PENERAPAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 21 BONTORANNU

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP Andi Matappa

SYAHRAENI PUTRI

920862060026

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS V SD 21 BONTORANNU

Atas nama saudari	:
Nama	: Syahraeni Putri
NIM	: 920862060026
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 04 Juni 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
A. SHYAM SARJANI, S.T., S.Pd.,M.Pd	KHAERUN NISA TAYYIBU, S.Pd.,M.Pd

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM, .SH., M.H.	FIKDHA KAZAK, S.Pd., M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

PENGESAHAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia ujian skripsi sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan (STKIP) andi matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada hari

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa Pangkep

A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.MH

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua : A. Shyam Sarjani Alam, ST.,S.Pd.,MH (.....)

Sekertaris : Khaerunnisa Tayyibu, S.Pd.,M.Pd (.....)

Penguji :1. A. Aztri Fithrayani Alam, SH.,S.Pd.,M.Pd (.....)

2. Rustinah, S.Pd.,M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. A. Shyam Sarjani Alam ST S.Pd.,MH (.....)

2. Khaerunnisa Tayyibu, S.Pd.,M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syahraeni Putri

NIM 920862060026

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Berbicara Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 21 Bontorannu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya di kemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila di kemudian hari skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruh hasilnya tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene 07 September 2024

Yang membuat Pernyataan.

Syahraeni Putri
920862060026

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

MOTTO

Gak perlu lebih hebat dari orang lain, cukup lebih baik dari diri kita yang kemarin

-Josua Sitepu-

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Cinta pertama dan panutanku Ruslan dg Kulle. Beliau memang tidak sempat merasakan merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana
2. Pintu surgaku, ibunda St.Sahiya. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis, beliau juga memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai di bangku perkulihan, tapi semangat motivasi dan doa yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaaikan studinya sampai sarjana

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

ABSTRAK

SYAHRAENI PUTRI, 2024. Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Berbicara Peserta Didik Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu. Skripsi Dibimbing Oleh A. Shyam Sarjani, Dan Khaerunnisa Tayyibu, Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penelitian Ini Menelaah Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Berbicara Peserta Didik Di Sd Negeri 21 Bontorannu. Masalah Utama Penelitian Ini Adalah : rendahnya keterampilan berbicara dan menulis peserta didik kelas V SD NEGERI 21 BONTORANNU. Tujuan penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui penerapan media *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara peserta didik kelas V SD NEGERI 21 BONTORANNU. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian penelitian Tindakan kelas (*Class Action Reserch*) melalui pendekatan Kualitatif, terhadap 18 populasi yang merupakan siswa kelas V di SD NEGERI 21 BONTORANNU. Pengumpulan data dengan menggunakan Observasi dan Tes keterampilan menulis dan berbicara. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dengan tiga tahap kegiatan yaitu: Reduksi data, Model data (*data display*), Penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : Penerapan media Puzzle dapat meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara yang dapat di lihat dari tingkata katergori tuntas pada siklus I keterampilan menulis sebesar 33 % sedangkan pada siklus II 100 % dan pada keterampilan berbicara pada siklus I berada pada 39 % sedangkan pada siklus II 100 %. Dilihat dari siklusnya mengalami peningkatan hingga memenuhi indikator keberhasilan yang telah dittetapkan.

Kata Kunci : *Media Puzzle*, Keterampilan Menulis, Keterampilan Berbicara

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

KATA PENGANTAR

Asssalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga skripsi ini dapat di selesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi di lingkup STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat di jiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis ini menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada :

1. Hj Zaorah Sapan, S.Pd Selaku Ketua Yayasan Matahari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa
2. A. Zam Immawan Alam, SH,. MH. Selaku ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu pendidikan (STKIP) Andi Matappa
3. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd sekalu ketua Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD).
4. A. Shyam Sarjani, S.T., S.Pd.,M.Pd dan Khaerun Nisa Tayyibu, S.Pd.,M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap dosen STKIP Andi Matappa, khususnya program studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda "Ruslan Dg Kulle" dan Ibunda saya "St.Sahiya" tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.
7. Teman-teman Mahasiswa (i) STKIP Andi Matappa terkhusus Pendidikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan banyak dukungan dan masukan kepada penulis, baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam proses penulisan skripsi ini.

8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu namun telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu di sempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengaharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Amiin.

Pangkajen, 07 September 2024



Syahraeni Putri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL **i**

LEMBAR PENGESAHAN **ii**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI **iii**

MOTTO **iv**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **v**

ABSTRAK **vi**

KATA PENGANTAR **vii**

DAFTAR ISI **ix**

DAFTAR GAMBAR **xi**

DAFTAR TABEL **xii**

DAFTAR LAMPIRAN **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat Penelitian 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA FIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN **8**

A. Kajian Pustaka 8

B. Kerangka Pikir 39

C. Hipotesis Tindakan 42

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

BAB III METODE PENELITIAN **43**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 43

B. Subyek Penelitian 44

C. Fokus Penelitian 44

D. Lokasi dan Waktu Penelitian 45

E. Prosedur dan Desain Penelitian 45

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 53

G. Teknik Analisis Data 54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **57**

A. HASIL PENELITIAN 57

B. PROSEDUR PENELITIAN 57

C. PEMBAHASAN 80

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN **85**

A. Kesimpulan 85

B. Saran 85

DAFTAR PUSTAKA **87**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Nama	Halaman
1	Kerangka Pikir	40
2	Siklus PTK John Elliot. M.Anisul Fata (2018: 68)	45
3	Perbandingan Kemampuan menulis siswa Siklus I & II	75
4	Perbandingan Kemampuan berbicara siswa Siklus I & II	76

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
1	Jumlah siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu	43
2	Identifikasi Masalah	46
3	Penelitian Tindak Kelas	53
4	Indikator Keberhasilan Keterampilan Menulis	53
5	Indikator Keberhasilan Keterampilan Berbicara	54
6	Indikator Keberhasilan Penggunaan Media Puzzle	54
7	Lembar observasi keterlaksanaan aktivitas siswa siklus I	63
8	Data Tes Hasil Keterampilan Menulis Siklus I	64
9	Data Tes Hasil Keterampilan Berbicara Siklus I	64
10	lembar observasi keterlaksanaan aktivitas siswa siklus II	73
11	Data Tes Hasil Keterampilan Menulis Siklus II	74
12	Data Tes Hasil Keterampilan berbicara Siklus II	74
13	Data Hasil Angket Keterampilan Menulis Siswa	77
14	Data Hasil Angket Keterampilan Berbicara Siswa	77

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Nilai Pre Test- Post Test	89
2	Nilai Keterampilan Menulis Siswa	90
3	Nilai Keterampilan Berbicara Siswa	91
4	Dokumentasi	92
5	Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp)	97
6	Lembar Validasi Lembar Kerja Siswa (Lks)	101
7	Lembar Validasi Tes Kemampuan Berfikir Kritis	105
8	Lembar Validasi Soal Tes Hasil Belajar	109
9	Lembar Validasi Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa	113
10	Angket Keterampilan Menulis dan Berbicara	117
11	Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Puzzle	119
12	Modul Ajar Siklus I	121
13	Modul Ajar Siklus II	135
14	Surat Keterangan (Sk) Pembimbing	152
15	Catatan Perbaikan Ujian Proposal	153
16	Surat Keterangan Perbaikan Ujian Proposal	154
17	Surat Keterangan Perbaikan Ujian Skripsi	155
18	Surat Keterangan Perbaikan Ujian Tutup	156
19	Surat Keterangan Validasi	157
20	Surat Keterangan (Sk) Penelitian	158
21	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	159
22	Riwayat Hidup	160

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No.57 pasal 1 tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan, terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan adalah suatu proses pembentukan kepribadian manusia, yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya semua potensi dan sumber daya yang dimiliki oleh seseorang. Peranan pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tanpa pendidikan, manusia akan terbelakang dan sulit berkembang. Pendidikan merupakan suatu usaha dari setiap warga negara untuk meningkatkan kecerdasan, kecakapan dan keterampilan. Untuk memperoleh al tersebut faktor penentunya adalah guru atau tenaga pendidik.

Standar Nasional Pendidikan diatur melalui Peraturan Pemerintah Nomor 43 pasal 2 Tahun 2023. Tentang menteri pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi tentang standar pengelolaan pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah. Standar pengelolaan pendidikan digunakan sebagai pedoman bagi satuan pendidikan dalam mengelola potensi dan sumber daya pendidikan secara efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi, prakarsa, kemampuan,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

dan kemandirian peserta didik secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 13 oktober di SD Negeri 21 Bontorannu kelas V, ditemukan fakta bahwa keterampilan menulis dan berbicara masih rendah jika dilihat dari aspek penilaian.

Berdasarkan aspek keterampilan menulis dilihat dari indikator keberhasilan masih rendah :

Masalah pertama, ditemukan bahwa kesesuaian ide atau isi masih banyak siswa yang kurang mampu menyampaikan pesan dengan jelas, serta kalimat yang tidak relevan dengan topik utama. contoh kesalahan : “Andi pergi ke sekolah dengan sepeda barunya. Meskipun begitu, ibunya memasak makanan lezat di rumah.” Kalimat perbaikan ; “Andi pergi ke sekolah dengan sepeda barunya. Sepulang dari sekolah, ia sangat senang ketika mendapati ibunya telah memasak makanan lezat di rumah”

Masalah kedua, tentang penggunaan tanda baca siswa kelas V masih tergolong rendah hal ini dapat dilihat dari penulisan karangan menulis dialog percakapan yang penggunaan tanda bacanya belum sesuai dengan kaidah bahasa yang seharusnya. Dalam hal penulisan kalimat tanya yang tidak menggunakan tanda tanya misalnya ; Bagaimana kabarmu hari ini! pada kalimat tanya tersebut menggunakan tanda seru (!) yang seharusnya menggunakan tanda tanya (?) contoh; Bagaimana kabarmu hari ini?

Masalah ketiga, penggunaan tata bahasa dalam menulis pengalaman masih banyak siswa yang menggunakan pemborosan kata dan ketidaknyambungan antara kata yang satu dengan kosa kata lainnya. Pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

kenyataannya masih banyak siswa yang kurang mampu dalam menguasai kosakata bahasa indonesia dengan baik sehingga banyak terjadi kesalahan dalam penulisan, pengucapan, dan pemaknaan. Contoh : “aku membawa kue agar untuk diberikan kepada pamanku yang sedang sakit” untuk perbaikan kalimatnya “aku membawakan kue untuk diberikan kepada pamanku yang sakit.

Berdasarkan aspek keterampilan berbicara dilihat dari indikator keberhasilan masih rendah :

Masalah pertama, dalam hal ketepatan vokal siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu masih mengalami kesulitan dalam pengucapan vokal dengan jelas dan tepat, contoh : pengucapan vokal “i” menjadi “e” atau “u”. Misalnya mengucapkan “mimpi” sebagai “mempu” atau “mumpu”. Perbaikan : siswa dapat berlatih mengucapkan vokal “i” dengan memperhatikan posisi lidah yang lebih dekat dengan langit-langit mulut dan bibir yang lebih terbuka.

Masalah kedua, penggunaan intonasi siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu memberikan penekanan yang tidak tepat, contoh : “ibu saya sedang sakit” penjelasan : Intonasi yang salah dalam memberikan penekanan pada kata “ibu” dapat mengubah makna kalimat. Seharusnya, penekanan diberikan pada kata “saya” untuk menunjukkan bahwa yang sedang sakit adalah saya bukan ibu saya.

Masalah ketiga, ketepatan ucapan. Faktor kebiasaan dan lingkungan sehari-hari juga mempengaruhi ketepatan dalam berucap pada siswa kelas V

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

SD Negeri 21 Bontorannu seringkali mengucapkan sesuatu yang tidak sopan atau kasar kepada teman sekelas. Contoh : “kamu jelek!” atau “kamu bodoh!”. Penjelasan : Mengucapkan kata-kata yang kasar atau menghina teman sekelas tidak hanya tidak sopan, tetapi juga dapat menyakiti perasaan mereka dan merusak hubungan diantara mereka.

Masalah keempat urutan kata yang tepat, siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu masih banyak menggunakan urutan kata yang tidak sesuai dengan tatabahasa. Contoh : “buku saya baru beli” untuk kalimat perbaikan “saya baru membeli buku”.

Masalah kelima kelancaran, siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu masih banyak menggunakan pengulangan kata yang tidak perlu. Contoh : “saya pergi ke ke tokoh untuk membeli keperluan keperluan dapur”. Untuk kalimat perbaikan : “saya pergi ke tokoh untuk membeli keperluan dapur”.

“Menurut Setyonegoro (2013:68), berbicara ialah sutu kemampuan berkomunikasi dengan lawan tuturnya.” Sedangkan menurut rahmayanti, Nawawi,, Quro (2017;2) Berbicara depan umum dapat dimaksudkan sebagai sebuah keterampilan guna menyampaikan ide, gagasan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan. Menurut Gilli & Dalle (2019) Media pembelajaran *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan *puzzle*. Menurut Maulida & Zulfitria (2018) Media *puzzle* adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat. Sedangkan menurut Husna, Sari, & Halim, (2017). Bermain *puzzle* merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesabaran dalam merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan- potongan *puzzle* sehingga menjadi bentuk yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* peserta didik harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dan konsentrasi dalam mengikuti permainan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, kita mampu membuat kesimpulan bahwa media pembelajaran *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf dan angka yang membentuk pola tertentu yang membutuhkan kesabaran dalam merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* sehingga menjadi bentuk yang utuh.

Media pembelajaran *Puzzle* memerlukan pemikiran kritis dan analistis, yang dapat merangsang kognisi dan membantu siswa mengasah kemampuan berfikir mereka. Melalui pemecahan media *puzzle*, siswa dapat terpapar pada kosakata baru dan konsep-konsep yang memperkaya kemampuan berbicara dan menulis mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas mengenai permasalahan-permasalahan kurangnya keterampilan menulis dan keterampilan berbicara siswa, kelas ini belum mampu membuat media pembelajaran yang menarik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

semangat belajar siswa maka peneliti tertarik melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 21 Bontorannu dengan judul "**Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Keterampilan Berbicara Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu** ".

B. Rumusan Masalah

Apakah penerapan Media *Puzzle* dapat Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Keterampilan Berbicara Pada Peserta Didik Kelas V SD NEGERI 21 BONTORANNU?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara peserta didik kelas VSD NEGERI 21 BONTORANNU.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran yakni media Puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara siswa

2. Manfaat praktis
   a) Manfaat bagi siswa, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan ke kreativan siswa dalam belajar
   b) Manfaat bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan hasil belajar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

siswa

c) Manfaat bagi sekolah, penelitian ini diharapkan memberikan informasi sekaligus masukan bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar dan ke kreativan siswa dalam belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA FIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu menyampaikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran siswa. Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, baik itu benda fisik, seperti buku, alat peraga, atau model, maupun media digital, seperti video, animasi, presentasi multimedia, atau aplikasi interaktif dengan tujuan utama media pembelajaran adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran danpencapaian tujuan pembelajaran.

1. Media *Puzzle*

a. Definisi media pembelajaran *puzzle*

Menurut Aqib (2015:50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar. Menurut Sudjana dan Rifai (2015:196) media pembelajaran alat atau wahana yang digunakan pendidikan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran.

Menurut Rumakhit (2017) Pengertian media *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

membiasakan kemampuan berbagi.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan, media *Puzzle* dapat disimpulkan sebagai permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Karakteristik media *Puzzle*

Menurut Harman (2015) Permata (2017) media pembelajaran *Puzzle* memiliki karakteristik yakni media pembelajaran dengan unsur permainan yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar dan dimainkan dengan cara bongkar pasang. Menurut Tantikasari B (2017:3) menyatakan bahwa karakteristik Media *Puzzle* gambar digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memicu atau merangsang gagasan siswa untuk dituangkan dalam bentuk tulisan. Sedangkan menurut Fatmawati & Harmanto (2019) Media *puzzle* dipilih karena media ini memiliki karakteristik sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusun sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media *puzzle* adalah media pembelajaran yang dapat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

mendukung pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran pun tercapai.

c. Fungsi media *Puzzle*

Menurut Rosdijati (2002:34), media *Puzzle* mempunyai fungsi diantaranyasebagai berikut :

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan.
3. Memperkuat daya ingat
4. Memperkenalkan anak pada konsep hubungan.

Menurut Tilong (2014) menjabarkan bahwa terdapat banyak manfaat yang bisa diperoleh dari permainan media *puzzle* bagi anak, diantaranya :

1. Meningkatkan kemampuan berfikir kognitif anak dan membuat anak melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan konsentrasi guna menyelesaikan kepingan-kepingan gambar pada *puzzle* tersebut.
2. Lewat media *puzzle* anak juga mampu melatih koordinasi tangan dan matanya buat mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya sebagai satu gambar yang utuh.
3. *Puzzle* dalam benk gambar manusia akan melatih nalar anak. Anak akan menyimpulkan letak kepala, tangan, kaki, dan sebagainya sesuai logika. Misalnya, jika sudah menaruh bagian hidung berarti mulut ada di bagian bawahnya.
4. Dengan media *puzzle* anak akan menjadi lebih peka terhadap hal-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

terpenuhi, peneliti melakukan uji hipotesis yaitu dengan menggunakan uji independent sample t-test yang dimana ditemukan hasil nilai sig (2- tailed) sebesar 0,001 < 0,05 maka dapat disimpulkan ada keefektifan penggunaan media puzzle terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SD.

Dari beberapa penelitian yang dilakukan, berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya berhasil dengan menggunakan bantuan media puzzle oleh karena itu peneliti juga membuat inovasi mengenai "Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 21 Bontorannu" dengan menggunakan bantuan media *puzzle*. Dengan model pembelajaran think pair share yang disertai bantuan *puzzle* siswa lebih dapat aktif bekerja sama dan berdiskusi. Pada dasarnya pada penelitian terdahulu belum ada penerapan media *puzzle*.

B. Kerangka Pikir

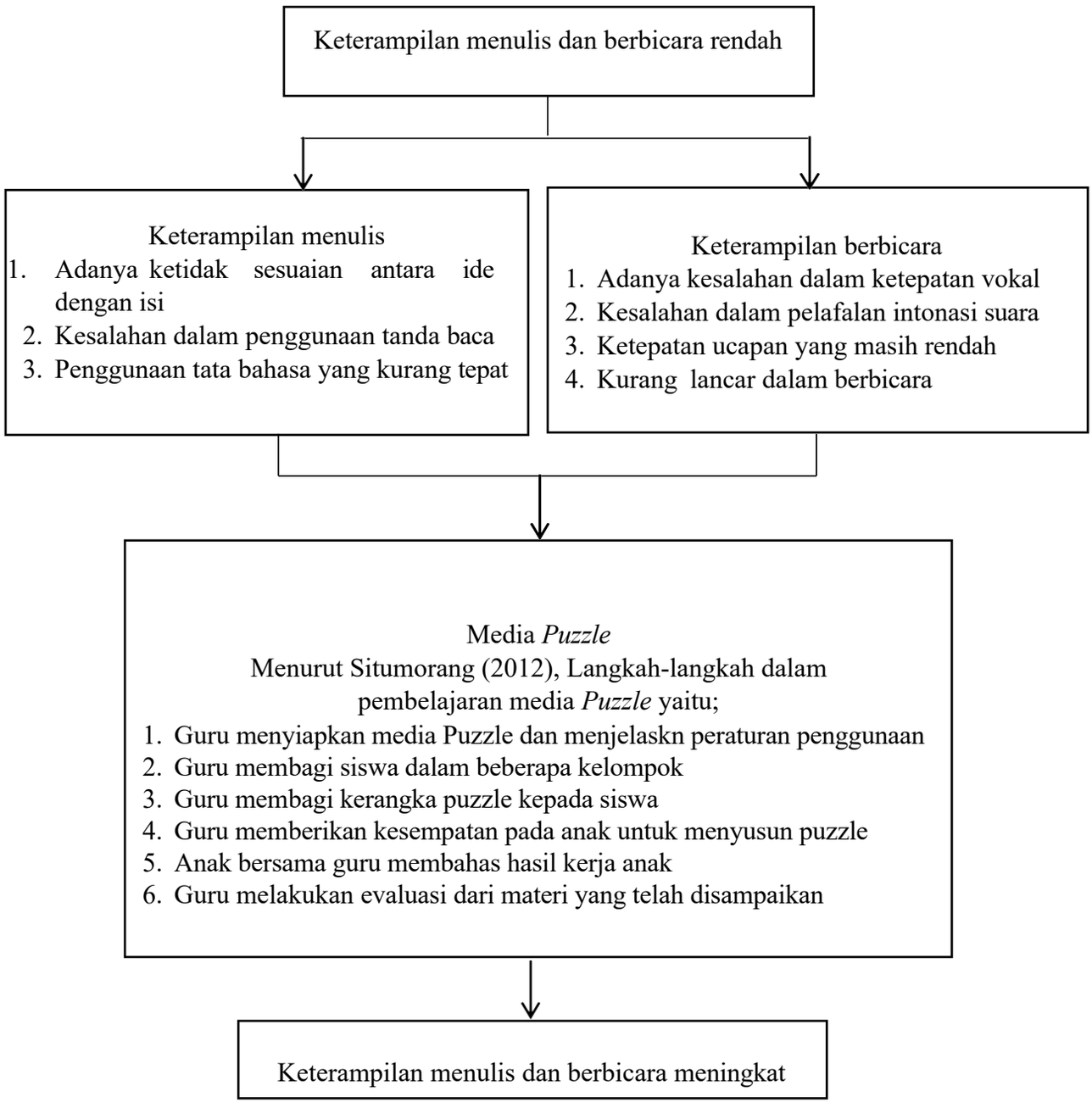
Proses belajar mengajar merupakan salah satu segi yang perlu diperhatikan karena banyak sekali kegiatan yang terjadi di dalamnya. Satu diantaranya adalah penyampaian materi pelajaran dan dapat menentukan berhasil tidaknya proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Dalam penggunaan media yang kurang tepat akan membuat siswa sulit dalam menerima materi yang diajarkan. Karena tingkat berfikir yang masih kurang, pada saat kondisi awal guru dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

pelaksanaan pembelajaran masih konvensional yakni pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga menjadi pasif dan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal. Sehingga keterampilan menulis dan berbicara siswa kelas V kurang maksimal. Maka dengan meningkatkan keterampilan menulis dan keterampilan berbicara pada siswa kelas V maka pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran *Puzzle*. Dengan penerapan media *Puzzle* maka dapat meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara siswa kelas Vkarena siswa senang bermain dan sifat ingin tahu terhadap sesuatu yang menarik sehingga media *Puzzle* cocok diterapkan dalam keterampilan menulis dan berbicara siswa.

Berdasarkan pendahuluan dan kajian teori tentang pembelajaran keterampilan berbicara dan menulis di kelas akselerasi dapat dibuat suatu kerangka berpikir seperti berikut;

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka fikir maka rumusan hipotesis ini adalah:

1. Hipotesis Penelitian

   "Penerapan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis dan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu".

2. Hipotesis Statistik

   H_0: Hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran berbantuan media puzzle kurang efektif daripada sebelum menggunakan pembelajaran berbantuan media puzzle.

   H_1: Hasil belajar siswa setelah menggunakan menggunakan pembelajaran berbantuan media puzzle efektif daripada sebelum menggunakan pembelajaran berbatuan media puzzle

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2017:10) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

Menurut Sugiyono (2017:9) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (*Class Action Reserch*) penelitian Tindakan kelas (PTK), kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan rill yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecahan masalahnya dan di tindaklanjuti dengan Tindakan-tindakan yang nyata terencana dan terstuktur.

Adapun jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah John Elliot menurut Fata (2018), jenis penelitian tersebut digunakan peneliti sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan bercerita. Dalam implementasinya terdiri dari siklus yang masing-masing terdapat lima tindakan yang harus dilakukan yaitu,

1) Survey (penemuan fakta dan analisis),

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

2) Rencana umum (terdapat tindakan 1, tindakan 2, tindakan 3),

3) Implementasi tindakan,

4) Pengaruh dan implementasi monitoring, dan

5) Refleksi

B. Subyek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu dengan fokus penelitian pada Keterampilan Menulis dan Keterampilan Berbicara murid kelas V. yang berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki- laki dan 9 orang siswa perempuan.

Tabel 3.1 jumlah siswa kelas V SD Negeri 21 Bontorannu

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
Laki – laki	9
Perempuan	9
Jumlah	18

C. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *puzzle* adalah suatu media pembelajaran yang berupa potongan-potongan kertas yang digunakan untuk melatih kesabaran siswa yang terdiri atas langkah-langkah : menentukan tujuan pembelajaran, pilih jenis *Puzzle* yang sesuai, rancang konten *Puzzle* yang relevan, isi *Puzzle* dengan konten yang telah disiapkan, sediakan petunjuk atau solusi, gunakan *Puzzle* dalam sesi pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

2. Keterampilan menulis adalah kemampuan siswa dalam menuliskan argument, mengorganisir ide, menyusun alur cerita, menggunakan kosakata yang tepat, dan menghasilkan ide-ide baru.
3. Keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia melibatkan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan diri secara lisan. Beberapa aspek yang terkait dengan keterampilan berbicara ialah, ketepatan vocal, intonasi suara, ketepatan ucapan, urutan kata yang tepat, dan kelancaran.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Dalam melaksanakan suatu kegiatan penelitian maka terlebih dahulu menentukan tempat atau lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian sehingga dapat memperoleh hasil penelitian yang diinginkan. Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan, ditemukan kurangnya keterampilan menulis dan berbicara siswa pada lokasi ini, sehingga saya memilih penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 21 Bontorannu yang berlokasi di Boriappaka, Kec. Bontorannu, Kab. Pangkajene dan Kepulauan.

2. Waktu Penelitian

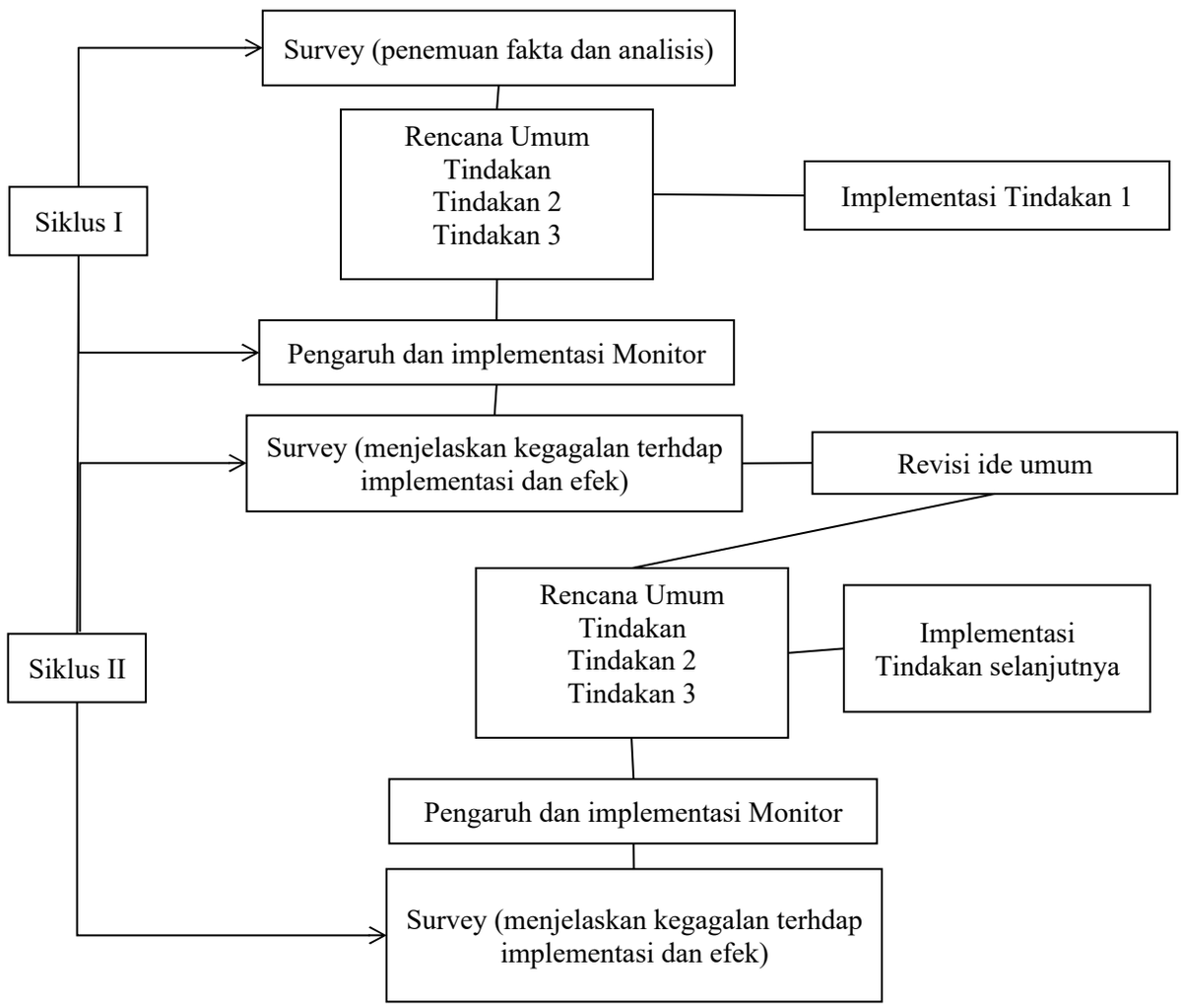
Penelitian ini akan di laksanakan pada semester genap di tahun pelajaran 2023/2024.

E. Prosedur dan Desain Penelitian

Menurut teori John elliot yang dimaksud dengan metode Penelitian Tindakan Kelas adalah analisis mengenai keadaan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Setiap prosesnya, menciptakan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

pengaruh hubungan yang diperlukan antara evaluasi diri dari kemajuan profesionalisme guru. Adapun proses yang dimaksud adalah proses telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan dan, pemantauan. Model PTK Elliot ini lebih rinci Alasannya karena di setiap siklus terdiri dari beberapa aksi, yaitu antara tiga-lima tindakan. Sementara itu, setiap tindakan kemungkinan terdiri dari beberapa langkah yang terealisasi dalam bentuk kegiatan belajar- mengajar. Untuk lebih jelasnya, desain PTK model Elliot dapat dilihat pada gambar berikut;



Gambar 3.1 Siklus PTK John Elliot. M.Anisul Fata (2018: 68)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

1. SIKLUS I

a. Survey (Penemuan fakta dan identifikasi)

Tahap pertama adalah tahap survey tahap dimana peneliti melakukan observasi untuk menemukan masalah yang kemudian dianalisis untuk ditemukan pemecahan masalah sesuai dengan fakta yang ditemukan di SD NEGERI 21 BONTORANNU.

Tabel 3.2 Identifikasi Masalah

No	Masalah	Analisis
1	Rendahnya keterampilan menulis siswa	Murid kelas V di SD Negeri 21 Bontorannu memiliki keterampilan menulis yang masih rendah diidentifikasi dari tugas menulis yang diberikan dan diperoleh permasalahan yaitu; 1. Masih terdapat murid yang mengalami kesulitan dalam menentukan ide dan isi kalimat. 2. Penggunaan tanda baca yang masih tergolong rendah, hal ini ditandai dengan penggunaan tanda baca yang belum sesuai dengan kaidah bahasa yang seharusnya 3. Kesalahan dalam penggunaan tata bahasa.
2	Rendahnya keterampilan Berbicara siswa	Murid kelas V di SD Negeri 21 Bontorannu memiliki keterampilan berbicara rendah, diidentifikasi dari observasi yang diberikan, diperoleh permasalahan yaitu; 1. Ketepatan vokal yang masih kurang tepat dan jelas 2. Penggunaan intonasi yang kurang memberikan penekanan yang tidak tepat 3. Ketepatan ucapan yang masih kurang tepat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

b. Rencana umum/ perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mengatur kegiatan perencanaan umum mengenai pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media kartu kata. Kegiatan-kegiatan yang mencakup dalam tahapan ini adalah sebagai berikut :

1. Tindakan 1

Menentukan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada murid kelas V SD Negeri 21 Bontorannu.

2. Tindakan 2

Mempersiapkan media *puzzle* dan menyusun lembar kerja siswa (LKS) untuk mengukur keterampilan menulis dan keterampilan berbicara kelas V SD Negeri 21 Bontorannu.

3. Tindakan 3

Memberikan aksi kepada subjek penelitian yaitu kelas V SD Negeri 21 Bontorannu agar bisa terlihat perubahan perilaku yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti.

4. Implementasi tindakan dan pengaruh dan implementasi monitoring

a) Implementasi tindakan 1

Pada tahapan ini peneliti akan menggunakan metode dengan menggunakan media *puzzle* sesuai yang telah direncanakan pada tahap perencanaan umum dengan maksud

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

BAB IV

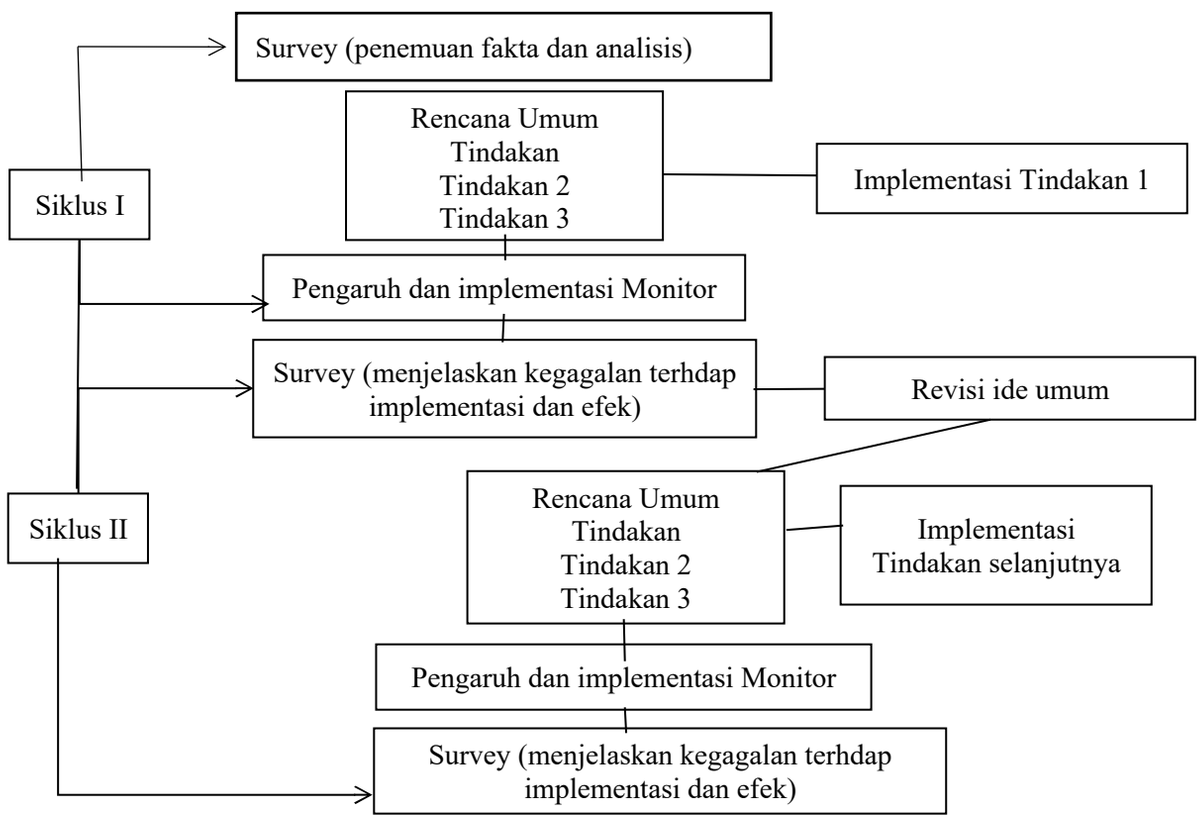
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 16 Juli 2024 sampai dengan 22 Juli 2024 dengan menerapkan media *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara peserta didik kelas V SD Negeri 21 Bontorannu yang terdiri dari dua siklus yaitu:

B. PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini di lakukan dalam dua siklus. Dimana setiap siklus memiliki empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi diuraikan sebagai berikut :



Gambar 4.1 Siklus PTK John Elliot. M.Anisul Fata (2018: 68)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

Siklus I

Siklus I di laksanakan dengan menggunakan empat tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Empat tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Survey (Penemuan fakta dan identifikasi masalah)

Sebelum memulai tindakan penelitian, Peneliti melakukan kegi9tan survey terlebih dahulu. Survey dilaksanakan pada hari Selasa, 16 juli 2024. setelah survey di temukan kondisi awal keterampilan menulis dan berbicara siswa kelas V di SD Negeri 21 Bontorannu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Survey Sebelum pelaksanaan SIklus I

NO	Masalah	Analisis
1	Rendahnya keterampilan menulis siswa	1. Masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide dan merumuskan isi kalimat. 2. Penggunaan tanda baca yang masih kurang tepat, yang ditunjukkan oleh penggunaan tanda baca yang belum sesuai dengan aturan bahasa yang benar. 3. Terdapat kesalahan dalam penggunaan tata bahasa
2	Rendahnya keterampilan Berbicara siswa	1. Ketepatan pelafalan vokal masih kurang akurat dan jelas. 2. Penggunaan intonasi kurang memberikan penekanan yang sesuai. 3. Kejelasan dalam pengucapan masih belum memadai. 4. Susunan kata masih sering kurang tepat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

b. Rencana Umum Siklus I

Tahap perencanaan pada siklus I ialah peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, perangkat penelitian, dan lembar observasi yang ditetapkan oleh peneliti untuk mencapai indikator dari Keterampilan menulis dan berbicara siswa melalui media Puzzle.

Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini berupa modul ajar, tes untuk mengukur seberapa besar keterampilan siswa dalam menulis dan berbicara siklus 1 serta lembar observasi siswa, untuk mengetahui bagaimana penguasaan keterampilan menulis dan berbicara, kemampuan dalam berbicara, apakah mereka memiliki keterampilan dalam berbicara dan Kelogisan (Penalaran) berbicara. Perangkat pembelajaran yang di gunakan telah di validasi oleh dosen dan guru kelas. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 ini dilakukan selama 3 kali pertemuan. Setiap Pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Disetiap pembelajaran dilakukan observasi terhadap siswa untuk mengetahui bagaimana keterampilan siswa dalam menulis dan berbicara.

c. Implementasi Tindakan Siklus I

Pelaksanaan Tindakan ini dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Pada setiap pertemuan, pengamatan dilakukan dengan menggunakan tes untuk mengukur sejauh mana keterampilan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

menulis dan berbicara siswa dalam siklus 1, serta lembar observasi siswa untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis dan berbicara selama tindakan berlangsung. Setelah siklus I selesai, refleksi akan dilakukan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan selama pelaksanaan siklus tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 21 Bontorannu pada tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V dengan jumlah siswa 18 orang. Peneliti sebagai pemberi tindakan dan guru bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan keterampilan menulis dan berbicara menggunakan media puzzle. Sebelum dilakukan proses pembelajaran guru memastikan semua siswa berada dalam kelas. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap satu kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2024, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2024, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2024. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I adalah dengan menggunakan langkah- langkah pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media puzzle yang telah dibuat sebelumnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

1) **Pertemuan Pertama Siklus I**

Kegiatan pembuka Persiapan/Orientasi

Guru membuka kegiatan dengan salam dan mengajak siswa berdoa, mengecek kehadiran siswa dan menanyakan kesiapan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar .

Apersepsi

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran lalu guru menghubungkan materi yang akan di pelajari dengan pengalaman peserta didik

Motivasi

Guru memotivasi peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran

Kegiatan inti

Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok lalu Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi profesi beserta kendaraannya dan alat yang digunakan sebelum mengerjakan puzzle yang di sediakan siswa menanyakan hal hal yang belum di pahami dan setiap kelompok mengkomunikasikan pecahan puzzle yang di berikan serta berdiskusi mengenai jenis profesi yang ada pada puzzle yang di kerjakan .

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

Kegiatan penutup

Sebelum mengakhiri kegiatan peserta didik di minta untuk membuat kesimpulan dan menyampaikan pendapat dari pembelajaran yang telah di ikuti. Lalu guru menyampaikan pembelajaran yang kan di laksanakan di pertemuan berikutnya. Serta guru memberikan peserta didik soal evaluasi. Setelah mengerjakan soal evaluasi guru mengajak peserta didik untuk berdoa untuk menutup kegiatan pembelajaran.

2) Pertemuan kedua Siklus I

Kegiatan pembuka Persiapan/Orientasi

Guru melakukan pembukaan dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdoa bersamalalu mengecek kehadirandan kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar

Apersepsi

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran lalu guru menghubungkan materi yang akan di pelajari dengan pengalaman peserta didik

Motivasi

Guru memotivasi peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan keterampilan menulis dan berbicara siswa disetiap siklusnya. Pada siklus I keterampilan menulis siswa berada pada kategori tuntas sebesar 33%. Pada siklus II ini keterampilan menulis berada pada kategori tuntas sebesar 100% dan Pada siklus I keterampilan berbicara siswa berada pada kategori tuntas sebesar 39%. Pada siklus II ini keterampilan berbicara berada pada kategori tuntas sebesar 100% dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklusnya telah mengalami peningkatan hingga memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dengan menerapkan media *puzzle* menyarankan**:**

1. Bagi guru

Pada saat menerapkan model dalam proses pembelajaran diharapkan menyesuaikan karakteristik siswa, serta sarana dan pra sarana yang diperlukan untuk menunjang keterlaksanaan pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

2. Bagi siswa

Bagi siswa yang keterampilan menulis dan berbicaranya telah berada pada kategori baik harus lebih dipertahankan atau bahkan ditingkatkan baik itu dalam pembelajaran bahasa Indonesia ataukah pembelajaran lainnya dengan media yang berbeda.

3. Bagi peneliti

Untuk peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama pada materi yang lain agar dapat lebih memfokuskan pada aktivitas subjek yang diteliti, dan peningkatan pemahaman materi dapat dilakukan dengan cara melakukan perbaikan-perbaikan agar memperoleh hasil yang baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *1*(2), 120-130.

Aprilia Endahwati E. (2022). Keefektifan Media Puzzle terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SD. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia.

Haryanti, A. (2020). Implementasi Permendikbud No. 44 Tahun 2019 tentang System Zonasi pada Penerimaan Peserta Didik Baru Tahun 2020. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, *20*(1), 11-21.

Hasriani, H. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).

Indrianti, L. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram. Dipetik November*, *1*, 2020.

Inggriyani, F., & Pebrianti, N. A. (2021). Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *7*(01), 1-22.

Maviro, A. L. T. (2017). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).

Nirwanto, B. G., Murtono, M., & Fathurrohman, I. (2021). Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, *9*(2), 275-283.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

Nita, Z. (2018). Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas 1 Min 5 Aceh Besar.

Noviati, P. R. (2017). Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1).

Pahlavi, I. K. A. (2021). Upaya Meningkatkan kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Menggunakan Media Puzzle Huruf untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Basic Education,10*(2), 161-175.

Pangestuti, A. G. (2014). *Studi Deskriptif Kemampuan Berbicara Anak Taman Kanak-Kanak Kelompokb di TK Aisiyah Bustanul Athafal Karawang Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun 2013/2014* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO).

Prihanti Ika Ratnasari, (2013) Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri melalui Metode Bermain Puzzle pada Kelompok A TK Dharma Wanita Bengle Kecamatan Wonosegoro- Boyolali. Semarang.

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

Sabatini, C. C. (2012). Pembelajaran Keterampilan Berbicara dan Menulis pada Kelas Khusus Program Akselerasi (Studi Kasus Di Sma Negeri 1 Dan SMA Negeri 3 Surakarta).

Samsul, S. (2013). Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 1 Galumpang Melalui Metode Latihan. *Jurnal Kreatif Tadulako*, *4*(8), 112075.

Wulandari, D. A., & Soesetyo, B. H. (2018). Penerapan Media Puzzle Kata untuk Keterampilan Berbicara Kelas X SMAN 2 JOMBANG. *LATERNE*, *7*(2).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

Dokumentasi







Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g

RIWAYAT HIDUP



Saya SYAHRAENI PUTRI lahir, di Pulau Kalukalukuang 13 Juni 2002. Anak pertama dari lima bersaudara, anak dari pasangan RUSLAN DG KULLE dan ST.SAHIYA. Saya tinggal di kelurahan Pulau Kalukalukuang, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, Provinsi Sulawesi Selatan. Suku/Kewarganegaraan (Mandar/Indonesia)

Pendidikan di mulai pada tahun 2009 di terima sebagai siswa SDN 5 KALUKALUKUANG dan lulus pada tahun 2014.

Melanjutkan sekolah menengah pertama di Mts DDI KALUKALUKUANG pada tahun 2014 dan lulus pada tahun 2017.

lalu sekolah menengah atas di MA DDI KALUKALUKUANG pada tahun 2017 dan lulus pada tahun 2020.

Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar jenjang Strata satu (S1).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CZDSeLm06UfvQkeTbiHW4g