



**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN
NARASI MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA KELAS IV MIN 1
PONTIANAK TAHUN PELAJARAN 2019 /2020**

Oleh:

Jumrotin Nuha, Hermansyah, Nelly Mujahidah, Yusriadi dan Nanik Sobikhah

Jumrotin.nuha130@gmail.com

PGMI FTIK Institut Agama Islam Negeri Pontianak

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis tentang keterampilan menulis karangan narasi siswa dengan menggunakan media *Puzzle*. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan teknik analisis konten (Content Analysis) dengan alat pengumpulan data kegiatan observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi.

Hasil penelitian disimpulkan bahwa: 1) Proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran menulis karangan narasi telah sesuai dengan langkah penelitian tindakan kelas. 2) Keterampilan siswa menulis narasi sebelum menggunakan media *puzzle* mengalami kesulitan dalam menulis kata pertama dalam mengarang, kekurangan lain juga didapatkan ketika menulis karangan peserta didik tidak menulis judul karangan, hal tersebut mengakibatkan peserta didik tidak mengembangkan isi karangan. 3) Keterampilan siswa menulis karangan narasi sesudah menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan. Dilihat dari hasil karangan narasi setiap peserta didik. Dimana sebelum penerapan media *puzzle* siswa kesulitan menulis karangan narasi. Setelah penggunaan media siswa lebih mudah memahami cara menulis karangan karena adanya bantuan media *puzzle*. 4) keterampilan menulis karangan narasi sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle*, menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Seperti kemajuan menuliskan judul dengan, tanda baca dan ejaan, serta organisasi isi karangan

Kata Kunci : Menulis Karangan Narasi, Media *Puzzle*.

ABSTRACT

Of this study was back-to-back by the lack of student skills in writing narrative. This study is a class action study. The study also USES the type of content analysis research (content analysis) from a student's narrative essay. The data-gathering techniques on this research are student and teacher observations conducted by observers, interviews, field notes of class-action research and documenting. Based on the results of research may conclude that: 1) the learning process by using a media puzzle in a narrative writing activity has been consistent with the class action study steps. 2) the skill of the student writing the narrative before using the media the puzzle has difficulty writing the first word in making it, another flaw is found when writing the essay the learner did not write the essay, which leaves the learner without developing the content. 3) the skill of the student writing narrative after using the media the puzzle is enhanced. Judging by the narrative of each protege. Where before the application of the media puzzle students had difficulty writing essay narration. After using media it was easier for students to understand essay writing because of the media puzzles. 4) essay writing skills narrated before and after using the medium puzzles,



A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem. Terdapat komponen yang berpengaruh terhadap hasil belajar dari mulai komponen yang datang dari dalam yang secara langsung berkaitan dengan proses pembelajaran sampai pada komponen luar yang tidak langsung berkaitan dengan proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2009: 3). Salah satu komponen yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran secara langsung adalah kemampuan berbahasa Indonesia salah satunya yaitu keterampilan menulis.

Menulis adalah suatu kegiatan dimana seseorang menuangkan sebuah ide atau pikiran dalam rangka memberikan suatu pesan atau informasi untuk orang lain atau pembaca. Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat menyampaikan informasi kepada pembaca, kemudian dalam menulis seseorang juga memperoleh ilmu dan pengetahuan lebih banyak dan mengingat apa yang telah ditulisnya.

Didalam kegiatan menulis setiap penulis memerlukan sebuah bantuan yang dinamakan media pembelajaran. Menurut Santoso S. Hamijaya (dalam Ahmad Rohani, 1997: 2), media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Penggunaan media dalam pembelajaran harus diperhatikan oleh guru. Karena penggunaan media yang tepat akan dapat meningkatkan hasil belajar salah satunya meningkatkan keterampilan menulis bagi siswa sehingga proses pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti melihat beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa kelas IV MIN 1 Pontianak dalam menulis karangan narasi, ketika saat proses belajar di sekolah siswa kesulitan untuk menulis kata pertama yang akan digunakan dalam menulis karangan narasi hal ini disebabkan karena kurangnya

Proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem. Terdapat komponen yang berpengaruh terhadap hasil belajar dari mulai komponen yang datang dari dalam yang secara langsung berkaitan dengan proses pembelajaran sampai pada komponen luar yang tidak langsung berkaitan dengan proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2009: 3). Salah satu komponen yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran secara langsung adalah kemampuan berbahasa Indonesia salah satunya yaitu keterampilan menulis.

Menulis adalah suatu kegiatan dimana seseorang menuangkan sebuah ide atau pikiran dalam rangka memberikan suatu pesan atau informasi untuk orang lain atau pembaca. Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat menyampaikan informasi kepada pembaca, kemudian dalam menulis seseorang juga memperoleh ilmu dan pengetahuan lebih banyak dan mengingat apa yang telah ditulisnya.

Didalam kegiatan menulis setiap penulis memerlukan sebuah bantuan yang dinamakan media pembelajaran. Menurut Santoso S. Hamijaya (dalam Ahmad Rohani, 1997: 2), media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada



penerima. Penggunaan media dalam pembelajaran harus diperhatikan oleh guru. Karena penggunaan media yang tepat akan dapat meningkatkan hasil belajar salah satunya meningkatkan keterampilan menulis bagi siswa sehingga proses pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti melihat beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa kelas IV MIN 1 Pontianak dalam menulis karangan narasi, ketika saat proses belajar di sekolah siswa kesulitan untuk menulis kata pertama yang akan digunakan dalam menulis karangan narasi hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk membuat siswa lebih aktif dalam berfikir dan tidak efektif guru dalam mengajar menggunakan pembelajaran yang kurang efektif.

Menurut Heru Kurniawan (2019 :1), *Puzzle* adalah kegiatan dimana siswa membongkar dan menyusun pola. Pola yang dimaksud adalah pola kegiatan yang yang berisi potongan potongan gambar yang akan dijadikan sebagai acuan dalam belajar atau didalam sebuah *Puzzle* tersebut merupakan gambaran dari contoh konten materi pembelajaran.

Media *Puzzle* bertujuan untuk membuat materi pembelajaran lebih mudah tersampaikan supaya siswa juga bisa berfikir mengenai gambar yang ada di dalam *Puzzle* untuk ditulis dalam bentuk cerita, kemudian media *Puzzle* ini bertujuan supaya pembelajaran lebih menyenangkan serta menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa karena bekerja sama dalam menentukan gambar *Puzzle* dapat menumbuhkan kekompakan dalam hubungan sosial siswa. Melihat kondisi dan permasalahan keterampilan menulis karangan narasi yang dihadapi oleh siswa kelas IV MIN 1 Pontianak.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa tertarik untuk mengangkat permasalahan ini melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV MIN 1 Pontianak Tahun Pelajaran 2019 /2020”. Dengan Tujuan Untuk mengetahui keterampilan menulis karangan narasi sebelum menggunakan media *Puzzle*. Untuk mengetahui proses pembelajaran penerapan media *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa. Untuk mengetahui keterampilan menulis karangan narasi sesudah menggunakan media *Puzzle* pada siswa kelas Proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem. Terdapat komponen yang berpengaruh terhadap hasil belajar dari mulai komponen yang datang dari dalam yang secara langsung berkaitan dengan proses pembelajaran sampai pada komponen luar yang tidak langsung berkaitan dengan proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2009: 3). Salah satu komponen yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran secara langsung adalah kemampuan berbahasa Indonesia salah satunya yaitu keterampilan menulis.

Menulis adalah suatu kegiatan dimana seseorang menuangkan sebuah ide atau pikiran dalam rangka memberikan suatu pesan atau informasi untuk orang lain atau pembaca. Melalui kegiatan menulis, seseorang dapat menyampaikan informasi kepada pembaca, kemudian dalam menulis seseorang juga memperoleh ilmu dan pengetahuan lebih banyak dan mengingat apa yang telah ditulisnya.

Didalam kegiatan menulis setiap penulis memerlukan sebuah bantuan yang dinamakan media pembelajaran. Menurut Santoso S. Hamijaya (dalam Ahmad Rohani, 1997: 2), media adalah



semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Penggunaan media dalam pembelajaran harus diperhatikan oleh guru. Karena penggunaan media yang tepat akan dapat meningkatkan hasil belajar salah satunya meningkatkan keterampilan menulis bagi siswa sehingga proses pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti melihat beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa kelas IV MIN 1 Pontianak dalam menulis karangan narasi, ketika saat proses belajar di sekolah siswa kesulitan untuk menulis kata pertama yang akan digunakan dalam menulis karangan narasi hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk membuat siswa lebih aktif dalam berfikir dan tidak efektif guru dalam mengajar menggunakan pembelajaran yang kurang efektif.

Menurut Heru Kurniawan (2019 :1), *Puzzle* adalah kegiatan dimana siswa membongkar dan menyusun pola. Pola yang dimaksud adalah pola kegiatan yang berisi potongan-potongan gambar yang akan dijadikan sebagai acuan dalam belajar atau didalam sebuah *Puzzle* tersebut merupakan gambaran dari contoh konten materi pembelajaran.

Media *Puzzle* bertujuan untuk membuat materi pembelajaran lebih mudah tersampaikan supaya siswa juga bisa berfikir mengenai gambar yang ada di dalam *Puzzle* untuk ditulis dalam bentuk cerita, kemudian media *Puzzle* ini bertujuan supaya pembelajaran lebih menyenangkan serta menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa karena bekerja sama dalam menentukan gambar *Puzzle* dapat menumbuhkan kekompakan dalam hubungan sosial siswa. Melihat kondisi dan permasalahan keterampilan menulis karangan narasi yang dihadapi oleh siswa kelas IV MIN 1 Pontianak.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa tertarik untuk mengangkat permasalahan ini melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas IV MIN 1 Pontianak Tahun Pelajaran 2019 /2020”. Dengan Tujuan Untuk mengetahui keterampilan menulis karangan narasi sebelum menggunakan media *Puzzle*. Untuk mengetahui proses pembelajaran penerapan media *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa. Untuk mengetahui keterampilan menulis karangan narasi sesudah menggunakan media *Puzzle* pada siswa kelas IV. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis karangan narasi sebelum dan sesudah menggunakan media *Puzzle* pada siswa kelas IV MIN 1 Pontianak.

B. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research/ (CAR)*) dengan menggunakan teknik analisis data analisis konten (content analysis) Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa yang dipilih sesuai dengan nilai rapor dengan berbagai kategori 3 kategori unggul, sedang dan bawah.

Tempat Penelitian dilakukan di MIN 1 Pontianak, yang terletak di Jalan H. Ahmad Dahlan Gg Jeruk Pontianak. Jenis Tindakan yang digunakan dalam penelitian adalah 1) Perencanaan kegiatan. 2) Tindakan (*Action*) terbagi atas tindakan, pengamatan dan refleksi.

Adapun teknik pengumpulan data.



1. Observasi

Peneliti melakukan kegiatan observasi di kelas IV MIN 1 Pontianak. Kegiatan yang diobservasi oleh peneliti adalah kegiatan siswa saat mengikuti pembelajaran menulis karangan melihat respon siswa ketika diberikan tindakan, dan efektivitas tindakan yang diberikan kepada siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan gambar atau dokumen hasil dari tulisan narasi siswa yang dijadikan sebagai dokumen.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini merupakan data yang didapatkan dari selama terjadinya pembelajaran tersebut berlangsung.

4. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab yang dilakukan peneliti kepada narasumber. Narasumber yang dijadikan data pada penelitian ini adalah Guru Kelas IV MIN 1 Pontianak. menggunakan media *Puzzle*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi atau analisis konten. Menurut Esti Ismawati (2011:45), analisis isi adalah teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi dengan mengidentifikasi secara sistematis dan objektif karakteristik-karakteristik khusus dalam sebuah teks.

Pada dasarnya, konten analisis ini memiliki tujuan yang bermakna sebuah analisis isi dilaksanakan dalam keterkaitan dalam data satu dengan yang lainnya.

1. Prosedur Penelitian Konten Analisis

- a) Pengadaan Data
 - 1) Penentuan Unit Analisis
 - 2) Penentuan Sampel
- b) Proses Inferensi dan Analisis
 - 1) Inferensi
 - 2) Analisis

2. Validitas dan Reliabilitas

Menurut Krippendorff (dalam Suwardi Endraswara (2003: 162), ada 7 jenis validitas: yaitu (1) Validitas Data, (2) Validitas Semantic, (3) Validitas Penentuan Sampel, (4) Validitas Pragmatis, (5) Validitas Korelasional, (6) Validitas Isi, dan (7) Validitas Proses.

Reliabilitas yang digunakan adalah keakuratan yakni penyesuaian antara hasil penelitian dengan kajian pustaka yang telah dirumuskan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian tentang upaya meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi. dijabarkan berdasarkan dengan tujuan penelitian sebagai berikut :



1. Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sebelum menggunakan Media *Puzzle*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas IV D Ibu Sumiaty yang bertindak sebagai *observer*. Beliau mengatakan kesulitan yang dimiliki anak dalam menuliskan karangan narasi adalah kesusulitnya mencari judul yang tepat dalam karangan tersebut. Kesulitan membuat judul membuat siswa juga kesulitan untuk mencari kalimat pertama dalam menulis, kekurangan lainnya juga siswa kebingungan mengembangkan karangannya sendiri.

Dari hasil yang telah dilakukan bahwa sebagian besar siswa kurang tepat dalam menulis karangan narasi siswa yang mana kriteria penilaian yang dilakukan dalam menulis karangan narasi adalah kesesuaian judul dan karangan, tanda baca dan ejaan, kerapian tulisan dan organisasi isi. Kemudian kesalahan yang banyak dilakukan siswa dalam menulis adalah tidak adanya judul narasi, tidak adanya memperhatikan tanda baca maupun ejaan dan organisasi isi yang kurang jelas seperti penggunaan bacaan pendahuluan, isi dan penutup. Berikut ini merupakan salah satu tabel karangan sebelum penggunaan media *Puzzle*.

Analisis karangan 2

Ahmad Muzakkir			
Kesesuaian judul	Tanda baca dan Ejaan	Kerapian tulisan	Organisasi isi
Tidak adanya kesesuaian antara judul dan isi karangan	Tidak adanya tanda baca yang benar seperti tanda titik ataupun koma.	Tulisan sudah rapi tetapi kurang jelas karena ukuran tulisan terlalu kecil.	Adanya kalimat pembuka, namun isi karangan tidak berkembang. kalimat penutup tulisan secara singkat.

Sumber : Data Olahan

Dari paparan salah satu data di atas telah menggambarkan bahwa keterampilan dalam menulis karangan narasi masih sangat tertinggal, jika dilihat dari aspek yang merupakan komponen atau standar kompetensi dalam menulis karangan narasi. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki keterampilan menulis karangan narasi siswa dengan bantuan media *Puzzle*.

2. Proses Pembelajaran Penerapan Media *Puzzle* dalam Keterampilan Menulis Karangan Narasi.

Menurut Corey (dalam Syaiful Sagala, 2009 : 61) mengungkapkan pembelajaran adalah proses dimana lingkungan tersebut sengaja dibuat atau direncanakan dan dikelola dengan tujuan, supaya seseorang dapat ikut andil dalam segala kegiatan. Dalam kegiatan pembelajaran diharapkan seseorang yang ikut serta dapat merespon segala macam situasi yang ada di lingkungan tersebut.

Proses pembelajaran dalam menerapkan keterampilan menulis siswa dilakukan



dengan sistematis penelitian tindakan kelas, yang mana meliputi berbagai kegiatan yang sesuai dengan penelitian tindakan kelas. Berikut ini penjabaran proses pembelajaran dalam menggunakan media *Puzzle*. Berikut ini adalah kegiatan proses pembelajaran :

1. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Dalam merancang perencanaan pembelajaran peneliti mengumpulkan segala perangkat yang dibutuhkan seperti RPP, media pembelajaran, bahan ajar, dan prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle*.

2. Pelaksanaan

a. Mengamati

1. Guru menampilkan gambar yang akan digunakan siswa dalam menyusun potongan *Puzzle*.

b. Menanya

2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang materi.

3. Guru menjelaskan materi yang belum dipahami siswa.

c. Mencoba

4. Siswa diberikan potongan-potongan *Puzzle* bersama teman sebangku.

5. Siswa melakukan kegiatan menyusun *Puzzle* dengan teman sebangku dan dilakukan secara bersama-sama dengan teman sekelas.

6. Setelah siswa menyusun *Puzzle*, siswa membuat lembar kerja atau menulis karangan narasi sesuai dengan isi gambar dari *Puzzle* yang telah disusun.

d. Menalar

7. Siswa diminta mengamati lebih mendalam tentang isi gambar.

e. Mengkomunikasikan

8. Guru memanggil salah satu siswa secara acak kedepan kelas membacakan hasil karangan narasinya sendiri.

9. Siswa yang lain diminta untuk memberikan tanggapan.

10. Guru memberikan tanggapan kembali dan menjelaskan inti dari apa yang telah dipelajari.

11. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang apa yang tidak dipahami.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan di dalam kelas dengan proses pembelajaran telah tersusun sistematis dengan rencana yang telah dibuat oleh peneliti.

4. Refleksi

Proses pembelajaran juga sudah mengalami peningkatan. Pada kegiatan siklus I dilakukan, masih terdapat adanya kekurangan seperti keadaan kelas yang belum kondusif. Pada siklus II ini, keadaan sangat tenang dan kondusif sesuai dengan yang direncanakan.

3. Keterampilan Menulis Karangan Narasi Setelah Penggunaan Media *Puzzle*.

Hasil kegiatan pembelajaran keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi



sesudah menggunakan alat bantu atau media pembelajaran *Puzzle* telah mengalami peningkatan dalam menulis karangan narasi.

Peningkatan ini dapat dilihat dengan fakta bahwa siswa telah menulis karangan narasi dengan baik dan benar sesuai dengan komponen penilaian yang telah ditetapkan sesuai dengan standar silabus dan tujuan pembelajaran. Maka dari itu dapat diambil kesimpulan bahwa menulis karangan narasi lebih tepat menggunakan bantuan media *Puzzle*.

Berikut merupakan tabel analisis menulis karangan narasi siswa pada kegiatan setelah menulis karangan narasi menggunakan media *Puzzle*.

Iffah Azzahro			
Kesesuaian judul dan karangan	Tanda baca dan ejaan	Kerapian Tulisan	Organisasi isi
Judul dari karangan memiliki kesesuaian dan dinilai sudah baik.	Tanda baca yang digunakan juga sudah sesuai dengan kebutuhan penulisan seperti tanda koma dan titik. Dalam penulisan ejaan sudah jelas dan baik sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	Tulisan dari karangan narasi tersebut sudah sangat rapi.	Organisasi karangan sudah lengkap dan terdapat kesinambungan antar kalimat dan penggabungan karangan dari awal kalimat, isi dan juga penutup

3. Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sebelum dan Sesudah menggunakan Media *Puzzle*.

Penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran tentunya memiliki perbedaan hasil ketika pembelajaran penggunaan media dan tidak menggunakan media. Berikut ini gambaran perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan media *Puzzle* dalam menulis karangan narasi.

Tabel 4.25
Tabel Rekapitulasi Akhir

Sumber Data	Pra	Siklus I	Siklus II
1. Affif udin Norfizal 2. Ahmad Muzakki 3. Rayhan Ibnu Faim 4. Bintang	Secara keseluruhan pada bagian penulisan judul di kegiatan prasiklus, Sebagian besar data yang menulis karangan tidak memiliki judul	Penggunaan judul pada siklus I, secara keseluruhan sumber data menulis judul dalam karangan. Dan ada beberapa kesesuaian dalam karangan tersebut	Hasil keseluruhan memiliki kesamaan dengan siklus I.



<p>Ramadhan 5. Angelica Syifana 6. Putri Tobing 7. Iffah Azzahro</p>	<p>Ditinjau dari penggunaan tanda baca dan ejaan, sumber data Banyak tidak memperhatikan tanda baca yang Sederhana Seperti tanda titik dan koma.</p>	<p>Secara umum, karangan narasi telah mengalami kemajuan dalam bagian tanda baca, seperti adanya tanda koma, titik dan kalimat tanya.</p>	<p>Pada siklus II sudah Baik secara umum Dalam segi tanda baca dan ejaan penulisan karangan narasi.</p>
	<p>Sebagian ada yang sudah cukup rapi dan sebagian lainnya masih belum rapi.</p>	<p>Tulisan karangan narasi sumber data, secara umum sebagai an sudah jelas dan rapi dalam penulisan karangan.</p>	<p>Tulisan sudah cukup rapi secara menye luruh.</p>
	<p>Penggunaan organisasi isi secara keseluruhan pada kegiatan ini, kurang tersusun rapi dari setiap sumber data.</p>	<p>Secara umum, karangan narasi sumber data telah mengalami sedikit saja peningkatan. Sebagian besar komponen organisasi masih saja belum terpap ar dengan baik dan benar.</p>	<p>Sebagian besar, hasil karangan yang ditulis oleh sumber data, telah mengalami peningkatan dari adanya unsur organisasi isi yang telah ditulis seperti kalimat awal, isi dan penutup.</p>

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kegiatan pembelajaran menuliskan karangan narasi dengan menggunakan media *Puzzle* yang mana menggunakan jenis penelitian tindakan kelas mengalami keberhasilan dan terjadinya peningkatan dalam kegiatan pembelajaran menulis karangan narasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh data sebagai berikut:

1. Keterampilan siswa menulis narasi sebelum menggunakan media *Puzzle* mengalami kesulitan dalam menulis kata pertama dalam mengarang. Kekurangan lain juga didapatkan ketika menulis karangan siswa tidak menulis judul karangan. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang mengembangkan isi karangan.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* dalam kegiatan pembelajaran menulis karangan narasi telah sesuai dengan langkah- langkah penelitian tindakan kelas.
3. Keterampilan siswa menulis karangan narasi sesudah menggunakan media *Puzzle* mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari hasil karangan narasi setiap siswa. Sebelum penerapan media *Puzzle*, siswa tidak menulis judul karangan dalam narasi dan tidak menggunakan tanda baca dengan baik. Setelah penggunaan media, siswa dapat menulis karangan narasi dengan adanya judul karangan dan memperhatikan tanda baca seperti titik dan koma.



4. Dari perbandingan menulis karangan narasi sebelum dan sesudah menggunakan media *Puzzle* menunjukkan bahwa perbedaan hasil karangan narasi siswa ketika menggunakan media *Puzzle* dan tidak menggunakan media *Puzzle*. Tabel perbandingan menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasisiswa.

SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada peserta siswa kelas IV MIN 1 Pontianak dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Sebaiknya siswa harus lebih fokus lagi dalam pembelajaran menulis, karena kegiatan menulis dan berbahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Siswa harus lebih memperhatikan cara penulisan bahasa yang baik dan kerapian tulisan haruslah ditingkatkan.
2. Bagi Guru
Sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran.
3. Bagi Peneliti
Diharapkan hasil penelitian ini bisa memberikan pelajaran bahwa dengan mengajar menggunakan media dapat menciptakan pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wahidah, Andina Nurul dan Khairawati. 2018. *Menara Penelitian*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Semi, Atar 2007. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: MultiGrafis Nusantara.
- Arsyad, Azhar. 201. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mudjiono dan Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Keraf, Gorys. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tarigan, Guntur Henry. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: CV. Angkasa.
- Kurniawan, Heru. 2019. *Mendongeng Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Buana Ilmu Popular.
- Aldfin, Jauharoti. 2009. *Keterampilan Dasar Bahasa Indonesia*. Surabaya: PT Revka Petra Media.
- Mamat S.B.dkk., 2007. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Dirjen Kelembagaan Agama Islam, Depag RI.
- Setyawati, Nanik. 2010. *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Teori dan Praktik*.



Jurnal Karya Ilmiah Pendidik dan Praktisi SD&MI (JKIPP)

E-ISSN: 0000 - 0000

Vol. 1 Nomor 1

Available online at

<http://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/jkipp>

Surakarta: Yuma Pustaka.

Hamalik, Oemar. 2009, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Yusuf, Mohammad dan Suparno. 2010. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Endarswara, Suwardi. 2003, *Metodologi Penelitian Sastra*, Yogyakarta: Pustaka Widyatama.

Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.

Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.