



Analysis report

Compilatio Magister+ | UMSIDA

ARTIKEL DHIYA (2)

ID : 82bd49decac6b2d6d3f351ddb09d8b172c81fd5a



10%

Suspicious texts

File name : ARTIKEL DHIYA (2).txt

Original file size : 938.47 KB

Number of words : 5,060

Number of characters : 38836

Submitter : UMSIDA Perpustakaan

Submission date : March 5, 2026

Upload type : interface

analysis end date : March 5, 2026

Summary (section 1/3)

Location of suspect texts in the document :



Included in the suspicious text score :



Similarities

3%

Passages with similarities to sources found in different collections.



AI detection

5%

Texts with stylistically similar formulations to AI-generated text. This rate is an indicator, not proof. Check with the author that he/she has mastered the knowledge mentioned in the document.



Unrecognized languages

2%

Passages in which some of the vocabulary used is not part of the language dictionary. This may be an attempt by the author to modify the text to make detection impossible.



Not included in the percentage of suspicious texts :



Texts between quotes

<1%

Passages between quotation marks, often revealing a quotation.

☰ Sources of similarities (section 2/3)



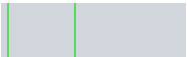
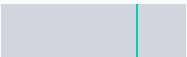
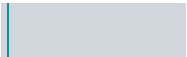
Similarities

3%

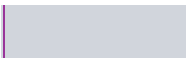
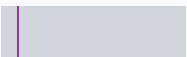
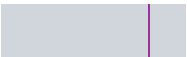
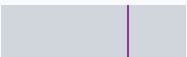
Passages with similarities to sources found in different collections.



Main source detected

No.	Description	Similarities	Locations
1	 PENGARUH METODE QUANTUM WRITING PAD... repository.upi.edu/120467/1/S_PGSD_2005950_Titl... 	<1%	
2	 Kontribusi Minat Baca dan Motivasi Belajar... repository.unp.ac.id/id/eprint/33978/1/final_2_FITR... 	<1%	
3	 ALGORITMA: Journal of Mathematics Education journal.uinjkt.ac.id/algoritma/gateway/plugin/Web... 	<1%	

Source with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations
4	 Analisis kesulitan menulis permulaan pada... doi.org/10.22460/collase.v7i5.22684 	<1%	
5	 Analisis Uji T-Student Dua Sampel Berpasanga... doi.org/10.31004/irje.v5i4.2898 	<1%	
6	 EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA... ejournal.upi.edu/index.php/tarbawy/article/downl... 	<1%	
7	 digilib.uinkhas.ac.id digilib.uinkhas.ac.id/29980/1/TITIK%20MAULIDIYA... 	<1%	



Page | 1

Pengaruh Media Pembelajaran Etno Puzzle Terhadap Keterampilan

Menulis Teks Deskripsi Siswa IV SD Islam Nurul Hikam

The Effect of Etno Puzzle Learning Media on the Descriptive Writing

Skills of Fourth Grade Students at Nurul Hikam Islamic Elementary

School

Dhiya Putri Rahmawati¹⁾, Mahardika Darmawan Kusuma Wardana²⁾

1)Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo

2)Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo

Email Penulis Korespondensi: mahardikadarmawan@umsida.ac.id

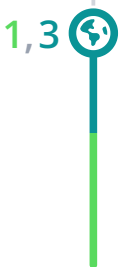
Abstract. The study in this research shows that students' descriptive writing
skills are low due to limitations in idea

development, vocabulary, and paragraph structure that is not coherent. In fact,
writing skills play an important

role in Indonesian language learning in elementary schools. An alternative
learning method that can be

applied to overcome this problem is the use of the Etno Puzzle learning media
based on local wisdom. This
study aims to analyze the effect of the Etno puzzle media on the descriptive text
writing skills of fourth-grade

students. This study aims to analyze the effect of the Etno puzzle media on the
descriptive text writing skills of



fourth-grade students. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design of one group

pretest-posttest. This study was conducted at Nurul Hikam Islamic Elementary School with a population of 20

fourth-grade students, who were also used as the sample through the saturation technique. The research data

consisted of primary data obtained through writing tests to measure students' abilities before and after being

given treatment. Data processing was carried out with the help of IBM Statistics SPSS version 27, and the

results of the normality test showed that the data was normally distributed. Hypothesis testing used a paired

sample t-test with a significance value of $0.001 < 0.05$. In addition, the magnitude of improvement was obtained

through the N-Gain test of 0.6293 with a fairly effective category. The conclusion of the study shows that there

is a significant effect of the use of ethno puzzle media on students' descriptive writing skills and is able to

improve students' skills in the fairly effective category.

Keywords – learning media; ethno puzzle; writing skills; descriptive text; elementary school

Abstrak. Kajian pada penelitian ini menunjukkan rendahnya keterampilan menulis teks deskripsi siswa yang

disebabkan oleh keterbatasan dalam pengembangan ide, kosakata, serta penyusunan paragraf yang belum

runtut. Padahal, keterampilan menulis memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di

sekolah dasar. Alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah

pemanfaatan media pembelajaran Etno Puzzle berbasis kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk

menganalisis pengaruh media Etno puzzle terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas

IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest-

posttest. Pelaksanaan penelitian ini di SD Islam Nurul Hikam dengan populasi seluruh siswa kelas IV

berjumlah 20 siswa yang sekaligus dijadikan sampel melalui teknik jenuh. Data penelitian berupa data primer yang diperoleh melalui tes menulis untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan IBM statistic SPSS versi 27, diperoleh hasil uji normalitas

menunjukkan data berdistribusi normal. Pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan

hasil nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Selain itu, besarnya peningkatan diperoleh melalui uji N-Gain

sebesar 0,6293 dengan kategori cukup efektif. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh

signifikan penggunaan media etno puzzle terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa serta mampu

meningkatkan keterampilan siswa dalam kategori cukup efektif.

Kata kunci - media pembelajaran; etno puzzle; keterampilan menulis; teks deskripsi; sekolah dasar

I. PENDAHULUAN

Keterampilan menulis teks deskripsi merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dikuasai

siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu

keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skill), keterampilan membaca (reading

skill), keterampilan menulis (writing skill) [1] [2]. Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan

dalam bentuk bahasa tulis [3]. Salah satu keterampilan menulis yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar

adalah menulis teks deskripsi, yaitu karangan yang menggambarkan suatu objek secara faktual dan rinci sehingga

pembaca seolah-olah dapat merasakan maupun melihat objek yang dipaparkan [4] [5].

Berdasarkan hasil observasi di SD Islam Nurul Hikam Banjarbendo, Sidoarjo yang berjumlah 20 siswa,

ditemukan adanya permasalahan pada keterampilan menulis teks deskripsi. Meskipun siswa sudah mampu menulis

<mailto:mahardikadarmawan@umsida.ac.id>

2 | Page

secara mandiri, namun kualitas tulisannya masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurang berkembangnya ide,

terbatasnya kosakata yang digunakan, serta uraian deskripsi yang belum detail. Selain itu, sekitar 6 siswa mengalami

kesulitan dalam menentukan ide pokok sehingga menyebabkan alur paragraf menjadi kurang runtut. Kesalahan dalam

penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan penyusunan kalimat juga masih sering ditemui. Rendahnya minat dan

motivasi siswa dalam kegiatan menulis turut menjadi faktor penghambat. Oleh sebab itu, diperlukan penggunaan



media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif guna membantu memvisualkan objek serta mendorong

pengembangan ide siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan penggunaan media pembelajaran etno puzzle

sebagai alternatif pembelajaran berbasis kearifan lokal. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan

dari pendidik kepada siswa untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran [6], sedangkan etno puzzle merupakan media visual manipulatif berbasis etnopedagogi yang pemanfaatan pengetahuan dan nilai-nilai kearifan lokal sebagai

sumber belajar [7]. Puzzle merupakan permainan bongkar pasang yang digunakan dengan cara menyusun bagian-

bagian menjadi satu kesatuan utuh, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir dan pemecahan masalah siswa [8].

Nilai kearifan lokal tersebut tercermin dalam tema nyadran yang mengajarkan nilai religius dan rasa syukur, lontong

kupang yang mencerminkan aktivitas ekonomi masyarakat lokal, kuda lumping yang mengandung nilai seni budaya

dan kerja sama, serta sedekah bumi yang mengajarkan sikap gotong royong dan kepedulian sosial dalam kehidupan

bermasyarakat. Penggunaan puzzle memungkinkan siswa belajar aktif melalui pengalaman langsung, sejalan dengan

pendapat bahwa media yang dapat diindera membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran [8]. Hal ini sejalan

dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun dari pengalaman dan interaksi sosial

sebagaimana dikemukakan oleh Lev Vyhotsky dan Jean Piaget [9], oleh karena itu, media etno puzzle diharapkan

dapat meningkatkan partisipasi siswa sekaligus membantu mengembangkan ide dalam menulis teks deskripsi secara

sistematis dan kontekstual.

Pemanfaatan media pembelajaran etno puzzle berpotensi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks

deskripsi siswa. Media ini menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat langsung melalui aktivitas visual dan

kinestetik, seperti menyusun potongan gambar serta mengamati representasi unsur budaya lokal. Proses tersebut dapat

mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang diperlukan dalam penyusunan teks deskripsi,

sekaligus melatih siswa untuk menuangkan hasil pengamatan ke dalam tulisan yang tersusun secara sistematis dan

logis. Selain itu, integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam media etno puzzle turut berkontribusi dalam meningkatkan

minat serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, secara teoritis media pembelajaran etno

puzzle sebagai variabel X diduga berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks deskripsi sebagai variabel Y,

karena mampu menciptakan pembelajaran yang partisipatif, kontekstual, dan bermakna.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan media puzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar

dan kemampuan berbahasa siswa [10][11]. Penggunaan pictorial crossword puzzle berpengaruh positif terhadap

penguasaan kosakata dan keterampilan menulis permulaan siswa sekolah dasar [12]. Membuktikan media picture

puzzle secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia [13][14]. Integritas media puzzle dengan

pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dapat memperkuat identitas budaya siswa sekaligus meningkatkan

kemampuan kognitif dan keterampilan menulis teks deskripsi [15].

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih terbatas pada penggunaan puzzle

konvensional dan belum banyak mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran [16].

Akibatnya, bukti empiris mengenai pengaruh etno puzzle sebagai media pembelajaran berbasis etnopedagogi dalam

meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi masih sangat terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya empirical

gap, yaitu kekosongan bukti atau data penelitian yang memadai pada suatu topik, sehingga memerlukan kajian lebih

lanjut [17]. Kesenjangan ini terjadi karena penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan media

pembelajaran secara umum tanpa mempertimbangkan dimensi kearifan lokal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji pengaruh penerapan etno puzzle terhadap keterampilan menulis

teks deskripsi siswa kelas IV SD Islam Nurul Hikam.

Penelitian terdahulu yang berjudul “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan keterampilan Menulis

Deskripsi siswa kelas II Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa puzzle konvensional efektif dalam meningkatkan

kemampuan menulis deskripsi siswa, namun penelitian tersebut masih terbatas pada penggunaan media puzzle umum

tanpa mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal [18]. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini pada siswa

menggunakan etno puzzle sebagai media pembelajaran yang memuat unsur kearifan lokal. Berdasarkan hal tersebut,

rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan etno puzzle dapat berpengaruh terhadap keterampilan

menulis teks deskripsi siswa kelas IV SD Islam Nurul Hikam. Tujuan penelitian ini adalah menguji pengaruh media

etno puzzle dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat

memberikan alternatif media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang lebih kontekstual dan bermakna.

Page | 3

II. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Nurul Hikam yang terletak di Desa Banjarbendo Kecamatan Sidoarjo

Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen bentuk desain eksperimen yang

digunakan adalah pre-experimental design menggunakan model One Group Pretest-Posttest Design yaitu hanya satu

kelompok tanpa kelompok kontrol (pembanding) sampel tidak dipilih menggunakan randomisasi [19]. Populasi

penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Islam Nurul Hikam sebanyak 20 siswa. Penepatan sampel didasarkan pada kondisi populasi yang relatif kecil (kurang dari 30 siswa), sehingga seluruh populasi digunakan sebagai sampel melalui

teknik sampling jenuh untuk memperoleh data yang akurat [20]. Sampel penelitian berjumlah 20 orang, laki-laki 8

dan perempuan 12, dijadikan sebagai sampel penelitian.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut ini :

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest Posttest

Sumber : Sugiyono (2013) [21]

Keterangan:

O1 = Tes sebelum penerapan perlakuan media pembelajaran etno puzzle (Pretest)

X = Perlakuan, yaitu media pembelajaran etno puzzle

O2 = Test sesudah penerapan perlakuan media pembelajaran etno puzzle (Posttest)

Instrumen penelitian merupakan elemen penting dalam proses pengumpulan data karena berfungsi sebagai

alat ukur terhadap variabel yang dikaji [22]. Teknik pengumpulan data adalah proses yang dilakukan peneliti untuk

memperoleh data penelitian melalui penggunaan instrumen yang telah disusun [23]. Dalam penelitian ini, teknik

pengumpulan data meliputi tes dan dokumentasi. Tes menulis digunakan untuk mengukur keterampilan menulis teks

deskripsi sebelum dan sesudah perlakuan. Pelaksanaan tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pretest untuk mengetahui

kemampuan awal siswa sebelum penerapan media Etno Puzzle dan posttest untuk mengetahui kemampuan siswa

setelah penerapan media Etno Puzzle. Dokumentasi digunakan merekam proses pembelajaran selama penelitian berlangsung dalam bentuk foto kegiatan sebagai data pendukung.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes uraian pada materi

teks deskripsi. Penilaian

keterampilan ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengembangkan gagasan ke dalam bentuk

tulisan deskriptif yang utuh, runtut, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Rubrik penilaian dikembangkan

berdasarkan teori keterampilan menulis menurut H. Dalman (2020), yang meliputi aspek kesesuaian judul dengan isi

karangan, penggunaan dan penulisan ejaan, pilihan kata dan diksi, struktur kalimat, keterpanduaan antarkalimat (dari

segi ide), keterpanduaan antarparagraf (dari segi ide), isi keseluruhan, kerapihan [3]. Aspek aspek tersebut kemudian

dikembangkan menjadi indikator penilaian yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Penilaian dilakukan menggunakan skala tertutup jenis Guttman dengan dua kategori jawaban, yaitu ya (skor

1) dan tidak (skor 0). Skala Guttman dipilih karena memberikan jawaban yang tegas seperti "ya-tidak" atau "positif-

negatif". Skala Guttman dipilih karena memberikan penilaian yang bersifat tegas dan dikotomis (dua alternatif jawaban), sehingga setiap indikator hanya memiliki dua kemungkinan penilaian, yaitu terpenuhi atau tidak terpenuhi.

Dengan demikian, penilaian dilakukan berdasarkan ketercapaian indikator yang telah ditetapkan dalam rubrik [20].

Seluruh indikator dalam rubrik dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang menunjukkan kemampuan yang

harus dicapai siswa dalam menulis teks deskripsi. Artinya, setiap indikator menggambarkan kompetensi yang

diharapkan muncul dalam tulisan siswa. Oleh karena itu, skor 1 diberikan apabila siswa mampu memenuhi indikator

yang dinilai (penilaian positif), sedangkan skor 0 diberikan apabila siswa belum mampu memenuhi indikator tersebut

(penilaian negatif) [20]. Skor pada setiap indikator kemudian dijumlahkan untuk memperoleh skor total keterampilan

menulis siswa. Hasil penilaian dinyatakan dalam bentuk angka (0 dan 1) yang diakumulasikan menjadi skor total,

sehingga data yang diperoleh merupakan data numerik. Data numerik tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan

teknik statistik, sehingga penelitian ini termasuk pendekatan kuantitatif [24].

Adapun rubrik penilaian keterampilan menulis teks deskripsi yang dikembangkan berdasarkan teori H.

Dalman (2020) disajikan pada tabel berikut [3].

Tabel 2. Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Teks Deskripsi

Penilaian dikembangkan berdasarkan teori H. Dalman [3].

Variabel Y Aspek yang dinilai Unsur yang dinilai Skala penilaian

Ya (1) Tidak (0)

Pretest Perlakuan Posttest

O1 X O2

4 | Page

Keterampilan

menulis teks

deskripsi

Kesesuaian judul

dengan isi karangan

Peserta didik mampu

menulis karangan yang

sesuai dengan judul dan

isi mendeskripsikan

objek sesuai judul

Peserta didik mampu

menulis karangan yang

sesuai dengan judul dan

isi mendeskripsikan

objek sesuai judul

Peserta didik tidak

mampu menulis karangan

yang sesuai dengan judul

dan isi tidak

mendeskripsikan objek

sesuai judul

Penggunaan dan

penulisan ejaan

Peserta didik mampu

menggunakan ejaan,

huruf kapital, dan tanda

baca dengan benar

Peserta didik mampu

menggunakan ejaan,

huruf kapital, dan tanda

baca yang benar

Peserta didik tidak

mampu menggunakan

ejaan, huruf kapital, dan

tanda baca yang benar

Pilihan kata dan diksi Peserta didik mampu

memilih kata yang tepat
sesuai objek yang diamati

Peserta didik mampu

memilih kata yang tepat
sesuai objek yang diamati

Peserta didik tidak

mampu memilih kata
yang tepat sesuai objek

yang diamati

Struktur kalimat Peserta didik mampu

menulis kalimat dengan

struktur yang benar

Peserta didik mampu
menulis kalimat dengan
struktur yang benar

Peserta didik tidak
mampu menulis kalimat
dengan struktur yang
benar

Keterpanduaan
antarkalimat (dari segi
ide)

Peserta didik mampu
menghubungkan gagasan
antarkalimat dengan
runtut dan logis

Peserta didik mampu
menghubungkan gagasan
antarkalimat dengan
runtut dan logis

Peserta didik tidak
mampu menghubungkan
gagasan antarkalimat
dengan runtut dan logis

Keterpanduaan

antarparagraf (dari segi
ide)

Peserta didik mampu
mengaitkan paragraf
sehingga membentuk
uraian yang utuh

Peserta didik mampu
mengaitkan paragraf
sehingga membentuk
uraian yang utuh

Peserta didik tidak
mampu mengaitkan
paragraf sehingga uraian
tidak utuh

Isi keseluruhan Peserta didik mampu
menulis isi teks deskripsi
yang lengkap sesuai
objek yang diamati

Peserta didik mampu
menulis isi teks deskripsi
yang lengkap sesuai
objek yang diamati

Peserta didik tidak

mampu menulis isi teks
deskripsi yang lengkap

sesuai objek yang diamati

Kerapihan Peserta didik mampu

menulis dengan rapi,

tulisan terbaca jelas, dan

tersusun dengan baik

Peserta didik mampu

menulis dengan rapi,

tulisan terbaca jelas, dan

tersusun dengan baik

Peserta didik tidak

mampu menulis dengan

rapi, tulisan tidak terbaca

jelas, dan tidak tersusun

dengan baik

Setelah rubrik penilaian disusun, instrumen terlebih dahulu diuji validitas isinya. Validitas isi bertujuan untuk

mengetahui sejauh mana butir instrumen telah merepresentasikan indikator yang dikur. Uji validitas isi dilakukan oleh

dua validator ahli. Penilaian validator menggunakan skala kategori berupa bilangan bulat berurutan (skala 1-4)

sehingga memungkinkan dihitung tingkat kesepakatan penilai terhadap setiap butir instrumen. Hasil penilaian tersebut

dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V (Aiken, 1985) [25], yang digunakan untuk mengukur tingkat kesepakatan para penilai terhadap relevansi setiap butir berdasarkan data berskala ordinal. Rumus koefisien Aiken's V merujuk

pada Aiken (1985) [25]:

$$V = \frac{\sum s}{[n(c-1)]}$$

Keterangan:

V = indeks validitas konten

s = r – lo

lo = angka penilaian validasi terendah (dalam penelitian ini = 1)

c = angka penilaian validasi tertinggi (dalam penelitian ini = 4)

r = angka yang diberikan oleh penilai (validator)

n = jumlah validator yang melakukan penilaian

Nilai koefisien Aiken's V berada pada rentang 0 sampai 1. Semakin mendekati 1, semakin tinggi tingkat

tingkat kesepakatan validator terhadap relevansi butir instrumen, karena Aiken (1985) tidak menetapkan kategori

interpretasi secara eksplisit, penelitian ini menggunakan kriteria interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria validitas isi menggunakan indeks Aiken's V [26].

Setelah instrumen dinyatakan valid melalui uji validitas isi menggunakan koefisien Aiken's V, selanjutnya

dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi penilai antar validator. Uji reliabilitas antar penilai

dilakukan menggunakan Intraclass Correlation Coefficient (ICC) yang merujuk pada Koo & Li (2016) [27]. Rumus ICC menurut Koo & Li (2016) [27]:

$$ICC = \frac{MSR - MSE}{MSR + MSE}$$

$$K = \frac{ICC}{1 - ICC}$$

-

-

Keterangan:

MSR: rata-rata kuadrat untuk baris

MSC: rata-rata kuadrat untuk kolom

MSE: rata-rata kuadrat untuk kesalahan

K: jumlah penilai/pengukuran

Berdasarkan Koo dan Li (2016), kriteria interpretasi nilai ICC sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria reliabilitas menggunakan ICC [27].

ICC Kriteria

< 0,50 Rendah

0,50-0,75 Sedang

0,75-0,90 Baik

> 0,90 Sangat baik

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan perangkat IBM Statistic SPSS versi 27. Analisis dimulai dengan uji normalitas (Shapiro – wilk Test) yang bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data hasil

belajar siswa memenuhi uji normalitas. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut [24] :

1. Jika Sig > 0,05, maka data berdistribusi normal
2. Jika Sig < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal

Setelah memastikan normalitas data, dilakukan uji hipotesis (Paired Sample T-

Test) uji ini untuk mengidentifikasi

apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.
Kriteria pengambilan keputusan yaitu

[24] :

1. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan terdapat pengaruh signifikan

pengaruh signifikan penggunaan media etno puzzle terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

2. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang menunjukkan tidak terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran etno puzzle terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

Rumus uji Paired T-Test, yaitu [28]:

$$t = \frac{\bar{D}}{SD/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

$\bar{D}$ = rata-rata selisih antara skor posttest dan pretest

SD = simpangan baku (standar deviasi) dari selisih skor = $n-1$

n = jumlah pasangan data (jumlah responden)

Selain itu , penelitian ini juga melakukan analisis N-Gain untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan dalam

penelitian ini, sehingga dapat diketahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media

pembelajaran etno puzzle [29].

Tabel 4. Kriteria N-Gain [29].

Indeks validitas (V) Kriteria

$V > 0,8$ Sangat valid

$0,4 < V < 0,8$ Validitas sedang

$V < 0,4$ Tidak valid

6 | Page

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Etno Puzzle

terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV SD Islam Nurul Hikam Banjarbendo, Sidoarjo. Penelitian

dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara terstruktur agar proses pengumpulan data dapat

terkontrol. Tahap awal pada tanggal 9 September 2025 dilakukan analisis

masalah dan observasi kelas untuk

mengetahui proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi di kelas IV, termasuk karakteristik

siswa, kemampuan awal menulis, serta hambatan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa keterampilan menulis teks deskripsi siswa masih belum optimal. Siswa telah mampu

menulis secara mandiri, namun kualitas tulisan masih terbatas, terutama dalam pengembangan ide, penyusunan

paragraf yang kurang runtut, serta penggunaan kaidah kebahasaan yang belum tepat. Temuan tersebut menjadi dasar

dalam pengembangan perangkat ajar berupa media pembelajaran Etno Puzzle. Selain menyiapkan media Etno Puzzle,

modul ajar, dan instrumen soal pretest dan Posttest juga disusun. Perangkat yang telah disusun selanjutnya melewati

proses validasi oleh dua dosen untuk memastikan kelayakan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian.

Setelah perangkat dinyatakan layak, penelitian dilaksanakan pada tanggal 12-13 januari 2026 dengan

menggunakan desain one group pretest posttest. Pelaksanaan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui

kemampuan awal siswa dalam menulis teks deskripsi. Selanjutnya dilakukan pembelajaran menggunakan media Etno

Puzzle sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang dalam modul ajar. Pada akhir kegiatan, siswa diberikan

posttest untuk melihat perubahan keterampilan menulis teks deskripsi setelah penggunaan media pembelajaran Etno Puzzle. Data hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media

etno puzzle terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV.

Sebelum diimplementasikan dalam penelitian lapangan, perangkat pembelajaran



terlebih dahulu melalui tahap

validasi oleh dua orang dosen yang memiliki kompetensi di bidang pembelajaran Bahasa Indonesia serta

pengembangan media pembelajaran. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media dan instrumen yang

dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam penelitian. Aspek yang dinilai dalam validasi

meliputi kesesuaian media dengan tujuan dan indikator pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi, ketepatan

materi yang disajikan, kejelasan petunjuk penggunaan, kualitas tampilan media, serta kesesuaiannya dengan

karakteristik siswa di sekolah dasar. Selain itu instrumen pretest dan posttest juga divalidasi untuk memastikan bahwa

soal yang digunakan benar-benar mengukur keterampilan menulis teks deskripsi sesuai dengan aspek penilaian yang

telah ditetapkan. Media pembelajaran Etno Puzzle dirancang untuk membantu siswa mengamati objek secara konkret melalui kegiatan menyusun puzzle, mengidentifikasi ciri-ciri objek, mendiskusikan hasil pengamatan, serta

menyusunnya ke dalam bentuk teks deskripsi. Media ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses

pembelajaran sehingga dapat membantu pengembangan ide dan penyusunan paragraf secara lebih runtut. Perhitungan

validasi dianalisis menggunakan Aiken's V dilakukan secara manual dengan bantuan Microsoft Excel untuk menilai

tingkat kesesuaian setiap item terhadap aspek yang diukur. Hasil rekapitulasi indeks koefisien Aiken's V untuk

perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian disajikan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Indeks Koefisien Aiken's V untuk Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Penelitian

Aspek Nilai Validator Skala Rater (S)

Total Skala

Rater $\sum s$

n(c-1) Nilai

Validasi

(V)

Kategori

I II I II

IKPD 26 29 18 21 39 48 0,81 VALID

Pretest posttest 28 34 19 25 44 54 0,81 VALID

Modul Ajar 36 40 25 29 54 66 0,82 VALID

Media pembelajaran

Etno Puzzle

50 56 35 41 76 90 0,84 VALID

Persentase % Kriteria

< 40 Tidak efektif

40 – 55 Kurang efektif

56 – 75 Cukup efektif

>76 Efektif

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh seluruh perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang

digunakan dalam penelitian ini, yaitu LKPD, instrumen pretest-posttest, modul ajar, dan media pembelajaran Etno

Puzzle, telah memenuhi kriteria validitas isi dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh instrumen

telah layak digunakan dalam penelitian karena telah sesuai dari segi isi, penyajian, bahasa, serta kesesuaian dengan

tujuan pembelajaran.

Setelah dilakukan pengujian validitas menggunakan koefisien Aiken's V, tahap selanjutnya adalah pengujian

reliabilitas terhadap nilai keterampilan menulis teks deskripsi siswa dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS

Statistics versi 27. uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi penilaian antarpemilai (inter-rater

reliability) terhadap hasil penilaian siswa. dalam penelitian ini, reliabilitas nilai siswa dianalisis menggunakan

Intraclass Correlation Coefficient (ICC). Hasil pengujian reliabilitas disajikan pada tabel 6, yang menunjukkan tingkat

kesepakatan antarpemilai.

Tabel 6. Hasil Reliabilitas ICC

Intraclass Correlation Coefficient



Intraclass

Correlationb

95% Confidence Interval F Test with True Value 0

Lower Bound Upper Bound Value df1 df2 Sig

Single Measures .604a .232 .822 4.050 19 19 .002

Average Measures .753c .376 .902 4.050 19 19 .002

Sumber: Data diolah pada tahun 2026 menggunakan IBM SPSS Statistic 27

Hasil perhitungan Intraclass Correlation Coefficient (ICC) pada tabel 6 yang menunjukkan nilai ICC Average

Measures sebesar 0,753. Jika dibandingkan dengan kriteria koefisien ICC, maka dapat dikatakan bahwa kesepakatan

antar rater berada pada kategori baik, sehingga penilai memiliki konsistensi yang cukup baik dalam menilai

keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini diperoleh dari 20 siswa kelas IV SD Islam Nurul Hikam yang

seluruhnya mengikuti kegiatan pretest dan posttest secara lengkap. Data tersebut menggambarkan perolehan nilai

keterampilan menulis teks deskripsi sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Etno Puzzle. Berikut data

nilai pretest dan posttest keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar yang diperoleh selama

penelitian berlangsung pada tabel 7:

Tabel 7. Hasil Data Nilai Pretest dan Posttest

Nama Pretest Posttest

Aisyah 38 75

Rehan 75 100

Dzaki 25 50

Tara 38 75

Aya 50 88

Nada 50 88

Jihan 63 75

Shena 38 75

Chabib 50 88

Yumna 50 88

Naila 25 75

Abyan 63 100

Mayra 50 88

Aim 38 63

Frisa 50 75

Omer 63 100

Alkha 50 63

Berdasarkan data nilai pretest dan posttest tersebut, selanjutnya dilakukan analisis data untuk mengetahui

perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis diawali dengan uji normalitas sebagai uji

prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji paired sample t-test untuk menguji hipotesis penelitian, serta perhitungan

N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 27 terhadap data

keterampilan menulis teks deskripsi siswa terhadap media etno puzzle. Hasil uji tersebut terperinci dalam tabel 8,

yang menampilkan nilai signifikansi (Sig.).

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk

Statistic df Sig. Statistic df Sig.

Pretest .216 20 .015 .918 20 .091

Posttest .194 20 .047 .909 20 .060

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data diolah pada tahun 2026 menggunakan IBM SPSS Statistic 27

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,91

dan posttest sebesar 0,060. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest dan posttest

dinyatakan berdistribusi normal. Distribusi normal ini sangat penting untuk memvalidasi analisis statistic lebih lanjut.



Hasil Uji Hipotesis

Uji paired sample T-Test dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistic versi 27 terhadap data

kerampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil uji ini ditampilkan secara rinci pada tabel 9

yang menunjukkan tingkat signifikansi perbedaan skor pretest dan posttest keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis t

Paired Samples Test

Paired Differences

t df

Sig. (2-

tailed) Mean

Std.

Deviation

Std. Error



Mean

95% Confidence Interval

of the Difference

Lower Upper

Pair 1

Pretest -

Posttest

-31.250 9.519 2.129 -35.705 -26.795 -14.681 19 .000

Sumber: Data diolah pada tahun 2026 menggunakan IBM SPSS Statistic 27

Hasil analisis menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $p < 0,001$

yang lebih kecil taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara

skor pretest dan posttest keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar.

Analisis N-Gain

Pengolahan data N-Gain dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 27. Hasil perhitungan

N-Gain disajikan secara rinci pada tabel 10 yang menunjukkan nilai rata-rata N-Gain serta kategori tingkat

peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 10. Hasil Analisis N-Gain

Descriptive Statistics

N Minimum Maximum Mean Std. Deviation

Ngain_Score 20 .26 1.00 .6293 .22867

Kharina 25 50

Alya 63 88

Gibran 50 75

Page | 9

Ngain_Persen 20 26.00 100.00 62.9344 22.86713

Valid N

(listwise)

20

Sumber: Data diolah pada tahun 2026 menggunakan IBM SPSS Statistic 27

Berdasarkan hasil yang disajikan pada gambar 10 hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain sebesar

0,6293 dengan simpangan baku sebesar 0,22867. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan menulis teks

deskripsi siswa berada pada kategori cukup efektif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Etno

Puzzle berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV SD Islam Nurul Hikam.

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai



pretest dan posttest berdistribusi normal

karena nilai signifikansi masing-masing lebih besar dari 0,05. Dengan terpenuhinya uji prasyarat tersebut, analisis dilanjutkan menggunakan uji paired sample t-test.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ yang lebih kecil dari taraf signifikansi

0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Artinya, keterampilan menulis

teks deskripsi siswa setelah menggunakan media pembelajaran Etno Puzzle mengalami peningkatan yang bermakna

dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis N-Gain yang menunjukkan rata-

rata sebesar 0,6293 dengan kategori cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Etno Puzzle

memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

Secara deskriptif, peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi terlihat pada beberapa aspek utama,

seperti kemampuan mengembangkan ide, kesesuaian judul dengan isi karangan, pilihan kata dan diksi. Melalui

kegiatan menyusun puzzle, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dalam mengamati objek. Proses

observasi tersebut membantu siswa menggali detail ciri-ciri objek sehingga ide yang dituangkan dalam tulisan menjadi lebih jelas dan terarah. Media Etno Puzzle juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan eksplorasi,

sehingga mereka lebih mudah menyusun teks deskripsi secara lebih runtut. Temuan ini sejalan dengan penelitian [30]

yang menyatakan bahwa penggunaan media visual lebih efektif dalam membantu siswa mengamati objek dan

mengembangkan isi tulisan, sementara aspek mekanik kebahasaan

memerlukan latihan latihan lanjutan.



Namun demikian, peningkatan pada aspek penggunaan ejaan dan tanda baca belum menunjukkan hasil yang

optimal. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran Etno Puzzle efektif dalam membantu

pengembangan isi dan struktur teks, aspek mekanik kebahasaan tetap memerlukan latihan dan pembiasaan secara

berkelanjutan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas media visual

dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media gambar dan

pembelajaran visual secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa, termasuk dalam

pengembangan kosakata, struktur kalimat, dan penyusunan paragraf yang runtut[31] [32]. Hal ini mendukung temuan penelitian ini bahwa media visual manipulatif seperti etno puzzle mampu membantu siswa menyusun teks deskripsi

secara terarah.



Lebih lanjut, peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa terutama terlihat pada aspek kesesuaian

judul dengan isi karangan, pilihan kata dan diksi, struktur kalimat, keterpanduaan antarkalimat (dari segi ide),

keterpanduaan antraparagraf (dari segi ide), kerapihan, sementara peningkatan pada aspek penggunaan dan penulisan

ejaan, relatif lebih rendah.

Secara teoretis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa

pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya melalui

pengalaman langsung [33]. Media Etno Puzzle memberikan pengalaman konkret yang memungkinkan siswa

mengamati, mengidentifikasi, dan dan menyusun informasi sebelum menuliskannya dalam bentuk teks. Selain itu,

temuan penelitian ini juga didukung oleh teori pembelajaran visual yang menyatakan bahwa materi yang disajikan secara visual lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa sekolah dasar [34].

Dengan demikian, secara teoretis dan praktis hasil penelitian ini memperkuat hipotesis bahwa media

pembelajaran Etno Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan

menulis teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar. Penerapan media ini menjadi solusi bagi guru sekolah dasar

dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna, kontekstual, dan berbasis pengalaman

konkret, sehingga mampu mendorong pengembangan ide, keterpaduan paragraf, serta kemampuan siswa dalam

menuangkan hasil pengamatan ke dalam bentuk tulisan deskriptif secara lebih sistematis.

10 | Page

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Etno Puzzle memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis

data memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta peningkatan kemampuan

menulis yang tergolong dalam kategori cukup efektif berdasarkan perhitungan N-Gain. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Etno Puzzle mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna melalui keterlibatan

aktif siswa, pengamatan objek secara langsung, serta peningkatan kemampuan dalam mengembangkan ide dan

menyusun paragraf secara sistematis. Oleh karena itu, media pembelajaran Etno Puzzle memiliki potensi sebagai

alternatif media yang efektif, inovatif, dan berorientasi pada kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di

sekolah dasar.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas

limpahan rahmat, taufik, dan hidayat-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan

terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang terdekat dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan

dan doa, khususnya kepada orang tua tercinta, Bapak Jainul Chasan dan Ibu Ninik Wati, atas kasih sayang serta

dukungan yang tiada henti baik secara moral maupun material. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada SD Islam

Nurul Hikam, khususnya kepada guru dan siswa-siswi, atas kesempatan, dukungan, fasilitas yang diberikan selama

pelaksanaan penelitian ini dapat terlaksanakan dengan baik. Terakhir, penulis berterima kasih kepada diri sendiri yang

telah berusaha bertahan, tetap konsisten, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan apa yang telah dimulai,

meskipun menghadapi berbagai tantangan dalam prosesnya.

- 
- I. Pendahuluan
 - II. Metode
 - III. HASIL DAN PEMBAHASAN
 - IV. KESIMPULAN
 - V. UCAPAN TERIMA KASIH