

PENERAPAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS V SDN 3 KAPAR TABALONG

Maimunah¹, Isna Kasmilawati², Rahidatul Laila Agustina³

Universitas PGRI Kalimantan

Email: maimunah886907@gmail.com¹, isna_hafiz@upk.ac.id², rahidatul.agustina@upk.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas V SDN 3 Kapar melalui penggunaan media puzzle. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 14 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa. Pada tahap pra siklus diperoleh rata-rata nilai 74,64% dengan ketuntasan belajar sebesar 50%. Pada siklus I rata-rata nilai meningkat menjadi 87,35% dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Pada siklus II rata-rata nilai kembali meningkat menjadi 92,21% dengan kategori sangat baik. Penilaian sikap siswa yang meliputi kerja sama dan keaktifan juga mengalami peningkatan dari 89,28% pada siklus I, menjadi 92,85% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas V SDN 3 Kapar.

Kata Kunci: Media Puzzle, Kemampuan Menulis, Teks Deskripsi, Bahasa Indonesia, Penelitian Tindakan Kelas.

Abstrak

This Classroom Action Research aimed to improve the descriptive text writing skills of fifth-grade students at SDN 3 Kapar through the use of puzzle media. The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 14 students, consisting of 8 female students and 6 male students. Data were collected through observation sheets, writing tests, and documentation. The results showed that the use of puzzle media significantly improved students' descriptive writing skills. In the pre-cycle stage, the average student score was 74.64%, with only 50% of students achieving mastery learning. After implementing puzzle media in Cycle I, the average score increased to 87.35%, with classical learning mastery reaching 100%. In Cycle II, the average score further increased to 92.21%, indicating a very good category. Students' attitudes, including cooperation and activeness, also improved from 89.28% in Cycle I to 92.85% in Cycle II. The findings indicate that puzzle media can enhance students' participation, cooperation, confidence, and ability to organize ideas into descriptive texts. Therefore, puzzle media is an effective learning tool for improving descriptive writing skills in elementary school students.

Keywords: Puzzle Media, Descriptive Writing Skills, Indonesian Language Learning, Classroom Action Research, Elementary School Students.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan perlu

dikembangkan secara seimbang agar peserta didik mampu memahami serta menyampaikan informasi secara efektif. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan yang memerlukan latihan secara berkelanjutan karena menuntut peserta didik untuk mampu mengembangkan ide dan menyampaikannya dalam bentuk tulisan yang baik. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sebagai satu kesatuan keterampilan berbahasa.

Menulis merupakan sebuah proses menciptakan catatan, informasi, atau cerita menggunakan aksara sebagai sarana untuk menyampaikan ide, gagasan, dan pikiran kepada pembaca. Menurut Dikdaya (2023), menulis merupakan proses menciptakan suatu catatan, informasi, atau cerita menggunakan aksara, sedangkan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), menulis diartikan sebagai kegiatan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan ide dalam bentuk rangkaian kalimat. Selain itu, Sari dkk. (2022) menyatakan bahwa menulis merupakan proses kreatif dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk bahasa tulis sehingga menghasilkan suatu karangan atau tulisan. Adapun tujuan menulis antara lain untuk menceritakan sesuatu, memberikan petunjuk, menjelaskan, meyakinkan, dan merangkum suatu informasi.

Salah satu materi keterampilan menulis yang dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah menulis teks deskripsi. Teks deskripsi merupakan teks yang bertujuan menggambarkan suatu objek, tempat, orang, hewan, tumbuhan, maupun peristiwa secara rinci sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat, mendengar, atau merasakan secara langsung objek yang dideskripsikan. Oleh karena itu, penulisan teks deskripsi memerlukan kemampuan peserta didik dalam mengamati objek, mengembangkan gagasan, memilih kosakata yang tepat, serta menyusun kalimat secara runtut agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik.

Namun, pada kenyataan lapangan pembelajaran menulis masih menjadi salah satu materi yang cukup sulit bagi sebagian besar siswa sekolah dasar. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide, mengembangkan gagasan, memilih kosakata yang sesuai, serta menyusun kalimat menjadi sebuah teks yang runtut. Kondisi tersebut menyebabkan hasil belajar siswa pada materi menulis, khususnya teks deskripsi, masih belum optimal. Kesulitan tersebut juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi ide dan pengalaman belajarnya secara aktif.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai komponen, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari secara lebih efektif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media puzzle. Media puzzle merupakan media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun kembali hingga membentuk gambar yang utuh. Melalui kegiatan menyusun puzzle, peserta didik tidak hanya belajar mengenali gambar, tetapi juga dilatih untuk berpikir, berkonsentrasi, bekerja sama, serta memecahkan masalah secara sederhana. Kegiatan tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 3 Kapar Kabupaten Tabalong, diperoleh informasi bahwa kemampuan peserta didik dalam menulis teks deskripsi masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Pada proses pembelajaran, guru

masih menggunakan metode ceramah sehingga kegiatan belajar lebih berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide menjadi sebuah teks deskripsi. Selain itu, peserta didik juga masih mengalami kesulitan dalam memilih kosakata yang tepat, menyusun kalimat secara runtut, serta mendeskripsikan objek secara rinci sesuai dengan hasil pengamatan.

Hasil pra siklus menunjukkan nilai rata-rata sebesar 74,64 dengan ketuntasan belajar 50%, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dipilih dalam penelitian ini adalah penggunaan media puzzle.

Melalui kegiatan menyusun gambar, mengamati hasil susunan puzzle, berdiskusi dengan teman kelompok, dan menuangkan hasil pengamatan ke dalam bentuk tulisan, siswa diharapkan lebih mudah mengembangkan ide sehingga kemampuan menulis teks deskripsi dapat meningkat., diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dipilih dalam penelitian ini adalah penggunaan media puzzle. Melalui kegiatan menyusun gambar, mengamati hasil susunan puzzle, berdiskusi dengan teman kelompok, dan menuangkan hasil pengamatan ke dalam bentuk tulisan, siswa diharapkan lebih mudah mengembangkan ide sehingga kemampuan menulis teks deskripsi dapat meningkat.

Hasil beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Media puzzle memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena siswa terlibat secara langsung dalam menyusun gambar, berdiskusi, serta menghubungkan hasil pengamatan dengan materi yang dipelajari. Selain meningkatkan motivasi belajar, media puzzle juga membantu siswa memahami objek secara lebih konkret sehingga memudahkan mereka dalam mengembangkan ide menjadi sebuah tulisan. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media puzzle memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di sekolah dasar, meskipun efektivitasnya tetap perlu dibuktikan pada konteks dan karakteristik peserta didik yang berbeda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran serta hasil belajar siswa melalui penerapan media puzzle pada materi menulis teks deskripsi. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection).

Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Kapar pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 14 orang, terdiri atas 8 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Objek penelitian ini adalah kemampuan menulis teks deskripsi siswa melalui penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media puzzle, menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen observasi, serta alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan menulis teks deskripsi siswa. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru menerapkan pembelajaran menggunakan media puzzle sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Selanjutnya, pada tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap

aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan menulis teks deskripsi siswa pada setiap siklus. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan, daftar nama siswa, serta dokumen yang berkaitan dengan penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Data kuantitatif berupa hasil tes siswa dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dianalisis dengan cara mendeskripsikan aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila nilai rata-rata kelas mencapai atau melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan sekolah, yaitu 75, serta ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 80% dari jumlah seluruh siswa. Selain itu, aktivitas dan keaktifan siswa selama pembelajaran menunjukkan kategori baik atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi melalui penggunaan media puzzle pada siswa kelas V SDN 3 Kapar yang berjumlah 14 siswa. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan penugasan individu. Guru menjelaskan materi teks deskripsi kemudian meminta siswa menulis deskripsi tentang objek yang mereka sukai, seperti sekolah, kelas, atau lapangan bermain. Hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks deskripsi siswa masih tergolong rendah.

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada tahap pra siklus adalah 74,64%. Dari 14 siswa, hanya 7 siswa (50%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 7 siswa lainnya (50%) belum mencapai ketuntasan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 77 dan nilai terendah 71. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat, menggunakan kosakata yang tepat, serta menyusun struktur teks deskripsi secara lengkap.

2. Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media puzzle. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan puzzle yang harus disusun menjadi gambar utuh. Setelah puzzle selesai disusun, siswa diminta mengamati gambar tersebut dan menuliskan teks deskripsi berdasarkan hasil pengamatannya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan minat dan antusiasme terhadap pembelajaran. Sebagian besar siswa aktif menyusun puzzle, berdiskusi dalam kelompok, dan berusaha mengemukakan pendapat. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri ketika diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas.

Hasil tes kemampuan menulis teks deskripsi pada siklus I mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 87,35% dan seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar. Nilai tertinggi mencapai 91 dan nilai terendah 86. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu membantu siswa menemukan ide dan

memahami objek yang akan dideskripsikan.

Selain hasil belajar, aspek sikap yang meliputi kerja sama dan keaktifan juga mengalami peningkatan. Persentase penilaian sikap pada siklus I mencapai 89,28% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa bekerja sama dalam kelompok dan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Siklus II

Berdasarkan refleksi siklus I, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada siklus II, seperti memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih berani menyampaikan pendapat, membimbing siswa saat presentasi, serta menggunakan media puzzle dengan objek yang berbeda agar pembelajaran lebih menarik.

Pada siklus II, siswa terlihat lebih terbiasa bekerja sama dalam kelompok. Puzzle yang disusun menjadi lebih rapi dan hasil tulisan siswa lebih terstruktur serta mudah dipahami. Selain itu, siswa mulai berani membacakan hasil tulisannya di depan kelas dan aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Hasil tes pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus I. Nilai rata-rata kelas mencapai 92,21% dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Nilai tertinggi mencapai 94 dan nilai terendah 91. Seluruh siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

Penilaian sikap siswa juga mengalami peningkatan. Persentase kerja sama dan keaktifan siswa mencapai 92,85% dengan kategori sangat baik. Siswa terlihat lebih antusias dalam berdiskusi, bertukar pendapat, dan menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan guru.

Perbandingan Hasil Antar Siklus

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata yang terus meningkat, yaitu 74,64% pada pra siklus, 87,35% pada siklus I, dan 92,21% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa.

Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar

Tahapan	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan	Kategori
Pra Siklus	74,64%	50%	Kurang
Siklus I	87,35%	100%	Baik
Siklus II	92,21%	100%	Sangat Baik

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas V SDN 3 Kapar. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes yang terus meningkat pada setiap siklus serta perubahan positif pada aktivitas dan sikap siswa selama proses pembelajaran.

Pada tahap pra siklus, siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks deskripsi karena pembelajaran berpusat pada guru dan belum menggunakan media yang menarik. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk menulis dan kesulitan mengembangkan ide menjadi sebuah teks yang runtut.

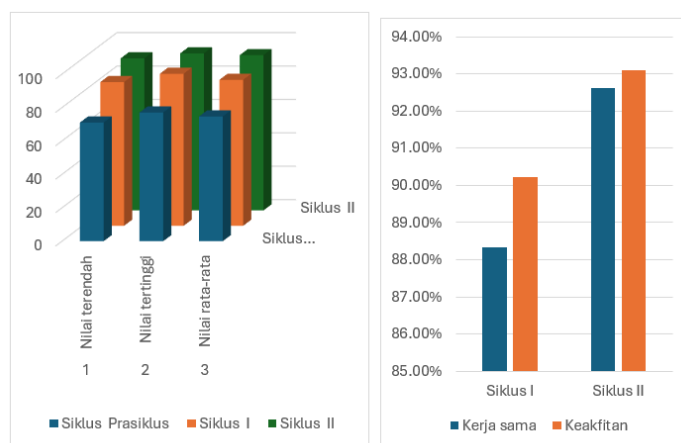
Penerapan media puzzle pada siklus I memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan menyusun gambar. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih mudah memahami objek yang akan dideskripsikan sehingga ide-ide yang dimiliki dapat dituangkan ke dalam bentuk tulisan dengan lebih baik.

Pada siklus II, peningkatan semakin terlihat karena siswa sudah memahami langkah-langkah penggunaan media puzzle dan terbiasa bekerja sama dalam kelompok. Media puzzle membantu siswa mengamati objek secara lebih rinci sehingga mereka dapat menggunakan kosakata yang lebih tepat, menyusun kalimat dengan lebih runtut, serta menghasilkan teks deskripsi yang lebih lengkap dan mudah dipahami.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media puzzle juga berpengaruh terhadap sikap siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi, serta mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa media puzzle tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga aspek afektif dan sosial selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi pada siswa sekolah dasar. Keberhasilan tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar, ketuntasan klasikal yang mencapai 100%, serta meningkatnya kerja sama dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Peningkatan Hasil Tes Siswa



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik kelas V SDN 3 Kapar Kabupaten Tabalong. Penerapan media puzzle memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna karena peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan menyusun gambar, mengamati objek, berdiskusi dengan teman kelompok, serta mengembangkan hasil pengamatan ke dalam bentuk teks deskripsi. Proses pembelajaran tersebut membantu peserta didik lebih mudah menemukan ide, memperkaya kosakata, serta menyusun kalimat secara runtut sehingga kualitas tulisan yang dihasilkan menjadi lebih baik.

Peningkatan kemampuan menulis peserta didik terlihat dari hasil belajar pada setiap siklus. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata peserta didik sebesar 74,64 dengan tingkat ketuntasan belajar 50% atau 7 dari 14 peserta didik telah mencapai KKM. Setelah penerapan media puzzle pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 87,35 dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Peningkatan tersebut kembali terjadi pada siklus II dengan nilai rata-rata mencapai 92,21 serta seluruh peserta didik tetap mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media puzzle juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan sikap yang lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta lebih percaya diri ketika mempresentasikan hasil pekerjaannya. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan menulis teks deskripsi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media puzzle merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik sekolah dasar. Media puzzle tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, motivasi, dan rasa percaya diri peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media puzzle dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru Bahasa Indonesia untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi praktik pendidikan dasar:

1. Implikasi Teoretis: Penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme dan multisensory learning, bahwa pembelajaran yang melibatkan manipulasi fisik (kinestetik) dan visualisasi (visual) dapat meningkatkan retensi memori dan pemahaman konsep bahasa, khususnya dalam keterampilan menulis yang sering dianggap abstrak oleh siswa.
2. Implikasi Praktis bagi Guru: Guru perlu beralih dari metode konvensional (ceramah satu arah) menuju pendekatan yang lebih student-centered. Penggunaan media sederhana seperti puzzle dapat menjadi solusi murah namun efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar dan kesulitan menulis tanpa memerlukan infrastruktur teknologi yang mahal.
3. Implikasi bagi Siswa: Siswa mengalami perubahan paradigma bahwa menulis bukan kegiatan yang membosankan, melainkan aktivitas kreatif yang menyenangkan. Hal ini membangun kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan gagasan melalui tulisan.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru terus berinovasi dengan mengembangkan variasi media pembelajaran manipulatif atau digital lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar. Sekolah perlu mendukung Upaya ini dengan menyediakan fasilitas dan alat peraga edukatif yang memadai untuk menunjang kreativitas pengajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan variasi media puzzle yang lebih kompleks, seperti puzzle digital, atau mengkombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif lain untuk melihat dampaknya pada aspek keterampilan berbahasa yang berbeda atau pada jenjang Pendidikan yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. 2023. Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. 4 (2), 778–784.
- Asyifa, N., & Tania, V. (2024). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. 2(3).
- Dikdaya, J. I. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Descriptive Text melalui Model Round Table Pada Siswa Kelas VIIIB SMPN 11 Muaro Jambi. 13(April), 23–31.
- Fajrudin, L., Rahmat, K. N. A., Saefulloh, F., Fajari, L. E. W., Sa'diyah, H., & Aini, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1).
- Kartikasari, D., Wuryandini, E., & Nurodin, M. (2024). Implementasi Media Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. 07(01), 3193–3201.
- Muktiani, D. (2019). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) STKIP PGRI Bandar Lampung Kemampuan Menulis Teks Biografi (Cerita Ulang) pada Siswa Kelas XI Semester Genap SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018 / 2019*.
- Sari, A., Angraini, N., & PGRI Bandar Lampung, S. (2022). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Berita Menggunakan Model Core (Connecting, Organizing, Reflecting Extending)*

- Siswa Kelas XII IIS 3 SMA Negeri 4 Bandar Lampung Tah. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
- Sdn, D. I., & Bengkulu, K. (2024). 1 1 *, 2 , 1. 7. Pelatihan menulis Teks Deskripsi dengan Metode Permainan Puzzle di SDN 51 Bengkulu. Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat.
- Sobirin, A., Utomo, S., & Setiadi, G. (2022). Pengembangan Media Puzzle untuk Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Prakarsa Paedagogia, 5(2).
- Turohma, L. (2023). Strategi Efektif dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa di Pelajaran Bahasa Indonesia. 2(2), 68–72.