



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 5600-5612

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang

Feby Rahayu^{1✉}, Muhamad Idris², Hermansyah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Email : febyrahayu0102@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya kemampuan menulis siswa kelas III SD Negeri 78 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* bergambar terhadap kemampuan menulis siswa kelas III SD Negeri 78 Palembang. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas III SD yaitu kelas IIIA sebagai kelas kontrol yang akan diajarkan menggunakan media pembelajaran konvensional dan IIIB sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* bergambar. Dalam pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Bentuk desain metode eksperimen yang dii gunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Independent Samples t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Crossword Puzzle* bergambar dapat mempengaruhi kemampuan menulis siswa kelas III SD Negeri 78 Palembang, dimana diperoleh hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 78,45 dan pada kelas kontrol adalah 65,00. Simpulan pada penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran dengan *Crossword Puzzle* bergambar terhadap kemampuan menulis siswa kelas III SD Negeri 78 Palembang.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Crossword Puzzle Bergambar, Kemampuan Menulis*

Abstrack

The background of this research is the low writing ability of third grade students at SD Negeri 78 Palembang. This study aims to determine the effect of the use of illustrated crossword puzzle learning media on the writing ability of class III students at SD Negeri 78 Palembang. The subjects in this study were class III SD, namely class IIIA as the control class which would be taught using conventional learning media and IIIB as the experimental class which was taught using the illustrated Crossword Puzzle learning media. This approach uses a quantitative approach with experimental research methods. The design form of the experimental method used is Nonequivalent Control Group Design. In collecting data, researchers used observation and test methods. The data analysis technique used in this study is the Independent Samples t-Test. The results showed that the application of pictorial Crossword Puzzle media could affect the writing ability of third grade students at SD Negeri 78 Palembang, where the average score in the experimental class was 78.45 and in the control class was 65.00. The conclusion in this study is that there is a significant influence from the use of learning media with pictorial crossword puzzles on the writing abilities of class III students at SD Negeri 78 Palembang.

Keywords: *Learning Media, Pictorial Crossword Puzzle, Writing Ability*

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan salah satu pedoman bagi pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 merupakan penyempurna terhadap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, kreatif, inovatif, produktif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar saat ini menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini terdapat tema pada setiap pembelajarannya yang lebih dikenal dengan pembelajaran tematik. Salah satu muatan pelajaran yang penting dan membutuhkan keterampilan dari berbagai aspek di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia.

Sekolah Dasar (SD) terdapat 6 kelas yang disebut kelas rendah dan kelas tinggi, kelas rendah yaitu kelas 1, 2 dan 3 sedangkan kelas tinggi yaitu kelas 4, 5 dan 6. Berdasarkan dari seluruh kelas terdapat salah satu mata pelajaran wajib yang ada yaitu pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Zulela (Endahwati, 2022, p. 1319) Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Di samping itu, dengan pembelajaran bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap hasil karya sastra Indonesia. Standar kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia di SD merupakan kualifikasi minimal peserta didik, yang menggambarkan penguasaan keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa menurut (Mulyati, 2015, p. 2) merupakan alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Bahasa terdiri atas kata-kata atau kumpulan kata. Masing-masing mempunyai makna, yaitu hubungan abstrak antara kata sebagai lambang dan objek atau konsep yang diwakili kumpulan kata atau kosakata itu oleh ahli Bahasa disusun secara alfabetis (menurut urutan abjad) disertai penjelasan artinya dan kemudian dibukukan menjadi sebuah kamus. Secara sederhana, Bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas di dalam hati. Namun lebih jauh bahwa Bahasa adalah alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terjadi proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar (Astuti, Idris, & Sholeh, 2021, p. 78). Pembelajaran Bahasa tersebut meliputi empat aspek keterampilan yaitu keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Setiap keterampilan erat hubungannya dengan keterampilan yang lainnya. Salah satunya menulis, Menurut (Sardila, 2015, p. 113) Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat ekspresif dan produktif. Dikatakan sebagai ekspresif karena, menulis merupakan hasil pikiran dan perasaan yang dapat dituangkan melalui aktivitas menggerakkan motorik halus melalui goresan-goresan tangan kita. Selanjutnya, dikatakan produktif, karena merupakan proses dalam menghasilkan satuan Bahasa berupa karya nyata, hingga lahir dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan pikiran dengan Bahasa tulis, sehingga tulisan itu menjadi sistematis dan dapat dipahami oleh pembaca. (Hermansyah, 2018). Dengan demikian, secara umum tulisan disebut sebagai karya dari hasil gagasan seseorang yang dapat dipahami oleh orang lain.

Oleh sebab itu memiliki keterampilan dalam menulis juga sangat penting, seperti yang dikemukakan oleh (Tantawi, 2019, p. 157) bahwa Keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan pikiran dengan bahasa tulis, sehingga tulisan itu menjadi sistematis dan dapat dipahami oleh pembaca. Dalam studi pendahuluan saat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SD Negeri 78 Palembang, peneliti menemukan suatu permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni siswa masih banyak yang kurang menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Terutama dalam hal menulis, masalah tersebut terjadi karena kurangnya motivasi siswa dalam menulis dan kurangnya keterampilan guru saat mengajar. Sehingga siswa bisa menulis struktur kata tetapi kurang bermakna (dalam penulisan kata sering ada huruf yang kurang serta penulisan huruf kecil dan huruf kapital tidak sesuai penempatannya).

Dibuktikan juga dari hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru kelas III SD Negeri 78 Palembang pada bulan Januari 2023, diketahui bahwa masih banyak siswa yang masih membutuhkan bimbingan dalam keterampilan menulis. Observasi adalah pengamatan data dengan menggunakan mata dan juga mengumpulkan data langsung dari lapangan tanpa standar (Saputro, Idris, & Suryani, 2021) Observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar (Dora & Idris, 2019). Dengan dibuktikannya dari hasil keterampilan menulisnya masih rendah yaitu kurang dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hal ini terlihat adanya 60% siswa yang belum tuntas dan hanya 40% yang sudah mencapai ketuntasan. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan pada kelas III yaitu 75. Indikator permasalahan yaitu kurangnya semangat dan ketertarikan siswa dalam hal menulis dan proses pembelajaran pun guru masih menerapkan metode konvensional (ceramah) yang masih terpaku pada media buku dan papan tulis sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa karena proses pembelajaran kurang menarik.

Maka dari permasalahan tersebut, diperlukan solusi dalam proses pembelajaran. Solusi tersebut diantaranya penggunaan media yang menarik saat proses pembelajaran. Salah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Menurut (Zulfikri, 2017) Media pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan susunan teks peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang dapat menumbuhkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah salah satu strategi pembelajaran yang meniru konsep permainan teka-teki silang, dimana siswa harus mengisi kotak-kotak jawaban yang saling berhubungan satu sama lain sesuai dengan pernyataan yang telah tersedia. Strategi pembelajaran teka-teki silang ini dapat mendorong siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya dan meningkatkan keaktifan serta menambah wawasan siswa. Intensitas motivasi biasanya bervariasi dengan perubahan waktu dan sekitarnya. Di sisi lain, (Hermansyah, 2021) menyampaikan hal tersebut secara sosial lingkungan juga dapat mempengaruhi sikap seseorang terhadap kehidupan dan pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* akan membuat siswa lebih tertarik dan dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam menulis. Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* bergambar dapat mempengaruhi keterampilan menulis siswa. Hal ini diperkuat oleh kajian terdahulu yang relevan salah satunya penelitian yang dilakukan (Fauziah, 2022) Dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Berbasis Kearifan Lokal Dengan Menggunakan Media *Puzzle*". Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada

keterampilan menulis. Kelebihan dari penelitian ini, dimana dengan menggunakan media *puzzle* mendapat respon positif, peserta didik senang, aktif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran menulis puisi menggunakan media *puzzle*. Sedangkan kekurangannya penelitian ini dilaksanakan pada tingkat SMK kelas X bukan tingkat SD.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Utami, Ganing, & Kristiantari, 2020) dengan judul penelitian "Model *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* Suku Kata Berpengaruh Terhadap Keterampilan Menulis" hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penguasaan keterampilan menulis permulaan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media *puzzle* suku kata dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional siswa kelas II SD Gugus Jenderal Sudirman. Kelebihan dari penelitian ini, dimana dengan menggunakan media dan model ini juga mampu meningkatkan efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi serta efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar dan ketelitian siswa dalam merangkai setiap kata dari *puzzle* yang tersedia. Sedangkan kekurangannya penelitian ini perlu dilakukan pembuktian secara empirik dengan dilaksanakannya penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *make a match* yang dikombinasikan dengan media *puzzle*.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Polisiandani, Mudzanatun, & Arisyanto, 2019) dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran *Concept Sentence* Berbantu Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Menulis Siswa". Hasil penelitian menunjukkan bahwa, model pembelajaran *Concept Sentence* berbantu media *puzzle* berpengaruh terhadap meningkatkan keterampilan menulis siswa. Kelebihan dari penelitian ini, dimana dengan menerapkan model dan media dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Sedangkan kekurangannya penelitian ini dilaksanakan di kelas tinggi dan jika guru ingin mengembangkan model berbantuan media ini dengan teknik atau model pembelajaran lainnya harus menyesuaikan dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang".

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2020, p. 67) Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2020, p. 111) metode eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui

pengaruh variabel independent (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Menurut Sugiyono (2019, p. 16) metode kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada data yang didapat dari suatu percobaan yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel, data yang diambil dengan instrumen penelitian yang bersifat statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini menggunakan jenis *Quasi Experimental Design*, dengan bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam rancangan *Nonequivalent Control Group Design* digunakan dua kelas sebagai subjek penelitian.

Menurut Sugiyono (2019, p. 215) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Arikunto (2013, p. 173) populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 78 Palembang yang seluruhnya berjumlah 814 siswa dari kelas 1 sampai kelas VI SD terdiri dari laki-laki dan perempuan. Menurut Sugiyono (2019, p. 81) Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh pusat populasi tersebut. Selanjutnya pemilihan sampel dari populasinya menggunakan *Probability Sampling*. Menurut Sugiyono (2020, p. 129) *Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *Sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Simple Random Sampling*. Sugiyono (2020, p. 129) dikatakan *Simple Random Sampling* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik Observasi, Tes. Observasi adalah pengamatan dengan menggunakan mata dan juga mengumpulkan data langsung dari lapangan tanpa standar (Saputro, Idris, & Suryani, 2020, p. 8). Sedangkan menurut, Arikunto (2013, p. 199) mengatakan bahwa metode observasi atau pengamatan meliputi kegiatan pemusatan penelitian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indra. Peneliti melakukan observasi sebelumnya untuk melengkapi latar belakang dimana mencari letak permasalahan yang ada di sekolah dasar beserta data yang dibutuhkan dari sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Menurut Arikunto (2013, p. 193) tes merupakan teknis pengumpulan data yang serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes berbentuk uraian dimana penelitian ini menggunakan tes pretest dan posttest setelah pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran siswa yang akan diberikan berupa uraian dengan jumlah 10 butir yang

diambil dari materi yang diajarkan untuk dikelas eksperimen sedangkan dikelas kontrol siswa akan diberikan tes setelah proses kegiatan pembelajaran dengan soal uraian yang sama dengan kelas eksperimen.

Menurut (Arikunto, 2013, p. 211) Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument. Suatu instrument dikatakan valid (sahih) bearti mempunyai validitas tinggi dan tidak diragukan lagi keabsahannya. Menurut Kesumawati & Aridanu (2018, p. 33) Reliabilitas merupakan suatu ukuran yang menunjukan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama. Pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0. Menurut Kesumawati & Aridanu (2018, p. 67) uji asumsi atau prasyarat merupakan salah satu bagian/langkah yang diperlukan untuk menganalisis data dengan formula statistik. Dapat dikatakan uji prasyaratan analisis diperlukan guna mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dilanjutkan atau tidak. Analisis varian mempersyaratkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusikan normal dan kelompok-kelompok yang dibandingkan homogenitas. Oleh karena itu analisis varian mempersyaratkan uji normalitas dan homogenitas data. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t (*Independent samples test*) berbantuan program SPSS 25, dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Jika taraf sig (*2-tailed*) $> 0,05$ maka H_0 diterima, jika taraf sig (*2-tailed*) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* bergambar terhadap kemampuan menulis siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 78 Palembang, penelitian ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negerii 78 Palembang". Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui apakah ada atau tidak ada pengaruh media *Crossword Puzzle* bergambar terhadap kemampuan menulis siswa kelas III SD Negeri 78 Palembang".

Pada kelas eksperimen peneliti menerapkan perlakuan (*treatment*) berupa media pembelajaran *Crossword Puzzle* bergambar dan untuk kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Langkah-langkah penerapan dari media pembelajaran *Crossword Puzzle* bergambar ini yaitu yang pertama guru menyajikan materi dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan media *Crossword Puzzle* bergambar yang berkaitan dengan materi, tahap kedua guru memberikan pertanyaan yang sesuai dengan materi dan siswa di arahkan untuk maju mengisi pertanyaan menggunakan media *Crossword Puzzle* bergambar yang telah disediakan. Ketiga, guru

mengecek siapa saja yang sudah memahami penjelasan materi yang sudah disampaikan dan sudah bisa menulis dengan baik.

Penelitian di kelas kontrol menggunakan metode ceramah tetapi tidak diberi perlakuan media *Crossword Puzzle* bergambar yaitu siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru. Kemudian siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari, jika siswa sudah paham dan tidak ada yang ditanyakan maka guru memberikan latihan soal kepada siswa mengenai materi yang telah diterimanya. Siswa mengerjakan soal di buku siswa dan dikumpulkan ke guru setelah semuanya selesai mengerjakan. Pelaksanaan penelitiannya dimulai setelah perlakuan di kelas eksperimen.

Pertemuan yang terakhir yaitu pertemuan keempat tahap penilaian atau kegiatan evaluasi. Dimana pada kegiatan ini, yaitu peneliti memberikan soal tes kepada kelas yang digunakan untuk penelitian. Pemberian soal tes ini merupakan kegiatan akhir dalam penelitian dan hasil dari soal tes ini dapat dijadikan evaluasi atau penelitian terhadap perlakuan (*treatment*) tersebut adakah pengaruh atau tidak pada keberhasilan atau peningkatan kemampuan menulis.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen diperoleh bahwa hasil rata-rata *pretest* siswa kelas eksperimen adalah 49,48 dan hasil *posttest* pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* bergambar adalah 78,45. data hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol diperoleh bahwa hasil rata-rata *pretest* siswa kelas kontrol adalah 43,45 dan hasil *posttest* pada kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* bergambar adalah 65,00.

Berdasarkan data hasil penelitian *Pretest* dan *posttest* di atas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai statistik deskriptif dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

	Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
<i>Pretest</i> Eksperimen	29	5	85	1435	49.48	18.820	354.187
<i>Posttest</i> Eksperimen	29	50	100	2275	78.45	12.894	166.256
<i>Pretest</i> Kontrol	29	5	70	1260	43.45	19.599	384.113
<i>Posttest</i> Kontrol	29	20	85	1885	65.00	15.178	230.357
Valid N (listwise)	29						

Dari tabel di atas, jumlah nilai *Pretest* Eksperimen keseluruhan adalah 1435 dengan rata-rata 49,48 nilai terendahnya adalah 5 sedangkan, nilai tertinggi adalah 85. Serta, standar deviasi kelas tersebut adalah 18,820. Selanjutnya, diperoleh jumlah nilai *posttest* eksperimen keseluruhan adalah 2275, dengan rata-rata nilai 78,45 memperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi adalah 100, serta standar deviasinya adalah 12.894. Berikutnya diperoleh nilai *pretest* kontrol keseluruhan adalah 1260 dengan rata-rata nilai 43,45 nilai terendahnya adalah 5 sedangkan, nilai tertinggi adalah 70. Serta, standar deviasi kelas tersebut adalah 19,599. Selanjutnya, diperoleh jumlah nilai *posttest* kontrol keseluruhan adalah 1885 dengan rata-rata nilai 65,00 memperoleh nilai terendah 20 dan nilai tertinggi adalah 85, serta standar deviasinya adalah 15.178. Berikut adalah hasil pengujian asumsi klasik yaitu uji normalitas data dengan uji *kolmogorov-smirnov* menggunakan SPSS Versi 25, dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov		
	Kelas	Statistik	df	Sig
Kemampuan Menulis Siswa	Pretest	.143	29	.133
	Eksperimen			
	Posttest	.119	29	.200*
	Eksperimen			
	Pretest Kontrol	.152	29	.084
	Posttest Kontrol	.146	29	.115

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-smirnov* dengan SPSS versi 25 diatas, data bisa dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan (sig) > 0,05, berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa hasil nilai *posttest* kelas kontrol mendapatkan nilai signifikan (0,115) > (0,05) dan hasil *posttest* yang diperoleh pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan (0,200) > (0,05) sehingga *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal, maka dinyatakan "nilai *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal".

Uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Test of Homogeneity of Variance			
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Kemampuan Menulis Siswa	<i>Based on Mean</i>	.391	1	56	.534
	<i>Based on Median</i>	.307	1	56	.582
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.307	1	50.964	.582
	<i>Based on trimmed mean</i>	.376	1	56	.542

Berdasarkan hasil perhitungan homogenitas data yang diperoleh bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* (0,534) > (0,05) sehingga dapat dinyatakan nilai *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen "bervarian homogen".

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis *Independent Sample Test Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		<i>Independent Samples Test</i>								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Kemampuan Menulis Siswa	Equal variances assumed	.391	.534	-3.636	56	.001	-13.448	3.698	-20.857	-6.040
	Equal variances not assumed			-3.636	54.574	.001	-13.448	3.698	-20.861	-6.036

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis pada nilai posttest kelas kontrol dan eksperimen menggunakan uji-t (*Independent samples test*) dengan bantuan SPSS versi 25 diatas, maka diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima. Bearti terdapat pengaruh media *Crossword Puzzle* bergambar terhadap kemampuan menulis siswa kelas III SDN 78 Palembang.

Untuk lebih jelasnya mengenai nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 5. Rata-rata Perhitungan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

<i>Group Statistics</i>					
	Kelas	N	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviatio</i>	<i>Std.Error Mean</i>
				<i>n</i>	
Kemampuan Menulis Siswa	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	29	65.00	15.178	2.818
	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	29	78.45	12.894	2.394

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol < *posttest* kelas eksperimen yakni nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* bergambar adalah 78,45 dan rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 65,00 dengan perbedaan 13,45. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* bergambar lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Crossword Puzzle* bergambar terhadap kemampuan menulis siswa kelas III SD Negeri 78 Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* bergambar terhadap kemampuan menulis siswa kelas III SD Negeri 78 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata tes soal uraian untuk mengukur kemampuan menulis siswa, pada kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan media pembelajaran

Crossword Puzzle bergambar lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan media *Crossword Puzzle* bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, F., Idris, M., & Sholeh, K. (2021). Minat Siswa Terhadap Sejarah Dan Budaya Palembang Di SMA Negeri 15 Palembang. *Kalpataru*, 77-82.
- Dora, A., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam di Kecamatan Sirah Pulau Padang. *Kalpataru*, 45-53.
- Fauziah, E. R. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Berbasis Kearifan Lokal Dengan Menggunakan Media Puzzle. *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*.
- Hermansyah. (2018). Pengaruh Strategi *Writing In The Here And Now* Terhadap Kemampuan Menulis Argumentasi Siswa Kelas X SMK Madyatama Palembang. *Wahana Didaktika*, 347.
- Hermansyah. (2021). *Self Talk Strategy In Improving The Eleventh Grade Students' Speaking Ability. English Language Teaching and Applied Linguistics*.
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: Noerfikri Offset.
- Mulyati. (2015). *Terampil Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Polisiandani, F., Mudzanatun, & Arisyanto, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Concept Sentence Berbantu Media Puzzle Terhadap Keterampilan Menulis Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*.
- Saputro, Idris, & Suryani. (2020). Sejarah Dan Budaya Palembang Barat Sebagai Sumber Buku Saku. *Kalpataru*.
- Saputro, R. A., Idris, M., & Suryani, I. (2021). *Tipologi Peninggalan Sejarah Masa Klasik Hindu-Buddha Sampai Masa Kemerdekaan di Palembang Barat*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Sardila, V. (2015). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan Melalui Kemampuan Menulis Biografi Dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pemikiran Islam*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tantawi, I. (2019). *Terampil Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Kencana.
- Utami, P. M., Ganing, N., & Kristiantari, M. G. (2020). Model *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* Suku Kata Berpengaruh Terhadap Keterampilan Menulis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*.
- Zaini, & Hisyam. (2008). Strategi Pembelajaran Aktif. *Yogyakarta: Pustaka Insan*.

Zulfikri, M. (2017). Pelaksanaan Model Pembelajaran *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TGB SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*.