



Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Rakyat (Pantun) Menggunakan Media Gambar dan *Puzzle* dengan Model *Project Based Learning* pada Siswa Kelas VII SMP

Alma Nadira Widyansyah^{1*}, U'um Qomariyah²

¹²Universitas Negeri Semarang
Gunung Pati Semarang

almanadira3@students.unnes.ac.id¹, uum@mail.unnes.ac.id²

Abstract: *The research entitled The Effectiveness of Learning Folk Poetry Writing Skills (Pantun) Using Image and Puzzle Media with a Project Based Learning Model in Class VII Middle School Students with the aim of (1) determine the effectiveness of implementing folk poetry (pantun) writing skills for class VII SMP students using image media using project based learning model, (2) determine the effectiveness of implementing folk poetry (pantun) writing skills for students class VII SMP uses puzzle media with project based learning model, (3) determining more effective learning media between picture and puzzle media with project based learning model for implementing learning skills in writing folk poetry (pantun) in class VII SMP students. This kind of study is experimental and quantitative in character, using a nonequivalent control group as a quasi-experimental design. The results of this research found that image media and puzzle media were effectively used in learning. Based on the difference between the averages of the pretest and posttest, learning the skill of writing folk poetry (pantun) using image media with project based learning model was more effective.*

Keywords: *Poetry Writing Skills, Media, Project Based Learning Models.*

Abstrak: Studi ini melihat seberapa efektif model pembelajaran proyek dengan media gambar dan puzzle mengajar puisi rakyat (pantun) pada siswa kelas VII SMP. Tujuannya adalah (1) untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran proyek dan media gambar mengajar puisi rakyat (pantun) pada siswa kelas VII SMP, dan (2) untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran ini digunakan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dan eksperimen serta desain *quasi eksperimen* menggunakan desain kelompok kontrol yang tidak setara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar dan puzzle dapat digunakan dengan baik dan pembelajaran dengan media gambar terbukti lebih efektif dengan model pembelajaran berbasis proyek.

Kata Kunci : Keterampilan menulis puisi, media, model *project based learning*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra merupakan pembelajaran yang tersusun atas serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa untuk mempelajari karya sastra dibawah bimbingan dan motivasi guru. Sastra memiliki relevansi dengan masalah yang ada di dunia nyata. Pemerintah Indonesia memerlukan kontribusi dari berbagai pihak untuk membantu menanamkan karakter peserta didik dalam dunia Pendidikan (Mulia & Qomariyah, 2023). Maka dari itu, pembelajaran sastra penting disosialisasikan pada lembaga pendidikan sebagai usaha untuk membentuk kepribadian dan karakter siswa

terutama dalam apresiasi sastra. Namun, pada umumnya pembelajaran sastra memiliki hambatan dan kendala. Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran sastra disekolah dikaitkan dengan pengajaran yang dilakukan oleh guru yang kurang menumbuhkan minat belajar siswa dalam ranah sastra. Akibatnya, pembelajaran sastra di lembaga pendidikan formal menjadi kurang optimal dan efektif.

Kesimpulannya, informasi yang dikumpulkan oleh guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Cipari menunjukkan bahwa siswa tidak mahir menulis puisi rakyat (pantun), dan hasil belajar mereka kurang memuaskan. Terbukti karena siswa tidak memahami sastra. Akibatnya, siswa menghadapi tantangan dalam menyampaikan ide dan gagasan mereka dalam bentuk tulisan.

Setiap pendidik harus memiliki pengetahuan tentang strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setelah guru membuat strategi pembelajaran yang lengkap, model pembelajaran harus dibuat. Kerangka konseptual yang dikenal sebagai model pembelajaran menunjukkan cara sistematis untuk menyatukan pengalaman belajar dalam kelompok-kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Model ini juga berfungsi sebagai referensi bagi guru saat mereka membuat aktifitas pembelajaran (Sulaeman, dalam Mayasari et al., 2022).

Model pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu model yang dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *project based learning*. Media pembelajaran termasuk komponen pembelajaran yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran sastra. Media pembelajaran dapat membantu mempermudah seorang guru dalam mengalihkan perhatian siswa, membuat siswa tidak cepat bosan dan jenuh ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (A. P. Wulandari et al., 2023).

Jenis media visual termasuk media gambar, yang dapat membantu menyampaikan pesan guru kepada siswa. Hal ini disebabkan bahwa, meskipun media gambar memiliki banyak keuntungan, mereka memiliki kemampuan untuk mendorong kreativitas dan imajinasi siswa sehingga mereka dapat menghasilkan gagasan yang dapat ditulis dalam karya sastra.

Puzzle media adalah salah satu jenis media pembelajaran yang terdiri dari potongan-potongan gambar acak yang harus disusun secara utuh pada akhirnya. Hal ini tentunya dapat mengembangkan kemampuan motorik dan imajinasi siswa. Dengan segala kelebihan yang ada pada media *puzzle*, media ini efektif digunakan dalam pembelajaran sastra karena dapat membantu menarik minat belajar siswa dan meningkatkan imajinasi siswa sehingga siswa dapat menemukan ide untuk dituangkan dalam pembelajaran sastra.

Untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan dua media pembelajaran, puzzle dan gambar, untuk membantu siswa kelas VII SMP menulis puisi rakyat (pantun). Penggunaan kedua media ini didasarkan pada fakta bahwa keduanya dapat merangsang imajinasi dan kreatifitas siswa. Dengan demikian, siswa dapat menulis puisi rakyat (pantun).

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran telah banyak diterapkan dan membuahkan hasil yang memuaskan. Hal ini ditandai

dengan fakta bahwa siswa menunjukkan peningkatan minat dan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran.

Adapun penelitian mengenai keefektifan media pembelajaran yang pertama, Studi yang diterbitkan dalam jurnal *Ibtida'I* pada tahun 2019 berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Sederhana (kuasi eksperimen pada kelas III SDN Cadasari 1 Kelurahan Cadasari Kecamatan Cadasari)" menunjukkan bahwa penggunaan media gambar mempengaruhi kemampuan siswa untuk menulis karangan sederhana. Studi ini sebanding dengan studi yang akan dilakukan peneliti berikutnya karena keduanya menggunakan media gambar dan metode eksperimen. Sementara perbedaan terletak pada jenis pembelajaran yang akan dilakukan.

Kedua, penelitian T. Wulandari et al (2020) dipublikasikan dalam jurnal *Bioterdidik* pada tahun 2020 dengan judul "Pengaruh Pembelajaran IPA Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik". Menurut penelitian Penelitian ini sebanding dengan penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran teka-teki dan teknik eksperimen yang digunakan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nuraenita et al (2021) berkaitan dengan media gambar yang ada dalam jurnal *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* dengan judul "Keefektifan Penggunaan Media Gambar Seri dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur pada Siswa Sekolah Menengah Pertama". Menurut penelitian eksperimen yang menggunakan media gambar, media ini meningkatkan kemampuan siswa kelas VII untuk menulis teks prosedur. Keduanya menggunakan metode yang sama yaitu eksperimen dengan tujuan untuk meneliti keefektifan media gambar terhadap kegiatan pembelajaran. Perbedaannya terletak pada pembelajaran yang akan dieksperimenkan.

Keempat, penelitian tentang media pembelajaran gambar diterbitkan oleh Oktaviyanti et al (2022) dalam jurnal *Basicedu* yang berjudul "Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media gambar berdampak pada kemampuan siswa untuk membaca di kelas II. Dalam hal media gambar yang digunakan dan metode penelitian yang digunakan, penelitian ini sebanding dengan penelitian sebelumnya. Jenis pembelajaran yang dieksperimenkan membedakan mereka.

Kelima, penelitian yang dilakukan mengenai media pembelajaran *puzzle* oleh Endahwati (2022) yang berjudul "Keefektifan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SD". Berdasarkan penelitian eksperimen yang dilakukan, penggunaan media *puzzle* terhadap keterampilan menulis narasi efektif dilakukan dalam pembelajaran. Media *puzzle* yang digunakan untuk pembelajaran ini memiliki kemiripan dengan penelitian peneliti. Perbedaannya, terletak pada pembelajaran yang dieksperimenkan.

Selanjutnya, penelitian yang berhubungan dengan media gambar dilakukan oleh Liando et al (2022) dalam jurnal *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* dengan judul "Pictures as a Learning Media in Teaching Vocabulary". Berdasarkan penelitian eksperimen yang dilakukan, penggunaan media gambar berpengaruh

dalam pembelajaran kosakata. Media gambar yang digunakan dan metode eksperimen yang digunakan membuat studi ini dan studi yang akan dilakukan peneliti sama. Perbedaannya terletak pada pembelajaran eksperimental.

Kemudian, penelitian Sari (2022) yang berkaitan dengan media *puzzle* dengan judul "*The Effectiveness of Puzzle Media to Increase Knowledge About Pancasila Symbols in Elementary School Students*". Berdasarkan penelitian eksperimen yang dilakukan, penggunaan media *puzzle* berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan tentang simbol Pancasila pada pembelajaran PPKN. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada media *puzzle* dan metode eksperimen yang digunakan. Perbedaannya, terletak pada pembelajaran yang dieksperimenkan.

Penelitian lain yang berkaitan dengan media *puzzle* juga dilakukan oleh Sandi et al (2022) dalam *Budapest Internasional Research and Critics Institute Journal* dengan judul "*Improving Learning Outcomes using Electronic-Crossword Puzzle Learning Media in Online Learning*". Berdasarkan penelitian eksperimen yang dilakukan, penggunaan media *puzzle* berpengaruh dalam pembelajaran online (daring). Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada media *puzzle* dan metode eksperimen yang digunakan. Perbedaannya, terletak pada pembelajaran yang dieksperimenkan.

Penelitian yang di publikasikan oleh Matanari et al (2019) dalam jurnal *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education* dengan judul "*The Development of Writing Folk Poetry Teaching Material According to the Materials Expert Team with Copy the Master Technique for Seventh Grade Student of Junior High School 1 Rantau Selatan, In Labuhan Batu District, Indonesia*" berfokus pada pembelajaran keterampilan menulis puisi rakyat. Penelitian ini mirip dengan penelitian yang akan datang karena apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka menulis puisi rakyat. Namun, yang membedakan adalah metode yang digunakan.

Selain itu, Purwati (2019) menerbitkan artikel dalam jurnal *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* yang berjudul "Pengembangan Model Eklektik Berbasis Nilai Luhur Pancasila dalam Pembelajaran Menulis Puisi Rakyat Kelas VII SMP". Artikel tersebut membahas penelitian tentang cara mengajarkan siswa untuk menulis puisi rakyat. Hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dibuat dengan baik digunakan untuk mengajarkan kemampuan menulis puisi raksasa. Kemampuan untuk menulis puisi rakyat adalah hal yang menyatukan penelitian ini dan penelitian peneliti.

Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Refa'I (2020) dalam jurnal *Diksatrasia* dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Rakyat Menggunakan Media Alam Sekitar Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Cisaga Kabupaten Ciamis". Menurut studi tindakan kelas yang dilakukan, hasil belajar puisi rakyat (pantun) siswa dipengaruhi oleh media alam sekitar. Persamaan yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media alam Mereka berbeda dalam media pembelajaran dan metodologi penelitian mereka.

Kemudian, yang berhubungan dengan pembelajaran keterampilan menulis puisi rakyat dalam jurnal *Diksatrasia* dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Rakyat Menggunakan Media Alam Sekitar Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Cisaga Kabupaten Ciamis”. Penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa media alam sekitar memengaruhi bagaimana siswa belajar menulis puisi rakyat. Penelitian ini dan penelitian lain serupa tentang bagaimana siswa belajar menulis puisi rakyat. Mereka berbeda dalam media pembelajaran dan metodologi penelitian mereka.

Kemudian, penelitian yang ada kaitannya dengan pembelajaran keterampilan menulis puisi rakyat dilakukan oleh Yansah et al (2022) dalam jurnal *Lintang Aksara* berjudul “Problematisasi Pembelajaran Puisi Rakyat pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Kota Jambi”. Penelitian kuantitatif menunjukkan bahwa ada beberapa masalah dalam pembelajaran puisi rakyat di kelas VII Kota Jambi. Persamaannya terletak pada fakta bahwa penelitian ini menerapkan keterampilan menulis puisi rakyat kepada siswa SMP kelas VII. mereka berbeda dalam cara mereka melakukan penelitian.

Penelitian tambahan yang dimasukkan dalam tinjauan pustaka selanjutnya mengenai model *project based learning* yang dilakukan oleh Nurhadiyah et al (2020) dalam jurnal *Basicedu* yang berjudul “Pengaruh Model Project Based Learning (PjBl) terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian eksperimen yang dilakukan, model *Project Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian peneliti terletak pada model *project based learning* dan cara eksperimen yang digunakan dalam penelitian. Perbedaannya, terletak pada pembelajaran yang dieksperimenkan.

Dalam artikel mereka di *International Journal of Essential Competencies in Education* berjudul "The Impact of Project-Based Learning (PjBL) Model on Secondary Students' Creative Thinking Skills", Biazus & Mahtari (2022) meneliti tentang model pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek efektif dalam pembelajaran. Ada persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berikutnya karena keduanya menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Namun, perbedaan terletak pada bagaimana eksperimen dilakukan.

Selanjutnya, Martati (2022) melakukan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran berbasis proyek dalam artikel yang diterbitkan dalam jurnal *Conference of Elementary* yang berjudul "*Application of Project-Based Learning in Elementary Schools.*" Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan fenomenologis, menemukan bahwa kurikulum bebas memberikan peluang besar untuk menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian peneliti dikarenakan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Namun, berbeda dalam cara mereka melakukan penelitian. Metode yang digunakan ialah fenomenologis metode kualitatif, sementara peneliti lain menggunakan metode eksperimen dalam penelitian mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media gambar berdasarkan model proyek untuk mengajar puisi rakyat kepada siswa di kelas VII SMP, dan seberapa efektif pembelajaran puisi rakyat (pantun) dengan menggunakan media teka-teki berdasarkan model proyek, dan mana media pembelajaran yang lebih efektif antara media gambar dan teka-teki daripada media puisi rakyat (pantun).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memilih metode eksperimen serta menggunakan pendekatan kuantitatif karena dua kelompok subjek akan menerima terapi yang berbeda. Tujuan utama studi ini adalah untuk membandingkan hasil pembelajaran keterampilan menulis puisi rakyat (pantun) dengan berbagai media. Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental* yang berbentuk *nonequivalent control group design*. Penggunaan desain tersebut dilakukan untuk mengetahui kelas yang lebih efektif antara pembelajaran yang menggunakan media gambar dengan model *project based learning* dan pembelajaran yang menggunakan media *puzzle* dengan model *project based learning*. Serta menggunakan metode tes dan nontes untuk mengumpulkan data kuantitatif. Data berasal dari pengetahuan tentang menulis puisi rakyat, atau pantun. Studi ini melakukan dua test yaitu *pretest* dan *posttest*. Teknik nontes terdiri dari observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, teknik analisis data termasuk uji validitas, reliabilitas, instrumen, normalitas, homogenitas, dan hipotesis.

HASIL

Hasil penelitian terkait dengan rumusan masalah: (1) seberapa efektif pembelajaran kemampuan menulis puisi rakyat (pantun) siswa kelas VII SMP berbantu media gambar dan model pembelajaran yang didasarkan pada proyek; (2) seberapa efektif pembelajaran kemampuan menulis puisi rakyat (pantun) siswa kelas VII SMP dengan kedua media Puzzle dan model pembelajaran berbasis proyek; dan (3) seberapa efektif pembelajaran keterampilan menulis puisi rakyat (pantun) dengan kedua media Puzzle dan model pembelajaran berbasis proyek.

Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Rakyat (Pantun) menggunakan Media Gambar dengan Model *Project Based Learning*

Selain membahas uji normalitas, homogenitas, uji t-sample berpasang-pasang, dan hipotesis, bab ini menjelaskan perbandingan hasil tes sesudah dan sebelum. Hasil uji normalitas kelas eksperimen 1 dengan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi 0,161 lebih besar dari 0,05 ($0,161 > 0,05$), dan nilai signifikansi 0,122 lebih besar dari 0,05 ($0,122 > 0,05$). Pada *pretest*, kelas eksperimen 1 mendapatkan nilai minimal 20 dengan rata-rata 47, nilai maksimal 100 dengan mean 74.

Hasil pemeriksaan homogenitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas eksperimen masing-masing memiliki nilai signifikansi 0,713, lebih besar dari 0,05 dan data *pretest* kelas eksperimen 1 dan 2 memiliki nilai signifikansi yang sama dengan kelas eksperimen 2, sementara data *posttest* kelas eksperimen 1 dan 2 memiliki nilai signifikansi yang sama dengan kelas eksperimen 2. Tabel berikut menunjukkan hasil uji paired sample t-test.

Tabel 1 Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Kelas Eksperimen 1

| Paired Samples Test | | | | | | |
|---------------------|--|---|---------|----|--------------|-------------|
| | | Paired Differences | T | Df | Significance | |
| | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | One-Sided p | Two-Sided p |
| | | Upper | | | | |
| Pair 1 | <i>Pretest</i> – <i>Posttest</i> | -34.962 | -11.414 | 30 | <,001 | <,001 |

Tabel 1 menunjukkan perbedaan rata-rata antara hasil pembelajaran keterampilan menulis puisi rakyat (pantun) sebelum dan sesudah menggunakan media gambar. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa taraf signifikansi sampel berpasangan t adalah 0,001, yang berarti nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). H_0 ditolak setelah itu, dan H_a diterima. Karena ada perbedaan yang terlihat antara skill untuk menulis puisi rakyat (pantun) sebelum dan sesudah perlakuan media gambar, hal ini menunjukkan bahwa media gambar efektif.

Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Rakyat (Pantun) menggunakan Media *Puzzle* dengan Model *Project Based Learning*

Subbagian ini membahas perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 2, serta uji normalitas, homogenitas, sampel t berpasangan, dan hipotesis. Pada *pretest*, kelas eksperimen 2 memperoleh nilai minimal 20 dan nilai maksimal 100, dengan rata-rata 50. Pada *posttest*, kelas eksperimen 2 memperoleh nilai minimal 80 dan nilai maksimal 100, dengan rata-rata 90,48. Perbedaan nilai ini ditunjukkan dengan lebih banyak contoh yang diberikan.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa baik *pretest* maupun *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,176 lebih besar dari 0,05 dan nilai signifikansi 0,082 pada *posttest* kelas eksperimen juga lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data *posttest* nya juga berdistribusi normal. Tabel berikut menunjukkan uji-t paired sample test.

Tabel 2 Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Kelas Eksperimen 2 Menggunakan *Media Puzzle*

| Paired Samples Test | | | | | | |
|---------------------|--|---|---|----|--------------|-------------|
| | | Paired Differences | T | Df | Significance | |
| | | 95% Confidence Interval of the Difference | | | One-Sided p | Two-Sided p |
| | | Upper | | | | |

| | | | | | | |
|--------|--------------------------|-----------|--------|----|-------|-------|
| | | Upper | | | | |
| Pair 1 | Pretest – Posttest | -31.67099 | -9.382 | 30 | <,001 | <,001 |

Menurut tabel 2, ada taraf signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Dalam hal ini, ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil pembelajaran keterampilan menulis puisi rakyat (pantun) sebelum dan sesudah menggunakan media teka-teki. Hasil uji hipotesis pada uji sampel berpasang-pasangan *t* menunjukkan taraf signifikansi 0,001 dan nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05. *H₀* kemudian ditolak, dan *H_a* diterima. Ini menunjukkan bahwa media puzzle efektif karena perlakuan media puzzle meningkatkan keterampilan menulis puisi rakyat (pantun) secara signifikan dibandingkan sebelum dan sesudahnya.

Perbandingan Hasil Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Rakyat (Pantun) Menggunakan Media Gambar dan *Puzzle* dengan Model *Project Based Learning*

Tabel 3 Hasil Uji Independent Sample Test Posttest Kelas Eksperimen 1 dan 2

| | | Skor <i>Posttest</i> | |
|---|---|-------------------------|-----------------------------|
| | | Equal variances assumed | Equal variances not assumed |
| Levene's Test for Equality of Variances | F | .220 | |
| | Sig. | .641 | |
| | <i>t</i> | -.096 | -.096 |
| | df | 60 | 59.720 |
| t-test for Equality of Means | Sig.(2-tailed) | .924 | .924 |
| | Mean Difference | -.16129 | -.16129 |
| | Std. Error Difference | 1.67670 | 1.67670 |
| | 95% Confidence Interval of the Difference | | |
| | Lower | -3.51518 | -3.51550 |
| | Upper | 3.19260 | 3.19292 |

Hasil uji-*t* sampel independen pembelajaran keterampilan menulis puisi rakyat (pantun) melalui media puzzle dan media gambar tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Menurut tabel 3, nilai signifikansi uji-*t* adalah 0,924, lebih besar dari 0,05, dan *H₀* ditolak.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menemukan bahwa:

Keefektifan Pembelajaran Menulis Puisi Rakyat (Pantun) Menggunakan Media Gambar dengan Model *Project Based Learning*

Hasil uji normalitas pada eksperimen 1 menunjukkan nilai signifikansi *pretest* 0,161 dan *posttest* 0,122. Sesuai dasar pengambilan keputusan uji normalitas bahwa data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (*sig* >

0,05). Setelah itu, uji homogenitas dilakukan pada data *pretest* dan *posttest*, dan mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,161 untuk *pretest* dan 0,122 untuk *posttest*.

Selain itu, seberapa efektif media gambar membantu siswa belajar menulis puisi rakyat (pantun), dilakukan uji sample t-test. Hal ini menunjukkan signifikansi sebesar 0,001, dan dasar pengambilan keputusan untuk uji-t paired sample t-test menunjukkan bahwa siswa belajar puisi rakyat (pantun) dengan menggunakan media gambar. Selain itu, data keduanya menunjukkan peningkatan rata-rata nilai. Pada data *pretest*, nilai minimal 20 dan maksimal 100 diperoleh, dengan rata-rata 47,74. Pada data *posttest*, nilai minimal 80 dan maksimal 100 diperoleh, dengan rata-rata 90,32. Dari rata-rata nilai tersebut, dapat dilihat peningkatan sebesar 42,58, dari rata-rata nilai *pretest* 47,74 menjadi 90,32. Berdasarkan analisis data penelitian yang dilakukan peneliti dengan beberapa studi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media gambar berfungsi dengan baik untuk mengajar siswa kelas VII SMP menulis puisi rakyat (pantun).

Keefektifan Pembelajaran Menulis Puisi Rakyat (Pantun) Menggunakan Media Puzzle dengan Model *Project Based Learning*

Hasil uji normalitas yang ke 2 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,176 untuk *pretest* dan 0,082 untuk *posttest*, menurut dasar pengambilan keputusan uji normalitas bahwa data dianggap normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$).

Uji-t paired sample t-test juga digunakan untuk melihat keefektifan media puzzle dalam mengajarkan keterampilan menulis puisi rakyat (pantun) kepada siswa. Hasil uji-t paired sample t-test menunjukkan signifikansi sebesar 0,001, dan dasar pengambilan keputusan dari uji-t paired sample t-test menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berbeda sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle. Selain itu, kami menemukan peningkatan rata-rata nilai dalam kedua data *pretest* dan *posttest*. Pada data *pretest*, kami menemukan nilai minimal 20 dan 100 dengan rata-rata 50, dan pada data *posttest*, kami menemukan nilai minimal 80 dan 100 dengan rata-rata 90,48. Kita dapat melihat peningkatan sebesar 40,48 dari rata-rata nilai *pretest* 50 menjadi rata-rata nilai *posttest* 90,48. Puzzle adalah alat yang efektif untuk mengajar siswa kelas VII SMP menulis puisi rakyat (pantun), menurut hasil analisis data peneliti.

Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Menulis Puisi Rakyat (Pantun) menggunakan Media Gambar dan Puzzle dengan Model *Project Based Learning*

Tujuan dari studi ini ialah untuk mengetahui seberapa efektif media gambar dan puzzle dalam mengajarkan siswa kelas VII SMP puisi rakyat (pantun). Kelas eksperimen 1 digunakan untuk mengajarkan puisi rakyat (pantun) dengan media gambar, dan kelas eksperimen 2 digunakan untuk mengajarkan puisi rakyat (pantun) dengan media puzzle.

Uji-t independen sampel dilakukan dengan program SPSS 29. Nilai signifikansinya adalah 0,924, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai mean

yang signifikan dari posttest kelas 1 dan 2 apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$). Ini menunjukkan bahwa mempelajari keterampilan menulis puisi rakyat (pantun) menggunakan media gambar tidak memiliki hasil yang signifikan dibandingkan dengan mempelajari keterampilan menulis puisi rakyat (pantun) menggunakan media teka-teki. Namun, ketika menggunakan model yang didasarkan pada proyek, kedua media ini digunakan dengan efektif.

Untuk menentukan media pembelajaran yang lebih efektif, selisih *pretest* dan *posttest* rata-rata untuk masing-masing kelas eksperimen dihitung. Hasilnya menunjukkan bahwa selisih *pretest* dan *posttest* rata-rata untuk eksperimen 1 yaitu 42,58, dan eksperimen 2 sebesar 40,48. Jika demikian, kesimpulannya adalah penggunaan media gambar untuk mengajarkan keterampilan menulis puisi rakyat (pantun) lebih efektif daripada model pembelajaran berbasis proyek.

SIMPULAN DAN SARAN

Studi ini menunjukkan bahwa media gambar dan teka-teki efektif digunakan untuk mengajar puisi rakyat (pantun) kepada siswa SMP kelas VII menggunakan model pembelajaran proyek. Hasil analisis data pre-test dan post-test dari kedua media tersebut menunjukkan hal ini. Terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 1, menurut hasil uji-t pasangan sampel t eksperimen 1, yang memiliki signifikansi 0,001. Sebaliknya, hasil uji-t pasangan sampel t eksperimen 2 memiliki signifikansi 0,001, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 2.

Hasil uji-t sampel bebas menunjukkan nilai signifikansi 0,924; karena signifikansi 0,924 lebih besar dari 0,05, H_0 dan H_a ditolak. Ini menunjukkan bahwa mempelajari puisi rakyat (pantun) dengan menggunakan media puzzle tidak sama dengan mempelajari puisi rakyat (pantun) dengan menggunakan media gambar. Untuk kelas eksperimen 1, selisih *pretest* dan *posttest* rata-rata 42,58, dan untuk kelas eksperimen 2, selisih rata-rata 40,48.

Berdasarkan temuan yang diuraikan di atas, peneliti dapat membuat rekomendasi berikut. Guru bahasa Indonesia harus memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya yaitu media gambar dan *puzzle* yang terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran. Bagi siswa, hendaknya dapat berusaha untuk menumbuhkan motivasi dan konsentrasi dalam belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar. Pelajar juga dapat membiasakan diri menggunakan media gambar dan *puzzle* terutama dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi rakyat (pantun) supaya dapat membantu dalam mendukung peningkatan hasil belajar. Bagi peneliti selanjutnya, artikel ini dapat dimanfaatkan untuk referensi studi sejenis yang meneliti peningkatan keterampilan menulis puisi rakyat (pantun). Selain itu, penerapan kedua media dalam penelitian ini masih sangat sederhana sehingga perlu dijadikan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya terutama dalam bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Biazus, M. de O., & Mahtari, S. (2022). The Impact of Project-Based Learning

- (PjBL) Model on Secondary Students' Creative Thinking Skills. *International Journal of Essential Competencies in Education*, 1(1), 38–48.
- Endahwati, E. A. (2022). Keefektifan Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SD. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 1319–1323.
- Liando, N. V. F., Tatipang, D. P., Tamboto, G., Poluan, M., & Manuas, M. (2022). Pictures as a Learning Media in Teaching Vocabulary. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(3), 1944–1949.
- Martati, B. (2022). Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Conference of Elementary Studies*, 14–23.
- Matanari, T., Daulay, S., & Lubis, M. (2019). The Development of Writing Folk Poetry Teaching Material According to the Materials Expert Team with Copy the Master Technique for Seventh Grade Student of Junior High School 1 Rantau Selatan, In Labuhan Batu District, Indonesia. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 254–268.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mulia, T., & Qomariyah, U. (2023). Kelayakan Novel Burlian Karya Tere Liye Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Sastra Bagi Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Salingka*, 20(1), 51–64.
- Nuraenita, A., Pratiwi, W. D., & Nurhasanah, E. (2021). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Seri dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1922–1935.
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333.
- Nurjanah, S. S., Rifki, R., & Uyu, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Sederhana (kuasi eksperimen pada kelas III SDN Cadasari 1 kelurahan Cadasari Kecamatan Cadasari). *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 6(02), 165.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar Itsna Oktaviyanti 1 □ , Dara Aryanti Amanatulah 2 , Nurhasanah 3 , Setiani Novitasari 4. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597.
- Purwati, P. D. (2019). Pengembangan Model Eklektik Berbasis Nilai Luhur Pancasila dalam Pembelajaran Menulis Puisi Rakyat Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 18–28.
- Refa'I, A. D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Rakyat Menggunakan Media Alam Sekitar Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Cisaga Kabupaten Ciamis. *Jurnal Diksatrasia*, 4.
- Sandi, G., Siswandari, & Sulistyningrum, C. D. (2022). Improving Learning Outcomes using Electronic-Crossword Puzzle Learning Media in Online Learning. *Budapest Internasional Research and Critics Institute Journal*, 5, 24837–24843.
- Sari, M. Z. (2022). The Effectiveness of Puzzle Media to Increase Knowledge About

- Pancasila Symbols in Elementary School Students. *Social Studies and History Education*, 179–192.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, T., Marpaung, R. R. T., & Sikumbang, D. (2020). Pengaruh Pembelajaran IPA Menggunakan Media Puzzle Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Bioterdidik*, 8(3), 33–38.
- Yansah, D., Karim, M., Akbar, O., & Wini, O. (2022). Problematik Pembelajaran Puisi Rakyat pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Kota Jambi. *Lintang Aksara Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1–9.