text{-tabel} = 2,074$ maka H_0 ditolak.

Setelah nilai Uji-t diperoleh, untuk mengukur keefektifan media puzzle inovatif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas IX B SMPN 7 Malang, maka dilakukan perhitungan n-gain (g). Hasil perhitungan nilai gain (g) yang diperoleh adalah 0,47. berdasarkan rentang normalized gain nilai yang diperoleh memiliki kriteria keefektifan yang efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle inovatif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas IX B SMPN 7 Malang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis.

Daftar Rujukan

- Anggreni., Rapi, S., Saleh, M. (2023). Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. 31-29.
- Wulandari, A., Gailea, N., Hellistya, D. (2018) Improving Student Writing Skill Through Crossword Puzzles Application At Seventh Grade Students Of Mts Negeri 1 kota Serang. 88-100.
- Wiyati, R. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Media Puzzle Siswa Kelas VII E Smp Negeri 4 Ponorogo. 60-67.