

PENERAPAN METODE PERMAINAN *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS CERITA FANTASI

Dasep Nuryana¹, Fadillah Muslim², Indra Permana³

¹⁻³IKIP Siliwangi

¹dasepnuryana@gmail.com, ²fadillahmuslim95@gmail.com, ³friendra@yahoo.com

Abstract

The purpose of this writing is to describe a method implementation puzzle game for can produce the text of the story of fantasy, describing the use of the method of envelopes of puzzle on the text of the story of fantasy and explain difficulties in learning to write text fantasy stories using the method of games of puzzle. This research uses research methods pre-experimental design because design is not yet is circling in earnest and there are still variables that come into effect on the dependent variable. Research subject and location are learners Class VII MTS. Yamisa . The population of this research is the entire learners Class VII MTs Yamisa with a sample of learners class VIIA MTS. Yamisa that amounted to 27 students. The technique of data collection by using the techniques of tests and nontes. Test techniques in the form of writing text descriptions and nontes techniques in the form of observation. The results of the research at this stage pretes obtained average value 64, 04 while after getting treatment method using game puzzle (post-tes) obtained the value average 84, 04. Based on the results obtained showed that the method puzzle game can be used to be able to produce and regenerate the kreativifantasy story writing text us on in class VII.

Keywords: *fantasy story, writing, game puzzle*

Abstrak

Tujuan penulisan ini adalah memaparkan implementasi metode permainan *puzzle* untuk dapat memproduksi teks cerita fantasi, menjelaskan penggunaan metode permainan *puzzle* dan memaparkan kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan metode permainan *puzzle*. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *pre-experimental design* dan subjek dan lokasi penelitian yaitu siswa kelas VII MTs. Yamisa. Populasi penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas VII MTs Yamisa dengan sampel peserta didik kelas VIIA MTs. Yamisa yang berjumlah 27 siswa. Penulis mengambil teknik pengumpulan data dengan menggunakan uji tes dan nontes. Uji tes berupa menulis sebuah teks cerita fantasi dan uji nontes berupa observasi. Hasil pada pengujian ini yaitu tahap *pretes* diperoleh nilai rata-rata 64,02 dan setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode permainan *puzzle* (*postes*) diperoleh nilai rata-rata 84,02. Berdasarkan hasil yang diperoleh memperlihatkan bahwa metode permainan *puzzle* dapat digunakan untuk dapat memproduksi menulis teks cerita fantasi pada di kelas VII.

Kata Kunci: *cerita fantasi, menulis, permainan amplop*

PENDAHULUAN

Dalam sebuah Pembelajaran di kelas memerlukan suatu proses atau cara yang tepat dan efisien untuk menjadikan seseorang belajar lebih aktif dan semangat. Proses pembelajaran dapat berlangsung jika setiap komponen ada, yaitu siswa dan guru sebagai komponen dalam pembelajaran di kelas. Pada proses pembelajaran berlangsung pasti terdapat bermacam-macam kendala, yaitu kendala internal dan eksternal. Kendala internal ini dapat dimunculkan

pada siswa ataupun oleh seorang guru, sedangkan kendala eksternal dapat dilihat dari faktor keadaan sekitar atau pun fasilitas-fasilitas penunjang pembelajar.

Hal yang harus diperhatikan dalam setiap proses pembelajaran yaitu tujuan yang akan dicapai dengan keberhasilan siswa dalam memahami suatu pembelajaran dan menguasai keterampilan berbahasa. Akan tetapi, terdapat salah satu keterampilan berbahasa yang sering dianggap sulit oleh siswa adalah pembelajaran keterampilan menulis yang merupakan keterampilan berbahasa keempat. Menurut (Rosidi. I 2009, hlm.2) “menulis adalah kegiatan yang menuangkan sebuah pemikiran seorang penulis dalam bentuk sebuah tulisan yang dapat dibaca oleh pembaca sebagai sarana informasi atau pun komunikasi ”. Jadi, dapat diartikan menulis adalah suatu kegiatan seseorang untuk menyampaikan pemikirannya kepada pembaca dalam bentuk sebuah tulisan tidak terlepas dari hambatan-hambatan. Menulis adalah hal yang harus dimiliki seseorang dalam kehidupan sehari-hari karena merupakan sebuah pemikiran dari kesadaran berbahasa. Pada pelaksanaannya di dunia pendidikan, setiap mata pelajaran menulis memiliki hambatan-hambatan seperti menulis teks cerita fantasi.

Menurut Nurgiyantoro (dalam Astuti 2015, hlm.26) “Teks cerita fantasi adalah karya tulis yang berhubungan dengan sebuah karangan teks narasi menurut pengalaman pribadi, namun ditambahkan dengan imajinatif atau khayalan semata dengan adanya rangkaian peristiwa dalam cerita digerakkan dengan hukum sebab-akibat”. Pada hal ini teks karangan narasi ini merupakan sebuah cerita sesungguhnya namun dibubuhi dengan khayalan atau sesuatu yang tidak mungkin bahkan terkesan dilebih-lebihkan, umumnya unsur unsur dan struktur cerita fantasi ini akan dibuat berlebihan dan terkesan mustahil ada di dunia nyata. Cerita yang berdasarkan imajinasi atau fantasi dari penulisnya dapat berupa naskah cerpen maupun novel yang lebih rumit struktur isinya (Firmansyah, 2017). Mengemukakan mengenai tokoh dan penokohan yang diharuskan muncul dalam sebuah cerita fantasi yang dibuat oleh penulis naskah (Muhamad, Sugara, & Rosi, 2018)

Banyak metode yang cocok diterapkan dalam menulis sebuah teks cerita fantasi, salah satunya metode yang diambil oleh penulis yaitu perpaduan dari metode dari sebuah permainan *puzzle* dan metode Catalis dan terbentuk sebuah metode *puzzle game*. Metode *Puzzle game* ini cara dan pengaplikasiannya tidak terlalu jauh berbeda dengan metode catalis atau metode *puzzle* amplop yang jadi pembeda dari metode ini adalah media yang disuguhkan yaitu berupa potongan-potongan dari sebuah teks hanya tidak dibungkus atau d masukan pada

amplop seperti metode *puzzle* amplop yang membutuhkan media berupa amplop dan sebuah teks. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode *puzzle* game dan *puzzle* amplop dalam deskripsinya tidak jauh berbeda.

Menurut Yudha khomsoh & Gregorius, 2013, hlm.2) “ Metode *puzzle amplop* adalah inovasi dari beberapa metode pembelajaran yang menyangkut pertanyaan atau gambar yang perlu didiskusikan sehingga menghasilkan suatu pemikiran yang sama ”. Penerapan metode ini dimulai dengan (1) menentukan teks, pertanyaan, pernyataan. (2) memotong kertas yang berisikan teks majadi beberapa bagian, (3) memasukan *puzzle* ke dalam amplop, (4) membagi siswa ke dalam beberapa kelompok diskusi, (5) siswa memilih amplop yang telah disediakan, (6) siswa menyusun *puzzle* dengan benar, (7) mendiskusikan isi *puzzle*, (8) dan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Sedangkan metode yang penulis ambil yaitu metode *puzzle* game yaitu sebuah metode dari perpaudan permainan anak-anak dan metode lainnya dan menghasilkan sebuah metode baru dan termasuk metode menyenangkan yaitu metode permainan *puzzle* atau *puzzle* game. Dalam penerapannya tidak terlalu beda jauh dengan metode *puzzle* amplop yaitu (1) menentukan teks, pertanyaan, pernyataan. (2) memotong kertas yang berisikan teks (cerita fantasi) majadi beberapa bagian, (3) membagi siswa ke dalam beberapa kelompok diskusi, (4) setiap kelompok masing-masing diberikan potongan kertas yang sidah disediakan oleh guru, (5) siswa berdiskusi dan menyusun *puzzle* dengan benar, (6) dan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Penulis dalam penelitian ini mengarahkan pada memproduksi dan menumbuhkan kreativitas menulis pada siswa dengan menggunakan metode *puzzle* game dengan judul “ Penerapan Metode Permainan *Puzzle* Dalam Pembelajaran Memperoduksi Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas Pada VII MTs Yamisa”. Penelitian ini menggunakan kompetensi dasar pembelajaran (3.4) Menelaah struktur dan unsur kebahasaan dari teks narasi fantasi yang didengar dan dibaca. (4.4) Menyajikan teks cerita fantasi secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan yang baik dan benar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan implementasi metode *puzzle* game untuk dapat memproduksi dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam menulis tek cerita fantasi pada kelas VII MTs. Yamisa, (2) Mendeskripsikan hasil pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan metode *puzzle* game pada siswa kelas VII MTs. Yamisa, (3) Mendeskripsikan hambatan-hambatan yang dihadapi

pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi menggunakan metode *puzzle game* pada siswa VII MTs. Yamisa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan *pre-experimental design* jenis *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2015, hlm.74) “ *one-group pretest-posttest design* memiliki tahap awal pengujian sebelum diberi perlakuan ”. Tahap pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan khusus, dan tahap akhir bertujuan untuk mengetahui keefektian perlakuan yang diberikan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Metode penelitian ini memudahkan peneliti dalam melakukan uji metode yang ditawarkan pada penulisan ini.

Subjek dan lokasi penelitian adalah siswa kelas VII MTs Yamisa. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas VII MTs Yamisa dengan sampel peserta didik kelas VIIA MTs Yamisa yang berjumlah 27 peserta didik. Instrumen pada penelitian ini, yaitu lembar observasi (siswa dan guru) dan tes hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik tes berupa menulis teks deskripsi dan teknik nontes berupa observasi. Teknik analisis data adalah berupa deskriptif-analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam proses pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan metode *puzzle game* pada siswa kelas VII di MTs. Yamisa diperoleh temuan penelitian sebagai berikut. Pertama, implementasi metode *puzzle game* untuk menumbuhkan kreativitas dalam menulis teks cerita fantasi. Kedua, proses penumbuhan kreativitas dalam menulis cerita fantasi dengan menggunakan metode *puzzle game*. Ketiga, peningkatan pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan metode *puzzle game*. Berikut ini pemaparan hasil temuan dalam penelitian pada proses pembelajaran menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan metode *puzzle game* pada peserta didik kelas VII di MTs. Yamisa.

Implementasi Metode *Puzzle game* untuk Memproduksi dan Menumbuhkan Kreativitas dalam Menulis Teks Cerita Fantasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan menulis teks cerita fantasi sangat membutuhkan kreativitas untuk memudahkan siswa dalam penggambaran objek peristiwa yang akan

dituliskan. Penggunaan metode *puzzle game* dalam kegiatan pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk menumbuhkan kreativitasnya dan pola pikir secara intens. Metode ini menggunakan sebuah permainan *puzzle* sebagai penerapannya dan media yang digunakan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini mampu melatih siswa untuk belajar sambil bermain, namun tetap mengajak siswa berpikir kreatif. Metode ini memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

Pertama, siapkan sebuah pertanyaan, pernyataan atau dalam hal ini kita menyiapkan sebuah teks. Pada tahap ini seorang guru menyiapkan beberapa teks tingkat SMP/MTs sederajat yang berbeda-beda agar setiap kelompok tidak mencontek hasil kelompok yang lain.

Kedua, memotong kertas menjadi beberapa bagian (*puzzle*). Pada tahap ini teks-teks yang telah ditemukan dipotong-potong menjadi beberapa bagian. Pemotongan teks dapat berdasarkan struktur teks cerita fantasi yang dipelajari. Tujuan pemotongan teks menjadi beberapa bagian ini adalah agar teks dapat menyerui *puzzle* yang harus disusun oleh siswa menjadi satu kesatuan teks yang utuh.

Ketiga, setelah *puzzle* siap masing-masing perwakilan kelompok mengambil teks yang sudah disediakan. Pada tahap ini guru memisahkan potongan-potongan teks menjadi beberapa bagian berdasarkan jenis teks. Sebelum teks dibagi, guru mengisyaratkan agar setiap perwakilan masing-masing kelompok mengambil potongan teks yang akan di berikan oleh guru.

Keempat, peserta didik menyusun *puzzle* dengan benar. Pada tahap ini siswa menyusun *puzzle* menjadi urutan yang logis sesuai dengan struktur teks cerita fantasi.

Kelima, mendiskusikan isi *puzzle*. Pada tahap ini siswa bersama kelompok mendiskusikan isi *puzzle* yang telah disusun sehingga siswa mampu mengetahui isi dan struktur dari teks deskripsi tersebut.

Keenam, siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Pada tahap ini masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih komunikatif.

Hasil Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi dengan Menggunakan Metode *Puzzle game*

Hasil pembelajaran yang diperoleh dalam penelitian pada kelas VIIA Yamisa dilakukan dengan dua tahap. Tahap pertama, siswa diberikan tes awal sebelum perlakuan atau penerapan metode yang telah disediakan. Pada tahap ini diperoleh nilai rata-rata dari 27siswa, yaitu 64,04, skor minimum 35,00, dan skor maksimum 70,00. Tahap ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fantasi. Hasil perolehan data ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa masih rendah. Oleh karena itu, dilakukanlah tahap kedua dengan memberikan perlakuan (penerapan metode *puzzle game*) terlebih dahulu sebelum dilakukannya tes. Pada tahap ini diperoleh nilai rata-rata dari 27 siswa, yaitu 84,04, skor minimum 75,00, dan skor maksimum 90,00. Data-data tersebut diperoleh dari hasil penjumlahan menggunakan aplikasi SPSS IBM v23. Menurut Susetyo (2014, hlm.266) SPSS merupakan salah satu program analisis data yang membantu perthitungan, pengolahan dan analisis data penelitian secara statistik dari yang sederhana hingga yang rumit dan kompleks. Berikut penjelasan data-data tersebut yang ditampilkan dalam tabel deskriptif statistik.

Table 1
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Skewness	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
Pretest	27	35,00	70,00	64,0470	7,87636	-1,697	,448
Posttest	27	75,00	90,00	84,0470	4,85546	,145	,448
Valid N (listwise)	27						

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis sebuah teks cerita fantasi dengan menggunakan metode *puzzle game* mengalami peningkatan yang signifikan dengan hasil penilaian pretes-postes yang telah dilakukan pada kelas VIIA MTs Yamisa dengan jumlah 27 siswa. Oleh karena itu, pembelajaran menulis tesk cerita fantasi dengan menggunakan metode *puzzle game* pada kelas VII dinyatakan berhasil.

Kesulitan-Kesulitan dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Menggunakan Metode *Puzzle game*.

Penggunaan metode *puzzle game* dapat membantu peserta didik untuk menumbuhkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran menulis teks deskripsi. Pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah MTs. Yamisa Gununghalu kelas VIIA mengalami kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam melakukan pembelajaran menulis teks deskripsi menggunakan metode *puzzle game* baik secara internal maupun eksternal.

1. Kesulitan Internal

Kesulitan secara internal adalah kesulitan yang terjadi pada siswa itu sendiri. Kesulitan-kesulitan tersebut yang pertama kurangnya interaksi yang menjadikan seorang murid merasa malu untuk berpendapat. Kedua, sulitnya menyatukan ide, dalam hal ini peserta didik dalam masing-masing kelompok harus dapat menyatukan ide yang disampaikan oleh temannya dan terkadang terjadi perselisihan pendapat.

2. Kesulitan Eksternal

Kesulitan secara eksternal adalah kesulitan ini terjadi pada fasilitas-fasilitas penunjang ataupun hambatan-hambatan lain yang mengakibatkan siswa susah untuk berfikir. Kesulitan-kesulitan tersebut yang pertama waktu yang dibatasi, dalam hal ini peserta didik dituntut untuk berpikir lebih cepat dengan waktu yang singkat sehingga beberapa peserta didik tidak dapat mengejar atau menangkap secara keseluruhan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Kedua, suasana gaduh, dalam proses kegiatan pembelajaran ini peserta didik dalam masing-masing kelompok saling bertukar ide untuk memecahkan masalah atau menyusun *puzzle* yang telah disediakan sehingga suasana kelas menjadi gaduh.

KESIMPULAN

Menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa dengan kata lain menulis dikategorikan sebagai suatu kebutuhan. Walau begitu menulis dianggap suatu pembelajaran yang membosankan, oleh karena itu butuh penerapan metode yang sesuai untuk proses pembelajaran menulis terlebih pada kegiatan menulis teks cerita fantasi. Menulis sebuah teks cerita fantasi dengan menggunakan metode yang menyenangkan dan menarik adalah salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam kegiatan menulis. Metode yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan metode *puzzle game*. Metode ini terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar

dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam penerapannya di kelas VIIA MTs Yamisa dan sudah terbukti berhasil juga cocok diterapkan pada pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. (2015). *Menulis teks cerita fantasi dengan menggunakan metode ficture and ficture pada siswa kelas ix di smp 1 cililin tahun ajaran 2014/2015*. Bandung: STKIP Siliwangi.
- Firmansyah, D. (2017). Penerapan Metode Sugesti Imajinatif Melalui Media Musik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. *Dinamika*, 9, 17–22.
- Khomsah, R., & Gregorius, J. (2013). Penggunaan media puzzle amplop untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar, 2.
- Muhamad, D., Sugara, R., & Rosi, R. (2018). Analisis Penokohan pada Tokoh Wisanggeni Secara Analitis dan Dramatik dalam Cerita Pendek Berjudul “Honor Cerita Pendek” Karya Hasta Indriyana. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(4), 571–576. <https://doi.org/10.22460/P.V1I4P571-576.954>
- Rosidi, I. (2009). *Menulis siapa takut*. Yogyakarta: Karnisus.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susetyo. (2014). *Statistika untuk analisis data penelitian*. Bandung: PT. Refika Aditama.