

PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG DAN PUZZLE PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Shella Oktavianti¹, Setya Yuwana Sudikan², Wahyu Sukartiningsih³
Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya
email: shellaok13@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan media wayang dan *puzzle* dilatarbelangi oleh kesulitan siswa kelas IV SD dalam menggali ide dan gagasannya pada pembelajaran menulis cerita. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan, kualitas, dan keefektifan media wayang dan *puzzle* yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan *Four-D* yang dimodifikasi menjadi *Three-D*. Subjek uji coba I adalah 10 siswa kelas IVA dan uji coba II adalah 20 siswa kelas IVB SDN Perak I Jombang. Data yang diperoleh selama penelitian dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik catat dan *check list* (√). Teknik analisis digunakan dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan media wayang dan *puzzle* telah melalui tiga proses tahapan yang sesuai dengan model pengembangan *Four-D* yang telah dimodifikasi., (2) kualitas media wayang dan *puzzle* pada pembelajaran menulis cerita yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid, (3) kriteria keefektifan media wayang dan *puzzle* ditinjau dari aktivitas guru dengan kategori baik, aktivitas siswa dengan kategori sangat baik, dan hasil belajar siswa secara individu pada uji coba I diperoleh nilai dari salah satu siswa yang belum mencapai KKM yaitu 70, sedangkan pada uji coba II nilai yang diperoleh seluruh siswa telah mencapai KKM. Hasil belajar secara klasikal dinyatakan tuntas dengan persentase 90% pada uji coba I dan 100% pada uji coba II sebab ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan adalah 75%.

Kata Kunci: Pengembangan Media Wayang dan *Puzzle*, Menulis Cerita.

Abstract

Research development puppet and puzzle media motivated by difficulty of fourth graders of state elementary school to exploring the idea and mean on writing story activity. This reseach was aimed to describe the developing process, the quality, and the effectiveness of puppet and puzzle media that was developed, The developing model that was used in this research was Four-D model by Thiagarajan that had modified to Three-D. The first testing subjects were 10 students of fourth graders A and then the second testing subjects were 20 students of fourth graders B of state elementary school Perak I Jombang. The data thas was gotten from this research were analyzed by quantitative descriptive. The technique for collecting data was done by note and check list technique (√). The technique for analyzing data of this research was descriptive statistics. The results of this research showed that: (1) the developing process of puppet and puzzle media had followed three phases of the Four-D developing model that had modified, (2) the quality criteria of puppet and puzzle media in the learning of writing story that was developed was valid. (3) the effectiveness criteria of puppet and puzzle media was based on the teacher activity was good category, the students activity was very good category, and the results of the learning by student individually in the first testing was gotten the student scores that did not get the minimum completeness criteria is 70. While in the second testing score all of student get the minimum completeness criteria. The class classical completeness was 90% in the first testing and 100% in the second testing. It meant the class classical completeness was complete, because the target of the class classical completeness was 75%.

Keywords: *The Developing of Puppet and Puzzle Media, Writing Story*

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis adalah sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Melalui menulis seseorang akan mampu mengenali potensi yang dimilikinya serta dapat mengetahui batas pengetahuannya mengenai suatu topik atau bahan yang akan dibuat tulisan. Begitu pula yang harus ada dalam diri siswa, agar tujuan pembelajaran

menulis dapat tercapai secara optimal serta keterampilan menulis siswa dapat meningkat dengan baik maka perlu diberikan pelatihan. Berdasarkan kenyataan di lapangan yang diperoleh melalui diskusi antara peneliti dan guru sekolah dasar (SD) menyatakan bahwa keterampilan menulis siswa SD masih belum sesuai dengan kompetensi yang diharapkan oleh kurikulum. Hal tersebut terbukti dari hasil pembelajaran menulis. Dikatakan

demikian karena nilai pada pelajaran bahasa Indonesia dengan kompetensi menulis masih belum mencapai batas KKM yang ditentukan yaitu ≥ 70 .

Berdasarkan fakta tersebut, selanjutnya dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran menulis di SD. Tujuan kegiatan pengamatan tersebut yakni untuk mencocokkan fakta yang telah diperoleh dengan proses pembelajaran menulis yang diajarkan di kelas. Salah satu jenis keterampilan menulis yang diajarkan pada siswa SD adalah menulis cerita. Menulis cerita merupakan kegiatan produktif yang digunakan untuk mengekspresikan ide dan gagasan berdasarkan pengalaman yang dimiliki secara runtut melalui pemilihan kata yang tepat dan ejaan yang benar.

Hasil pengamatan yang dilakukan di SD, tampak bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan kalimat efektif pada proses menulis cerita. Selain itu, pembelajaran menulis cerita tidak menarik bagi siswa karena dianggap sulit dan membosankan. Realita tersebut didukung oleh pendapat Byne (dalam Saddhono dan Slamet, 2012: 103) yang menyatakan bahwa keterampilan menulis pada hakikatnya adalah keterampilan berbahasa yang paling rumit diantara jenis keterampilan berbahasa lainnya. Hal ini dikarenakan keterampilan menulis menuntut seseorang untuk mampu menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

Adapun analisis penyebab keterampilan menulis cerita siswa kurang optimal karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya guru belum pernah menggunakan media pada pembelajaran menulis. Selain itu, hasil karya siswa juga kurang mendapat apresiasi dari guru sehingga siswa tidak mendapat kesempatan untuk memperbaiki kesalahan dalam proses menulis cerita serta orientasi pembelajaran masih berpusat pada produk yang tercermin pada penggunaan buku paket tanpa memberikan evaluasi lebih lanjut yang bersifat prosedural. Hal tersebut tampak dari ilustrasi kegiatan belajar yang dilakukan sebagai berikut, (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (2) guru mengondisikan kelas dengan meminta siswa untuk membuka buku paket pada halaman tertentu sesuai dengan tema yang akan dibahas, (3) guru menjelaskan secara sekilas definisi dari cerita yang dilanjutkan dengan memerintah siswa untuk mengerjakan latihan membuat cerita yang ada dalam buku paket, (4) setelah waktu yang

disediakan habis, siswa diminta untuk mengumpulkan hasil karya mereka, (5) guru melanjutkan kegiatan belajar dengan pelajaran yang lain.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan secara holistik, dapat disimpulkan bahwa faktor utama penyebab masalah pembelajaran menulis cerita yaitu karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penemuan tersebut, maka dapat dilakukan penelitian pengembangan guna menghasilkan media pembelajaran yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita pada siswa kelas IV SD. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media wayang pada pembelajaran menulis cerita menggunakan *puzzle* sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai yang diikuti dengan meningkatnya kualitas pembelajaran.

Dibandingkan dengan media lain, contohnya media benda konkret dan media *flashcard* dalam implementasinya, media benda konkret akan membatasi siswa dalam berimajinasi sebab benda-benda konkret yang merupakan bagian dari situasi alami di lingkungan belajar akan membuat siswa bingung dalam menentukan ide pokok dan alur cerita yang akan ditulis. Begitu pula dengan media *flashcard*, siswa akan mengalami kesulitan pada proses menulis sebab pemahaman siswa akan terpetak-petak dengan informasi yang terdapat dalam *flashcard*.

Bertolak dari dua media yaitu media benda konkret dan media *flashcard*, media wayang dan *puzzle* menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi masalah menulis cerita pada siswa SD, karena media wayang merupakan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Sujamto (1991: 121) menyatakan bahwa dunia wayang sangat kaya dengan nuansa dan berbagai model perangai manusia dapat dijumpai di dalamnya sehingga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran menulis cerita. Di samping itu, media wayang merupakan media pembelajaran berbasis budaya lokal sehingga dalam penggunaannya siswa juga mempelajari nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita yang disampaikan oleh dhalang (guru).

Di pihak lain, Susilo (1995:1) menyatakan bahwa wayang merupakan seni daerah yang mengandung unsur-unsur filosofis dan budi pekerti yang perlu disampaikan kepada generasi muda penerus cita-cita bangsa. Dalam pembelajaran menulis cerita, wayang berfungsi sebagai media

untuk memunculkan unsur-unsur pembangun yang terkandung dalam sebuah cerita. Selain wayang, *puzzle* juga mempunyai kontribusi yang kuat pada proses menulis cerita. Dalam implementasinya, media *puzzle* dapat membantu siswa menulis dalam cerita melalui contoh-contoh kalimat efektif yang disusun pada kepingan *puzzle*. Penggunaan kalimat pada kepingan *puzzle* bertujuan untuk memberikan contoh kepada siswa dalam menulis kalimat efektif pada proses menulis cerita.

Hal tersebut didukung oleh Gozzi, Raymond Jr (2014:1) yang mengungkapkan bahwa siswa akan mendapatkan petunjuk dari kepingan *puzzle* sebagai dasar untuk mengelompokkan pengetahuannya. Selain itu, kelebihan dari media *puzzle* dalam pembelajaran menulis cerita adalah untuk membantu siswa dalam menemukan pola hubungan antar ide yang nantinya dituangkan dalam paragraf-paragraf sehingga karangan yang dihasilkan oleh siswa dapat runtut dan lengkap memuat unsur-unsur yang sesuai dengan bentuk karangan cerita. Oleh sebab itu, wayang dan *puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan tujuan pembelajaran khususnya pembelajaran menulis cerita.

Penulisan yang baik ditandai dengan kesesuaian dan kebenaran. Sedangkan penulis yang baik adalah mereka yang dapat menentukan topik dari pikiran mereka dengan cepat dan menghasilkan teks melalui proses single konsep. Salah satu dari tugas-tugas terpenting penulis adalah menguasai prinsip-prinsip menulis dan berpikir yang dapat menolongnya dalam mencapai maksud dan tujuannya. Yang paling penting diantara prinsip-prinsip yang dimaksudkan tersebut adalah penemuan, susunan, dan gaya (Adler dan Kassner, 2010:51). Oleh sebab itu, media wayang dan *puzzle* akan membantu siswa memperoleh prinsip-prinsip tersebut melalui cerita yang disampaikan dhalang (dalam hal ini guru) serta kalimat yang ada pada *puzzle*.

Pemilihan media wayang dalam penelitian ini berdasarkan kebiasaan masyarakat Jombang yang gemar menyaksikan pertunjukan wayang sehingga sebagian besar siswa yang tinggal di daerah Jombang, terutama siswa SD sangat akrab dengan cerita pewayangan. Selain gemar menyaksikan pertunjukan wayang, karakteristik siswa SD juga senang bermain *puzzle*. Disamping itu, media wayang dan *puzzle* juga sesuai dengan perkembangan kognisi siswa kelas IV SD. Hal tersebut didukung oleh Peaget (dalam Suyono, 2011:82) yang menyatakan bahwa siswa pada

jenjang pendidikan SD umumnya masih berada pada tahap perkembangan kognitif “operasional konkret”. Pada tahap ini siswa belum dapat berurusan dengan materi abstrak seperti hipotesis dan proposisi-proposisi verbal. Dengan demikian, dalam pembelajaran menulis pun siswa memerlukan visualisasi sebagai upaya memenuhi kebutuhan konkretisasi tersebut. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognisi siswa. Pembelajaran dengan mengembangkan media wayang dan *puzzle* diharapkan mampu memberikan peluang yang besar kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis, khususnya menulis cerita.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Herianto (2010). Penelitian tersebut difokuskan pada penggunaan wayang kertas sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media wayang kertas dapat meningkatkan kemampuan berbicara. Selain Herianto, penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Rita (2013). Penelitian tersebut difokuskan pada penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran menulis pengumuman berbasis *lesson study* pada siswa kelas IV SDN 1 Sabang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *puzzle* sangat berpengaruh terhadap pembelajaran menulis. Penelitian terbaru yang relevan dilakukan oleh Murtianis pada tahun 2014. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan permainan tradisional “engkle” dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada tema peduli terhadap lingkungan hidup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional “engkle” hasil belajar siswa kelas IV SD mengalami peningkatan jika dibandingkan sebelum digunakannya media *puzzle*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian & pengembangan atau *research and development (R&D)*. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau untuk menyempurnakan produk-produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2005:164). Berdasarkan definisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa wayang dan *puzzle*. Berkaitan dengan pelaksanaannya, maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif. Hasil pengembangan ini akan diujicobakan dalam pembelajaran di kelas IV SD, selanjutnya hasil tersebut akan dianalisis melalui dua

cara. Hasil data dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif dan hasil data dari tim validator dan pengamat dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Rancangan penelitian pengembangan media wayang dan *puzzle* ini mengacu pada model *Four-D* yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Trianto, 2007:66). Pemilihan model ini karena tahapannya lebih sistematis, dan cocok untuk pengembangan media wayang dan *puzzle*. Selain sistematis dan cocok, model yang dikembangkan Thiagarajan jauh lebih praktis dibanding teori yang lain sehingga peneliti mudah menerapkannya. Adapun empat tahap dari model ini, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*).

Dalam penelitian ini, keempat tahap tersebut diadaptasi menjadi tiga tahap yaitu hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Adaptasi tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan dua faktor, diantaranya, (1) faktor biaya, semakin banyak tempat penelitian maka semakin meningkat kebutuhan biaya yang diperlukan oleh peneliti, dan (2) waktu, peneliti menyesuaikan batasan waktu studi dan pertimbangan waktu pelaksanaan pembelajaran di tempat penelitian.

Data proses pengembangan media wayang dan *puzzle* juga diperoleh dari menganalisis kebutuhan dan observasi lapangan mengenai proses pembelajaran di kelas IV SD, persepsi siswa mengenai pembelajaran menulis serta keadaan sarana dan prasarana pembelajaran di kelas. Data tentang kualitas media pembelajaran wayang dan *puzzle* adalah hasil penilaian mengenai produk media tersebut. Berdasarkan sifatnya, data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan respon guru dan siswa dalam bentuk kata, frasa, dan kalimat yang diperoleh dari tanggapan, saran, masukan siswa dan guru melalui pengamatan dan wawancara. Sementara itu, data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari penilaian validator mengenai media yang dikembangkan dari segi bentuk dan warna. Data tentang keefektifan media wayang dan *puzzle* adalah aktivitas guru dan siswa kelas IV SD pada saat kegiatan pembelajaran. Termasuk di dalamnya adalah kritik dan saran, serta nilai yang diperoleh siswa saat pembelajaran menulis cerita dengan media wayang dan *puzzle*. Dengan demikian yang menjadi sumber data untuk menentukan keefektifan media wayang dan *puzzle* adalah guru dan siswa kelas IV SD.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik catat dan *check list* (✓) yang disisi pada instrument pengumpulan catat, diantaranya, lembar catatan lapangan, lembar validasi, lembar angket, lembar pengamatan, dan lembar soal tes.

Analisis untuk data proses pengembangan media wayang dan *puzzle* diperoleh dari hasil pengamatan proses pembelajaran menulis cerita. Data hasil proses pengembangan disimpulkan dalam bentuk kalimat deskriptif. Analisis data tentang kualitas media wayang dan *puzzle* berdasarkan produknya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif berdasarkan rata-rata skor yang diberikan oleh tim validator. Kualitas media wayang dan *puzzle* berdasarkan penggunaannya dianalisis dari respon pengguna produk media wayang dan *puzzle* yaitu guru dan siswa kelas IV SD. Keefektifan media wayang dan *puzzle* yang dikembangkan dianalisis berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar selama uji coba I maupun uji coba II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media wayang dan *puzzle* dalam penelitian ini menggunakan model *Four-D* yang diadopsi dari Thiagarajan. Analisis proses pengembangan dilakukan antara bulan Oktober 2014 sampai Februari 2015. Berikut disajikan pembahasan dari proses pengembangan media dalam tiap tahap.

Tahap (1) pendefinisian, proses pengembangan media wayang dan *puzzle* pada tahap pendefinisian diawali dengan observasi awal terhadap proses pembelajaran menulis cerita di kelas IV SD sebagai bahan untuk mengidentifikasi masalah utama yang terjadi pada pembelajaran menulis cerita. Adapun masalah utama yang ditemukan oleh peneliti pada tahap ini yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menggali ide dan gagasannya pada pembelajaran menulis cerita. Setelah menemukan masalah tersebut kemudian dilakukan analisis siswa, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran.

Analisis awal akhir mulai dilakukan pada Selasa, 6 Oktober 2014. Tahap ini bertujuan untuk mendefinisikan masalah mendasar sebagaimana yang telah diungkapkan pada latar belakang permasalahan. Permasalahan mendasar yang terjadi pada siswa kelas IV SDN Perak I Jombang adalah ketidakmampuan siswa dalam menuangkan ide/gagasan mereka kedalam bahasa tulis. Selama ini siswa menganggap bahwa pembelajaran menulis

adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan. Secara teori, keterampilan menulis pada hakikatnya adalah keterampilan bahasa yang sangat rumit diantara jenis keterampilan berbahasa lainnya. Hal tersebut disebabkan keterampilan menulis menghendaki penulis untuk mengekspresikan ide atau gagasannya dalam bahasa tulis dengan memperhatikan unsur-unsur pendukung karangan, diantaranya isi, keruntutan, tata bahasa, gaya, dan ejaan. Pada kegiatan menulis cerita, ide yang dimiliki siswa tidak dapat dituangkan dalam bentuk cerita dengan baik. Siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide atau gagasannya melalui bahasa yang baik dan benar.

Analisis siswa dilakukan pada Kamis, 8 Oktober 2014. Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis kondisi siswa. Selain itu, dilakukan pula telaah karakteristik siswa, sehingga semua rancangan pengembangan media pembelajaran yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan dasar siswa. Sesuai dengan tahap perkembangan kognitif oleh Piaget, siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa belum dapat berurusan dengan materi abstrak. Dengan demikian, dalam pembelajaran menulis pun siswa memerlukan visualisasi sebagai upaya memenuhi kebutuhan konkretisasi tersebut. Pernyataan tersebut sesuai dengan kondisi siswa kelas IV SDN Perak I Jombang yang mengalami kesulitan pada pembelajaran yang menuntut keterampilan, khususnya pada pembelajaran menulis cerita

Analisis tugas dilakukan mulai tanggal 12 sampai 25 Oktober 2014. Pada analisis tugas diperoleh data tentang rancangan pembelajaran dengan mencakup pemahaman tugas pada pembelajaran. Analisis dilakukan dengan merinci materi ajar dalam bentuk penyusunan RPP yang disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tugas yang diberikan kepada siswa berupa tugas individu dan kelompok yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

Tahap selanjutnya adalah analisis konsep, tahap ini dilakukan beriringan dengan analisis tugas yaitu dimulai pada tanggal 12 sampai 25 Oktober 2014. Tujuan utama analisis konsep adalah mengidentifikasi pokok-pokok materi yang akan diajarkan. Dalam analisis konsep diperoleh data tentang konsep menulis cerita yaitu materi pengertian cerita, jenis-jenis cerita, unsur-unsur pembangun, dan langkah-langkah dalam menulis cerita.

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan bersamaan dengan analisis tugas dan analisis konsep

yaitu dimulai pada tanggal 12 sampai 25 Oktober 2014. Tujuan pada tahap ini adalah untuk mengonversikan analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran.

Tahap (2) perancangan, tahap ini terdiri atas pembuatan media wayang dengan mengidentifikasi karakter tokoh-tokoh wayang yang akan digunakan dan membuat desain awal media puzzle, penyusunan RPP, dan penyusunan tes. Kegiatan pada tahap ini menghasilkan rancangan media yang dikembangkan dan naskah RPP, LKS dan LP ntuk diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita.

Pembuatan media wayang dan *puzzle* mulai dilakukan pada 28 Oktober 2014. Tujuan utama tahap ini adalah menyusun prototipe media wayang dan *puzzle* yang akan dikembangkan. Perancangan media wayang dan *puzzle* yang akan dikembangkan meliputi: (a) media wayang yang sesuai dengan indikator kualitas media wayang ditinjau dari segi bentuk dan warna, dan (2) media *puzzle* yang sesuai dengan indikator kualitas media *puzzle* ditinjau dari segi bentuk dan warna. Desain media wayang dan *puzzle* yang dikembangkan disebut draft 1.

Penyusunan RPP mulai dilakukan pada hari Senin, 3 November 2014. RPP disusun menggunakan model kooperatif dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. RPP yang disusun berisi KI, KD, indikator yang akan dicapai, tujuan pembelajaran, materi, model dan metode, kegiatan pembelajaran, sumber, media, alat pembelajaran dan penilaian. Pembelajaran menulis cerita menggunakan media wayang dan *puzzle* yang tersusun dalam RPP terdiri dari tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Penyusunan tes mulai dilakukan pada hari Jumat, 7 November 2014. Dalam langkah ini diperoleh tes hasil belajar yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa pada saat *pretest* maupun *posttest* pada uji coba I maupun uji coba II. Tes ini akan mengukur pencapaian siswa terhadap indikator pada tema pelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, dalam tes tersebut berisi perintah untuk menulis cerita sesuai dengan cita-cita masing-masing siswa.

Proses validasi oleh validator mulai dilaksanakan pada akhir bulan Februari 2015. Validasi (draft I) oleh validator 1 dilaksanakan pada hari Senin, 9 Februari 2015, sedangkan validasi oleh validator 2 dilakukan pada hari Rabu, 11 Februari 2015. Validasi media wayang dan *puzzle* dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli pembelajaran bahasa Indonesia. Penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap media wayang dan *puzzle*

meliputi komponen bentuk dan warna. Hasil validasi tersebut menyatakan bahwa media wayang dan *puzzle* (draft I) yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dan berkualitas sebab skor rata-rata yang diperoleh $3 \leq Va MP < 4$ dengan persentase antara 50%-100%.

Untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan, maka dilakukan validasi kembali oleh dua validator terhadap media wayang dan *puzzle* (draft I). Proses tersebut termasuk dalam tahap pengembangan dan sebagai langkah lanjutan dalam upaya menyempurnakan media yang dikembangkan. Penilaian terhadap kualitas media wayang dan *puzzle* pada pembelajaran menulis cerita untuk kelas IV yang telah dikembangkan dibagi menjadi dua, yaitu kualitas media wayang dan *puzzle* berdasarkan produknya dan kualitas media wayang dan *puzzle* berdasarkan penggunaannya.

Revisi media wayang dan *puzzle* (draft I) dilakukan pada hari Jumat, 13 Februari 2015. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengganti semua tokoh wayang dengan ukuran yang lebih besar dan menghaluskan kayu pegangan agar aman pada saat digunakan dalam penelitian. Selain itu, dalam merancang ulang media wayang peneliti lebih menekankan gradasi warna yang dihasilkan sehingga mempunyai kombinasi warna yang menarik. Revisi pada media *puzzle* guru (draft I) dilakukan dengan mengganti ukuran huruf dan melaminating masing-masing kepingan *puzzle* guru, sedangkan revisi pada *puzzle* siswa dilakukan yaitu mengganti tema dengan memilih kata yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas IV SD. Hasil revisi tersebut disebut dengan draft II, yang akan divalidasi untuk yang kedua kalinya.

Validasi oleh validator 1 terkait media wayang dan *puzzle* (draft II) dilakukan pada hari Kamis, 25 Februari 2015, sedangkan validasi oleh validator 2 dilakukan pada hari Sabtu, 27 Februari 2015. Proses ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media wayang dan *puzzle* (draft II) yang telah direvisi dengan melakukan validasi oleh dua validator. Hasil validasi tersebut menyatakan bahwa media wayang dan *puzzle* (draft I) yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dan berkualitas sebab skor rata-rata yang diperoleh $3 \leq Va MP < 4$ dengan persentase antara 50%-100%. Hal tersebut diperoleh melalui wawancara, kedua validator menganggap komponen media warna media *puzzle* siswa sudah baik dan layak untuk digunakan pada penelitian.

Pada proses validasi 2, kedua validator telah memberikan saran untuk perbaikan. Saran tersebut ditindaklanjuti dengan melakukan revisi terhadap media wayang dan *puzzle* (draft II). Revisi media wayang dan *puzzle* (draft II) dilakukan pada hari Minggu 1 Maret 2015. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merapikan setiap sudut dan sisi-sisi. Revisi pada media *puzzle* (draft II) dilakukan dengan memberi bingkai pada *puzzle* guru, sedangkan revisi pada *puzzle* siswa dilakukan dengan merapikan setiap sudut dan sisi kepingan *puzzle* menggunakan mesin pemotong khusus *puzzle*. Dalam hal ini peneliti menyerahkan proses pemotongan kepingan *puzzle* siswa kepada pengerajin *puzzle* yang terdapat di desa Waung, kecamatan Tanggulangin, kabupaten Sidoarjo. Meskipun telah menggunakan mesin potong khusus, namun kerapian potongan *puzzle* siswa tersebut masih kurang. Hasil revisi tersebut disebut dengan draft III. Draft inilah yang akan diujicobakan secara terbatas pada uji coba I.

Uji coba media wayang dan *puzzle* dilakukan mulai awal bulan Maret 2015. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu, uji coba I (terbatas) dan uji coba II (luas). Dalam praktiknya, segala aktivitas guru dan siswa diamati oleh dua orang pengamat yaitu Rochman Subhi, S.Pd dan Ike Arentaning Sari, S.Pd.SD yang merupakan guru kelas IV di SDN Perak I Jombang. Uji coba I dilakukan pada 10 siswa kelas IVA. Uji coba ini dilaksanakan pada 9 Maret 2015 di SDN Perak I Jombang. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada media wayang dan *puzzle* (draft III) dan untuk melihat kualitas dan keefektifan di lapangan dalam skala kecil. Pada uji coba I ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Pada awal pertemuan, siswa diberikan tes awal (*pretest*) yang dilanjutkan dengan penyajian materi pembelajaran dan di akhir pertemuan siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media wayang dan *puzzle*. Selain itu, dalam uji coba I juga dilakukan penilaian terhadap Peningkatan Hasil Belajar (PHB) dalam bentuk persentase untuk mengetahui perbedaan skor yang diperoleh siswa IVA melalui *pretest* dan *posttest*. Tujuan utama pemberian *pretest* dan *posttest* adalah untuk mengetahui kemampuan individu siswa, sedangkan untuk mengukur ketuntasan secara klasikal ditinjau dari jumlah siswa yang tuntas belajar. Siswa dikatakan tuntas belajar jika telah mencapai batas KKM yaitu ≥ 70 . Pada akhir pembelajaran guru dan siswa diminta

untuk mengisi angket. Tujuan pemberian angket adalah untuk mengetahui gambaran atau respon yang muncul setelah pembelajaran menulis cerita menggunakan media wayang dan *puzzle* dalam penelitian ini.

Pelaksanaan uji coba II merupakan tindak lanjut dari uji coba terbatas yang dilaksanakan pada 23 Maret 2015. Pada uji coba ini menggunakan media wayang dan *puzzle* yang diujicobakan pada 20 siswa kelas IVB SDN Perak I Jombang. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk melihat keterlaksanaannya di lapangan dalam skala besar.

Setelah dilakukan penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan direvisi kembali berdasarkan saran yang diberikan oleh tim penguji pada saat ujian. Saran tersebut lebih ditekankan pada media wayang. Adapun saran yang diberikan terhadap media wayang adalah penambahan tokoh wanita. Revisi tersebut bertujuan untuk menghindari bias *gender*. Tokoh wanita yang dipilih oleh peneliti adalah Rara Ireng atau Sumbadra. Latar belakang pemilihan tokoh tersebut berdasarkan lakon yang diceritakan adalah Prabu Kersna. Berdasarkan silsilahnya, Sumbadra merupakan adik dari Prabu Kresna.

Kualitas media wayang berdasarkan penggunaannya dianalisis berdasarkan hasil angket respon guru dan respon siswa. Guru dan masing-masing siswa kelas IV SDN Perak I Jombang diberikan lembar angket yang diisi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang dipilih.

Media wayang dan *puzzle* yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas sehingga dapat digunakan dalam penelitian untuk siswa kelas IV SDN Perak I Jombang. Hal tersebut sesuai dengan respon positif yang diberikan oleh guru dan siswa. Persentase yang diperoleh berdasarkan respon guru dan siswa antara 80-100%. Berdasarkan persentase tersebut media wayang dan *puzzle* dapat termasuk dalam kriteria sangat baik.

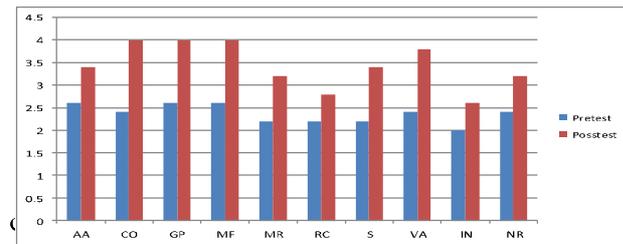
Dalam penelitian ini, keefektifan media wayang dan *puzzle* diketahui dari hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa yang diamati oleh dua pengamat yaitu Rochman Subhi, S.Pd dan Ike Arentaning Sari, S.Pd.SD yang merupakan guru kelas IV di SDN Perak I Jombang. Selain itu, keefektifan juga diketahui dari penilaian hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menulis cerita dengan media wayang dan *puzzle* berdasarkan rubrik penilaian menulis cerita. pada uji coba I skor yang diperoleh pengamat 1 sebesar 3,4 dengan persentase 86% dan pengamat

2 memberikan rata-rata skor sebesar 3,6 dengan persentase 90%. Hasil pengamatan tersebut, dijadikan refleksi agar pembelajaran menulis cerita pada uji coba II (luas) lebih efektif. Pada uji coba II (luas) skor yang diperoleh pengamat 1 dan 2 sebesar 3,9 dengan persentase 96%. Rata-rata persentase aktivitas guru pada uji coba I (terbatas) sebesar 88% dan meningkat menjadi 96% pada uji coba II (luas). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru melakukan aktivitas pada pembelajaran menulis cerita dengan sangat baik karena batas persentase yang diperoleh untuk aktivitas guru dengan kriteria sangat baik adalah 80 – 100%.

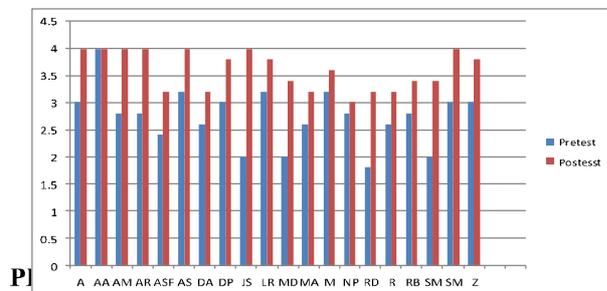
Aktivitas siswa mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti hingga kegiatan akhir diamati oleh dua pengamat yang mengamati seluruh aktivitas siswa baik pada uji coba I (terbatas) maupun uji coba II (luas). pada uji coba I (terbatas) skor yang diperoleh pengamat 1 sebesar 3,6 dengan persentase 91% dan pengamat 2 memberikan rata-rata skor sebesar 3,7 dengan persentase 93%. Hasil pengamatan tersebut, dijadikan refleksi agar pembelajaran menulis cerita pada uji coba II (luas) lebih efektif. Pada uji coba II (luas) skor yang diperoleh pengamat 1 sebesar 3,9 dengan persentase 96% dan pengamat 2 memberikan rata-rata skor sebesar 3,8 dengan persentase 95%. Rata-rata persentase aktivitas siswa pada uji coba I (terbatas) sebesar 92% dan meningkat menjadi 96% pada uji coba II (luas). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SDN Perak I Jombang mengikuti pembelajaran menulis cerita secara serius dan aktivitas siswa dinilai sangat baik.

Tes hasil belajar melalui pemberian LP diberikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. tujuan pemberian tes ini adalah untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menulis cerita setelah menggunakan media wayang dan *puzzle*. rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada uji coba I saat *pretest* sebesar 59 dan meningkat menjadi 86 pada *posttest*. Dengan demikian, maka rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa sepuluh sebesar 27%. Dalam uji coba I sepuluh siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerita dengan media wayang dan *puzzle* semuanya mengalami kenaikan skor. PHB tertinggi dicapai oleh CO yakni sebesar 40%. Berbeda dengan hal tersebut, dalam uji coba ini masih terdapat siswa yang dinyatakan tidak tuntas. Hal ini dikarenakan nilai yang diperoleh siswa tersebut masih belum mencapai KKM. Namun demikian siswa dengan inisial IN tersebut mengalami kenaikan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media wayang dan *puzzle*. PHB yang telah dicapai oleh IN

tidak jauh berbeda dengan PHB siswa yang lain yakni sebesar 15%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar klaksikal siswa kelas IVA SDN Perak I Jombang pada uji coba I termasuk dalam kategori baik sekali atau optimal dan dinyatakan tuntas sebab ketuntasan belajar klaksikal yang ditetapkan adalah 75%. Berdasarkan data di atas, tes hasil belajar menulis cerita siswa kelas IVA SDN Perak I Jombang secara ringkas disajikan pada gambar berikut.



menjadi 90.1 pada *posttest*. Dengan demikian, maka rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa sebesar 21.7%. Dari dua puluh siswa yang mengikuti pembelajaran menulis cerita dengan media wayang dan *puzzle* pada uji coba II terdapat siswa yang tidak mengalami kenaikan skor yaitu AA. Walaupun demikian, AA telah mencapai skor maksimal pada *pretest* maupun *posttest* yaitu 100. Pencapaian AA berbanding terbalik dengan JS dengan PHB tertinggi yaitu 50%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran menuliscerita dengan media wayang dan *puzzle* pada uji coba II dinyatakan tuntas belajar sebab telah mencapai batas nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Maka secara klaksikal pembelajaran pada uji coba II dinyatakan tuntas sebab ketuntasan belajar klaksikal yang ditetapkan adalah 75%. Berdasarkan data di atas, tes hasil belajar menulis cerita siswa kelas IVB SDN Perak I Jombang secara ringkas disajikan pada gambar berikut.



Simpulan

Berdasarkan uraian dan temuan dalam hasil diskusi, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Proses pengembangan media wayang dan *puzzle* pada pembelajaran menulis cerita untuk siswa kelas IV SDN Perak I Jombang dilakukan melalui

tiga tahapan yang sesuai dengan model pengembangan *Four-D* yang telah dimodifikasi oleh peneliti. a) Tahap pendefinisian, meliputi (1) analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi KI dan KD pada kelas IV mata pelajaran bahasa Indonesia dengan fokus keterampilan menulis cerita dan mengidentifikasi nilai UTS semester 1 kelas IV SDN Perak I Jombang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menulis cerita, (2) analisis siswa dengan menelaah karakteristik siswa sehingga dapat memenuhi kebutuhan dasar siswa sebagai subjek belajar, (3) analisis tugas dengan mengacu pada KI nomor 1, 2, 3, dan 4 dengan KD 1.2, 2.4, 3.4, dan 4.4 pada kurikulum 2013, (4) analisis konsep yang dilakukan dengan menyusun materi menulis cerita, dan (5) analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan cara mengonversikan mulai dari tahap analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas sampai analisis konsep; b) tahap perancangan meliputi: (1) pembuatan media wayang dan *puzzle* dengan memperhatikan indikator penilaian komponen bentuk dan warna, (2) penyusunan RPP, (3) penyusun tes yang disesuaikan dengan tema 7 “cita-citaku” dengan sub tema 2 “Hebatnya Cita-citaku”, dan (4) validasi draft I.

Kualitas media wayang dan *puzzle* pada pembelajaran menulis cerita untuk siswa kelas IV SDN Perak I Jombang termasuk dalam tahap pengembangan. Adapun langkah yang dilakukan pada proses pengembangan yaitu (1) revisi draft I, (2) validasi darft II, (3) revisi draft II, (4) uji coba I dengan menggunakan draft III, (5) revisi darft III, (6) uji coba II dengan menggunakan darft IV (model final media wayang dan *puzzle*). Kualitas media wayang dan *puzzle* ditentukan berdasarkan produk dan penggunaannya.

Kualitas media wayang dan *puzzle* berdasarkan produknya ditinjau dari komponen bentuk dan warna. 1) bentuk media wayang berdasarkan indikator kesesuaian bentuk wayang protagonis dengan pakem karakter tokoh pewayangan yang protagonis dan kesesuaian bentuk wayang antagonis dengan pakem karakter tokoh pewayangan yang antagonis dan memperoleh rata-rata persentase 93%. Bentuk media *puzzle* guru berdasarkan indikator kesesuaian bentuk *puzzle* dan ketepatan bentuk *puzzle* memperoleh rata-rata sebesar 94% dan *puzzle* siswa 88%. Bentuk media yang dikembangkan telah divalidasi dan dinyatakan valid dan berkualitas oleh validator; 2) warna media wayang dan *puzzle* disesuaikan dengan indikator penilaian warna yang sama yaitu pemilihan warna khusus, nilai warna, dan gradasi warna.

Warna media wayang memperoleh rata-rata persentase sebesar 93%, sedangkan rata-rata persentase warna media *puzzle* guru memperoleh rata-rata sebesar 88% dan *puzzle* siswa 96%. Warna kedua media yang dikembangkan telah divalidasi dan dinyatakan valid dan berkualitas oleh validator; b) kualitas media wayang dan *puzzle* berdasarkan penggunaannya ditinjau dari hasil respon guru dan respon siswa. Respon guru SDN Perak I Jombang setelah mengikuti pembelajaran menulis cerita dengan media wayang dan *puzzle* menunjukkan hasil atau tanggapan yang sangat baik dengan rata-rata persentase pada uji coba I dan II yaitu 91% dan 97%. Respon siswa SDN Perak I Jombang setelah mengikuti pembelajaran menulis cerita dengan media wayang dan *puzzle* menunjukkan hasil atau tanggapan yang beragam yaitu baik dan sangat baik dengan rata-rata persentase pada uji coba I dan II yaitu 69% dan 91%.

Keefektifan media wayang dan *puzzle* pada pembelajaran menulis cerita untuk siswa kelas IV SDN Perak I Jombang ditinjau dari tiga aspek, antara lain: a) aktivitas guru selama proses pembelajaran menulis cerita dengan media wayang dan *puzzle* pada uji coba I dan II memperoleh persentase 88% dan 96% dengan kategori sangat baik; aktivitas siswa selama proses pembelajaran menulis cerita dengan media wayang dan *puzzle* pada uji coba I dan II memperoleh persentase 92% dan 96% dengan kategori sangat baik; hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran menulis cerita dengan media wayang dan *puzzle* pada uji coba I dan II memperoleh persentase 90% dan 100% dengan kategori sangat baik; b) aktivitas siswa selama proses pembelajaran menulis cerita dengan media wayang dan *puzzle* pada uji coba I dan II memperoleh persentase 92% dan 96% dengan kategori sangat baik; c) hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran menulis cerita dengan media wayang dan *puzzle* pada uji coba I dan II memperoleh persentase 90% dan 100% dengan kategori sangat baik.

Saran

Berdasarkan simpulan dan beberapa temuan, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut: 1) media wayang dan *puzzle* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kelayakan sehingga dapat digunakan oleh pendidik (guru) dalam pembelajaran menulis cerita; 2) media wayang dan *puzzle* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengajarkan keterampilan berbahasa yang lain; 3) temuan berkaitan dengan keterampilan

menulis cerita hendaknya mendapat perhatian guru secara khusus agar ketrampilan menulis siswa dapat berkembang secara optima; 4) media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas sebaiknya memanfaatkan sesuatu yang digemari dan dekat dengan kehidupan siswa sekaligus disesuaikan dengan KI dan KD yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Lorin. W. (1981). *Assessing Affective Characteristic In The Schools*. Boston: Allyn and Bacon.
- Gozzi, Raymond Jr. (2014). *The Jigsaw Puzzle As A Metaphor For Knowledge*. United States: International Society For General Semantics.
- Herianto, Slamet. (2010). *Penggunaan Wayang Kertas Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V SDN Juluk 2 Saronggi Sumenep*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Murtianis. (2014). *Pengembangan Permainan Tradisional "Engkle" Bermedia Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Tema Peduli Terhadap Lingkungan Hidup*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rita, Novit Kurnia Rahayu. (2013). *Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Menulis Pengumuman Berbasis Lesson Study Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Sabang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sujamto. (1991). *Sabda Pandhita Ratu*. Semarang: Dahara Prize.
- Sukino. (2010). *Menulis Itu Mudah (Panduan Praktis Menjadi Penulis Handal)*. Yogyakarta: LKis Printing Cemerlang.
- Susilo, Bambang. (1995). *Senang Wayang*. Semarang: Masscom Graphy
- Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.