

# Peningkatan Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Puzzle Berseri pada Peserta Didik Kelas IV SDN 01 Pandean

Safira Tasya Avila<sup>1</sup>, Nur Samsiyah<sup>2</sup>, Sukirno<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun

<sup>2</sup>Universitas PGRI Madiun

<sup>3</sup>SDN 01 Pandean

[Shafirasumiarto@gmail.com](mailto:Shafirasumiarto@gmail.com)<sup>1</sup>, [nursamsiyah@unipma.ac.id](mailto:nursamsiyah@unipma.ac.id)<sup>2</sup>, [sukirno79@guru.sd.belajar.id](mailto:sukirno79@guru.sd.belajar.id)<sup>3</sup>

**Keywords:**

Elementary school,  
Read,  
Examining information,  
CIRC.

**Kata Kunci:**

Sekolah dasar,  
Membaca,  
Menelaah informasi,  
CIRC.

**Abstract:** This research aims to improve the ability to compose sentence structures in grade IV students of SDN 01 Pandean Madiun City using serial puzzle media. Structuring sentences using serial puzzle media can make students understand how to structure sentences correctly and clearly. The use of sentence structure in Indonesian sentences makes the sentence structured so that the writing conveyed becomes easy to understand and contains many meanings so that it can be conveyed. The lack of understanding in structuring this sentence is due to students looking passive and teachers only use whiteboard media and learning books to explain. Based on the problems found, innovative learning media is needed and can attract students' attention in order to improve student learning outcomes. The media that can be used by teachers is serial puzzle media. Serial puzzle learning media is a media that can help teachers in learning activities to compose sentence structures. Puzzle media is designed in such a way that the media developed can motivate and make students actively involved in learning so as to produce a fun learning.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyusun struktur kalimat pada peserta didik kelas IV SDN 01 pandean kota Madiun menggunakan media puzzle berseri. Menyusun struktur kalimat menggunakan media puzzle berseri dapat membuat peserta didik memahami cara menyusun kalimat dengan benar dan jelas. Penggunaan struktur kalimat pada kalimat bahasa Indonesia menjadikan kalimat menjadi terstruktur sehingga tulisan yang disampaikan menjadi mudah dipahami dan mengandung banyak arti sehingga dapat tersampaikan. Kurangnya pemahaman dalam menyusun struktur kalimat ini disebabkan peserta didik terlihat pasif dan guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku pembelajaran untuk menjelaskan. Berdasarkan masalah yang ditemukan diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan dapat menarik perhatian siswa agar meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang bisa digunakan oleh guru yaitu media puzzle berseri. Media pembelajaran puzzle berseri merupakan media yang dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran menyusun struktur kalimat. Media puzzle didesain sedemikian rupa agar media yang dikembangkan dapat memotivasi dan membuat peserta didik terlibat aktif dalam belajar sehingga menghasilkan suatu pembelajaran yang menyenangkan.

**Article History:**

Received: 19-08-2024

Online : 20-08-2024



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license



## A. LATAR BELAKANG

Kalimat merupakan rangkaian kata yang disusun sehingga menjadi sebuah kalimat yang utuh memiliki pesan dan makna tersendiri. Penggunaan struktur kalimat pada kalimat bahasa Indonesia menjadikan kalimat menjadi terstruktur sehingga tulisan yang disampaikan menjadi mudah dipahami dan mengandung banyak arti sehingga dapat tersampaikan. Struktur kalimat sangat penting dalam pembuatan karya tulis. Secara umum struktur kalimat membentuk suatu komponen kata agar menjadi suatu kalimat yang bisa dibaca. Penggunaan struktur kalimat siswa memiliki pengaruh terhadap keterampilan menulis (Sunarti, 2019). Sering kali susunan struktur kalimat yang disusun oleh siswa sulit dipahami, karena mereka masih belum bisa menepatkan struktur kalimat dengan tepat. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 01 Pandean Madiun ditemukan masalah dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan bersama dengan siswa kelas IV SDN 01 Pandean, menyusun struktur kalimat pada siswa masih dibawah capaian kompetensi siswa. Dalam ketepatan siswa dalam menyusun sebuah struktur kalimat siswa cenderung kurang bisa. Hal ini didukung oleh data pre-test siswa dari 26 siswa dalam satu kelas terdapat 24 siswa yang masih kurang memahami dalam menyusun struktur kalimat bahasa Indonesia.

Kurangnya pemahaman dalam menyusun struktur kalimat ini disebabkan peserta didik terlihat pasif dan guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku pembelajaran untuk menjelaskan. Berdasarkan masalah yang ditemukan diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan dapat menarik perhatian siswa agar meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang bisa digunakan oleh guru yaitu media puzzle berseri. Media pembelajaran puzzle berseri merupakan media yang dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran menyusun struktur kalimat. Media puzzle didesain sedemikian rupa agar media yang dikembangkan dapat memotivasi dan membuat peserta didik terlibat aktif dalam belajar sehingga menghasilkan suatu pembelajaran yang menyenangkan (Husna dkk, 2017).

Menurut Handayani (2019) media pembelajaran puzzle dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran siswa karena, visual media yang menarik dan menyenangkan seperti permainan yang biasa dilakukan oleh siswa. Media puzzle berseri adalah media yang terbuat dari kardus lalu dibentuk menjadi puzzle yang saling berkaitan satu sama lain, agar menjadi sebuah alur. Di setiap kepingan puzzle bagian depan diberi kata atau kalimat lalu dibagian belakang diberi unsur kalimat (struktur kalimat). Dengan menggunakan media puzzle berseri membuat siswa menjadi terlibat secara nyata dalam pembelajaran. Sehingga siswa dapat membangun pengetahuan mereka karena menggunakan media secara langsung.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aulia (2016) yang berjudul "Penggunaan Media Puzzle Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat (SPOK) Pada Peserta Didik Hambatan Mendengar di Kelas VI SLB B/C Nugraha Jakarta Utara". Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa penggunaan media puzzle bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik. Penggunaan media puzzle memiliki manfaat yaitu untuk mengembangkan keterampilan kognitif peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami dasar-dasar pembelajaran yang dilakukan, termasuk dalam alfabet, objek hitungan (Aulia, 2016).

Dari manfaat yang dimiliki media puzzle berseri tersebut menjadi alasan dipilihnya media tersebut dalam penelitian ini. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Penggunaan Media Puzzle Berseri Terhadap Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat Bahasa Indonesia" fokus penelitian akan dilakukan pada kelas IV sekolah dasar. Dengan menguji coba media puzzle berbaris diharapkan mengatasi masalah yang dihadapi siswa dan diharapkan siswa mampu menggunakan struktur kalimat, ketepatan makna kalimat dan bentuk kalimat.

## B. METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Pandean. SDN 01 Pandean merupakan sekolah dasar yang peneliti pakai untuk penelitian, penelitian ini menggunakan sebuah media puzzle berseri. Alasan penelitian ini bertempat di SDN 01 Pandean, dikarenakan kemampuan menyusun struktur

kaliimat Bahasa Indonesia pada kelas IV belum mencapai hasil yang diinginkan. Selain itu juga di sekolah dasar tersebut belum terlaksana penelitian yang sama. Maka dari itu penelitian ini memiliki tujuan mengurangi adanya penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 01 Pandean, Kota Madiun. Dengan jumlah peserta didik 26 siswa. Subjek penelitian yang diambil dibedakan berdasarkan permasalahan yang diambil dari objek penelitian yaitu kemampuan menyusun struktur kalimat Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 01 Pandean.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) memiliki pengertian yakni kajian terhadap kejadian yang terjadi di lapangan selama penelitian, yang dilaporkan dan dicatat dan berdasarkan hasilnya ditarik kesimpulan. Penelitian ini dilakukan karena kemampuan menyusun struktur kalimat Bahasa Indonesia pada siswa masih belum sesuai dengan yang diharapkan. sehingga dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan menyusun struktur kalimat Bahasa Indonesia pada siswa.

Metode dalam mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun setiap siklusnya menggunakan empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ditandai dengan meningkatnya kemampuan menyusun struktur kalimat pada siswa harus mencapai 80% dari siswa yang telah mencapai KKM yaitu 70, tetapi jika belum penelitian dianggap tidak tuntas. Pengolahan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Data hasil dari observasi guru dalam merencanakan, melaksanakan, merancang media dan melaksanakan dengan media.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pra-siklus**

Ditahap pra siklus ini peneliti memulai penelitian dengan melakukan pre-test untuk menganalisis situasi awal siswa di dalam kelas. Hasilnya mayoritas siswa belum mencapai nilai datas KKM (70). Hasil pre-test dapat dirangkum pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil tes pra siklus

<b>Keterangan</b>	<b>Pra siklus</b>
Nilai terendah	35
Nilai tertinggi	80
Rata-rata nilai	52,33
Siswa belum tuntas	80%
Siswa tuntas	20%

Dari hasil Pra siklus pada tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa mayoritas peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan di atas KKM (70). Data tersebut dapat didukung dengan hasil presentasi peserta didik yang diselesaikan tidak mencapai > 80%.

### **2. Siklus I**

Pada siklus I penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Selama perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, perangkat penelitian, kriteria ketuntasan, lembar kerja kalimat lengkap untuk peserta didik, dan media untuk membantu pembelajaran. Pada siklus I ini data peningkatan keterampilan menulis karangan sederhana didapatkan dari tes setelah pembeniran materi pembelajaran dengan menggunakan soal yang sesuai dengan media pembelajaran untuk mendukung proses saat pembelajaran. Berikut adalah hasil analisis dari 15 peserta didik pada siklus yang ke I.

**Tabel 2.** Hasil siklus I

<b>Keterangan</b>	<b>Siklus I</b>
Nilai terendah	40
Nilai tertinggi	85
Rata-rata nilai	61.33
Siswa belum tuntas	53%
Siswa tuntas	47%

Dari hasil perhitungan pada tabel di atas dapat diperoleh hasil setelah menerapkan metode Complete Sentence untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana bagi peserta didik yang telah mencapai KKM 70. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan yang diperoleh yaitu adalah 47% dibandingkan dengan hanya 20% sebelumnya. Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti akan memperbaiki media pembelajaran dengan membantu peserta didik yang belum bisa memahami materi keterampilan kemampuan menyusun struktur kalimat Bahasa Indonesia, menggunakan metode yang lebih menarik agar siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

### 3. Siklus II

Siklus kedua penelitian juga dibagi menjadi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Selama proses perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, perangkat penelitian, kriteria ketuntasan pembelajaran, dan media untuk membantu proses pembelajaran. Pada siklus II ini data peningkatan keterampilan menulis kemampuan menyusun struktur kalimat Bahasa Indonesia didapatkan dari tes setelah pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan media puzzle berseri untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut adalah hasil analisis dari 15 peserta didik pada siklus yang ke II.

**Tabel 3.** Hasil siklus II

<b>Keterangan</b>	<b>Siklus II</b>
Nilai terendah	55
Nilai tertinggi	95
Rata-rata nilai	77.33
Siswa belum tuntas	13%
Siswa tuntas	87%

Dari hasil perhitungan nilai pada tabel di atas terlihat bahwa setelah menerapkan media pembelajaran puzzle berseri pada keterampilan kemampuan menyusun struktur kalimat, jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM 70 meningkat, dan indeks prestasi peserta didik kelas IV yang telah memenuhi KKM mencapai >80%. Hal ini dibuktikan dengan melihat persentase ketuntasan belajar yang dicapai pada siklus II yaitu sebesar 87%. Hasil refleksi siklus II ditentukan berdasarkan nilai yang telah diperoleh peserta didik pada setiap siklusnya, sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran menulis karangan sederhana dengan metode kalimat lengkap dapat dikatakan berhasil. Dengan demikian penelitian tindakan kelas (PTK) dapat diselesaikan pada siklus kedua. Berdasarkan hasil dan analisis data yang telah dilakukan, dapat kita ketahui bahwa pada tahap pra siklus jumlah siswa yang tuntas masih 20% dari 15 siswa. Hal ini disebabkan siswa yang cenderung pasif dan juga belum adanya penerapan metode yang sesuai. Pada tahap Siklus I terlihat peningkatan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 47% siswa. Hal ini dikarenakan siswa mulai cenderung aktif dan juga sudah mulai diterapkannya media pembelajaran puzzle berseri saat melakukan tes pada akhir pembelajaran. Meskipun pada siklus pertama masih ada temuan beberapa masalah, namun perbaikan perlu dilakukan pada siklus kedua. Kemudian pada siklus kedua terjadi peningkatan jumlah siswa yang mendapat nilai KKM sebesar 87% siswa. Peningkatan jumlah siswa terjadi karena siswa sudah mulai tertarik mengikuti pembelajaran karena menggunakan media puzzle berseri yang variatif dan menyenangkan dan mengoreksi permasalahan yang terdapat mulai dari pra siklus dan siklus I.

Terjadi peningkatan tanggapan siswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran puzzle berseri lebih mudah dipelajari dan juga cukup menarik dan perlu dilanjutkan, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran khususnya dalam keterampilan kemampuan menyusun struktur kalimat. Ketuntasan yang dicapai peneliti adalah hasil kerja sama positif dari peneliti, guru dan peserta didik, tahapan penelitian meliputi perencanaan bersama guru, tahap observasi, langkah-langkah tindakan pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis mencerminkan setiap siklus. Hal ini dilakukan mengikuti langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sesuai dengan Dini Siswani & Suwarno (2016), Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dan peneliti di kelas mereka dengan merancang, melaksanakan, dan mencerminkan tindakan kolaboratif dan partisipatif yang meningkatkan atau memperkuat kualitas pembelajaran di kelas melalui tindakan tertentu dari siklus kegiatan.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penjelasan diatas penerapan media puzzle berseri untuk menyusun struktur kalimat Bahasa Indonesia, dapat membantu guru melakukan pembelajaran didalam kelas dan dapat membuat siswa mudah memahami materi. Media pembelajaran yang berbentuk permainan dapat membuat siswa lebih memahami materi, karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Ketika siswa terlibat langsung dalam pembelajaran secara tidak langsung siswa sedikit demi sedikit memahami materi yang diajar. Siswa akan lebih paham ketika mereka terlibat secara langsung dalam pembelajaran (praktek). Media puzzle yang berbentuk permainan ini dapat merangsang pikiran siswa dari pada menggunakan media yang hanya berbentuk buku atau teori. Saran yang dapat diberikan yaitu: penggunaan media puzzle berseri untuk menyusun struktur kalimat dapat disesuaikan lagi dengan kemampuan siswa masing-masing, kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran ini perlu dipersiapkan lagi; untuk bahan pembuatan media dan alat-alat pendukung lainnya dalam membuat media. Media puzzle bisa di sesuaikan dengan kemampuan siswa masing-masing

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih saya ucapkan untuk seluruh pihak yang terlibat. Terima kasih kepada pihak sekolah sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar. Terima kasih kepada dosen pembimbing saya yang telah membimbing dan membantu saya. Serta, teman-teman PPL saya yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.

#### **REFERENSI**

- Dr. NURDYANSYAH, S.Pd., M. P. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (M. P. Pandi Rais, S.Pd. (ed.)). UMSIDA Press. 2.
- Jamilah, N. S. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf Nurfadillah. *Pendidikan*, 1, 69.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. In Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z. & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Jannah, Aghisni Ika Luluil, 2018. *Asyiknya bermain*. Yogyakarta: Lontar Mediatama
- Ermanto & Emidar. 2018. *Bahasa Indonesia: Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Padang: UNP Press.