

## **Peningkatan Keterampilan Berbicara Dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng Melalui Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar**

**Nur Laela Dewi<sup>1</sup>, Muhammad Prayito<sup>2</sup>, Murniati<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

E-mail : [nurlaeladewi5@gmail.com](mailto:nurlaeladewi5@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Dalam proses pembelajaran dikehendaki yang namanya keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara. Dengan adanya keterampilan berbicara siswa dapat memaparkan gagasan yang ingin disampaikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi keterampilan berbicara siswa adalah dengan memilih media pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara dalam menceritakan kembali isi dongeng dengan menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Sambirejo 02 Semarang yang berjumlah 26 Siswa. Teknik analisis data, peneliti menggunakan persentase sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil tes kemampuan berbicara siswa pada siklus I sebesar 73,07%, siklus II sebesar 92,31% siswa telah tuntas secara klasikal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam menceritakan kembali isi dongeng pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Keterampilan Berbicara, Dongeng, Media *Puzzle*

### **ABSTRACT**

*In the learning process, language skills are required, especially speaking skills. With speaking skills, students can explain the ideas they want to convey. One effort to improve students' speaking skills is by choosing learning media. The media used in this research is puzzle media which can make it easier for students to understand the learning material. The aim of this research is to determine the improvement of speaking skills in retelling the contents of fairy tales using puzzle media in class III elementary school students. The research method used is the Classroom Action Research (PTK) method. The subjects in this research were 26 students in class III of SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Data analysis techniques, researchers use percentages according to predetermined success criteria. Based on the research results, it can be concluded that the results of the students' speaking ability test in cycle I was 73.07%, cycle II was 92.31% of students who had completed classically. Thus, it can be concluded that the use of puzzle media can improve speaking skills in retelling the contents of fairy tales in class III elementary school students.*

**Keywords:** *Speaking Skills, Fairytale, Puzzle Media*

### **1. PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran dikehendaki yang namanya keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa sangat penting peranannya bagi kehidupan manusia, khususnya keterampilan berbicara (Arbaidah, 2021).

Salah satu keterampilan berbahasa yang paling penting peranannya dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan adalah keterampilan berbicara. Secara umum,

keterampilan berbicara dapat diartikan sebagai suatu kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengungkapkan pendapat, pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan (Rayhan, 2023).

Menurut Rahma (2023) berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi yang dalam proses itu terjadi pertukaran pesan dari satu pihak ke pihak lain. Keterampilan berbicara tidak bisa lepas dari kemampuan membaca dan

menyimak sehingga keterampilan berbicara harus diperhatikan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Dalam menguasai keterampilan berbicara peserta didik dapat mengekspresikan pikiran dan perasaannya sesuai dengan konteks isi pembicaraan (Mershaparina, 2023).

Hariato (2020) juga menyatakan keterampilan berbicara adalah kemampuan memproduksi kata untuk disampaikan kepada orang lain yang dipengaruhi oleh kegiatan menyimak, berbicara merupakan hasil produk setelah melalui proses menyimak karena melalui kegiatan menyimak peserta didik mengenal ucapan kata, struktur kata dan struktur kalimat.

Menurut Arfianty (2023) dengan adanya keterampilan berbicara siswa dapat memaparkan gagasan-gagasan yang ingin disampaikan, siswa bisa mengekspresikan pikiran, perasaan dan kreativitasnya. Tujuan dari kegiatan berbicara adalah berkomunikasi untuk dapat menyampaikan informasi. Oleh karenanya pembicara haruslah benar-benar memahami apa yang sedang dibicarakan dan berusaha membuat pendengar paham akan apa yang ingin disampaikan. Jadi bukan hanya sekedar berbicara. Jika diamati dalam kehidupan sehari-hari banyak orang yang berbicara, namun tidak semua orang memiliki kemampuan bicara yang baik dan benar sehingga membuat orang sulit memahami apa yang ingin dikatakan oleh si pembicara sehingga menimbulkan pemahaman yang berbeda.

Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan. Bahasa Indonesia mempunyai peran penting dalam pengembangan berbagai ilmu, dan memajukan daya pikir manusia. Bahasa Indonesia adalah salah satu materi pelajaran yang dipelajari di SD. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah agar siswa dapat menikmati dan menggunakan karya sastra, mengembangkan kepribadiannya, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa (Hayati, 2023).

Salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah cerita dongeng. Menurut (Mu'min, 2020), dongeng sebagai karya sastra merupakan bagian dari sastra anak yang berakar pada kearifan lokal negara Indonesia. Dongeng dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk mendukung pembelajaran karakter sesuai dengan Kurikulum Pendidikan Nasional, kurikulum 2013 (dikenal dengan istilah Kurtilas) yang menekankan pada pembelajaran karakter berbasis teks dan berbasis konteks. Pembelajaran bahasa Indonesia melalui dongeng membuka cakrawala dan imajinasi bagi siswa, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD), dengan memperbaharui ingatan dan menanamkan semangat dan jati diri generasi bangsa sejak dini, yang semakin menggairahkan.

Menurut Widyaningrum (2018), isi dongeng merupakan ekspresi yang dangkal dan konteks kehidupan masyarakat yang lebih dalam. Dapat juga dijelaskan bahwa dongeng-dongeng yang diubah merupakan bentuk pandangan hidup masyarakat yang memiliki daerah masing-masing dan dijelaskan secara rinci. Keberadaan dongeng menjawab misteri alam yang ada dalam kehidupan masyarakat pendukungnya. Materi dongeng dalam pelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar dapat menjadi sarana yang baik bagi siswa untuk mengembangkan empati kepada anak-anaknya. Selain itu, dongeng berfungsi sebagai sarana hiburan dan pendidikan moral.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, keterampilan berbicara pada siswa kelas III SD Negeri Sambirejo 02 masih berada pada tingkatan kurang maksimal. Pemilihan kata yang masih kurang tepat dan juga siswa masih belum bisa berbicara dengan benar bahkan ada yang tidak berani untuk berbicara bahkan hanya untuk sekedar menanyakan hal yang tidak diketahui.

Dengan melihat kenyataan yang terjadi di lapangan diduga hal ini terjadi karena kurangnya kemampuan siswa dalam memilih kata yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan isi pikirannya dan kurangnya motivasi bagi

siswa untuk dapat melatih keterampilan berbicara untuk lebih baik. Apabila hal ini terus dibiarkan maka akan berdampak pada prestasi belajar siswa dan mengakibatkan rendahnya keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pemecahan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam menceritakan kembali isi dongeng pada proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran.

Guru harus menggunakan media dalam proses pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan agar peserta didik lebih mudah menangkap materi. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2016). Dalam kemampuan berbicara agar peserta didik dapat menceritakan kembali isi dongeng salah satu media pembelajaran yang tepat diterapkan pada siswa sekolah dasar yaitu media *puzzle*.

Menurut Nurpratiwiningsih & Mumpuni (2019) menjelaskan bahwa media *puzzle* merupakan suatu permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Media *puzzle* bermanfaat untuk kreatifitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa sehingga pengetahuan siswa akan bertambah.

Selain itu Arbaidah (2021) juga berpendapat *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain, tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.

Menurut Syadili (2021) *Puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh. Manfaat bermain *puzzle* adalah meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah. Melalui permainan ini, anak belajar menganalisis suatu masalah dengan

mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat.

Maka hal ini senada dengan penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar cerita dongeng dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan penggunaan media *puzzle* ini siswa dapat bekerja sama dengan teman lainnya untuk dapat menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut menjadi suatu kesatuan gambar yang utuh, kemudian saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum memaparkan cerita yang terdapat pada *puzzle* yang telah disusunnya secara berkelompok. Dengan media pembelajaran tersebut diharapkan siswa akan dapat mengatasi rasa malu, takut yang selalu mengganggu kelancaran berbicara dalam proses diskusi kelompok, berbicara di depan kelas atau saat berbicara dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Sambirejo 02 menunjukkan masalah yang sesuai dengan latar belakang masalah bahwa keterampilan berbicara peserta didik dalam menceritakan kembali isi dongeng pada kelas III masih belum optimal. Belum optimalnya keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi dongeng pada kelas III ini disebabkan oleh peserta didik yang kurang aktif atau pasif karena faktor guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kurangnya guru dalam melatih dan melibatkan keterampilan berbicara pada proses pembelajaran, dan minimnya ketersediaan media dan sumber belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka solusi dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan media *puzzle* sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam menceritakan kembali isi dongeng pada siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan berbicara dalam menceritakan kembali isi dongeng melalui media *puzzle* pada siswa kelas III SD Negeri Sambirejo 02 Semarang.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sambirejo 02 Kecamatan Gayamsari Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah. Waktu penelitian dilaksanakan di bulan Juli sampai September, semester gasal pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Sambirejo 02 Semarang dengan jumlah siswa 26 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Nurjanah (2022) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Selanjutnya Rayhan (2023) berpendapat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian refleksi diri yang dilakukan para partisipan dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasional dan kebenaran.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, penelitian ini dilaksanakan ke dalam bentuk siklus. Jika pada pelaksanaan siklus I terdapat hambatan dan permasalahan belum teratasi, maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan berbagai perbaikan dalam masing-masing siklus. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan tahapan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) pada setiap siklusnya.

Tahap perencanaan, peneliti merancang pelaksanaan tindakan yang akan diterapkan. Perencanaan tersebut digunakan untuk menganalisis lembar observasi kegiatan siswa saat proses pembelajaran. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai rata-rata dan persentase skor hasil keterampilan berbicara menggunakan media *puzzle*.

antara lain melakukan identifikasi masalah-masalah pembelajaran, melakukan observasi kelas setelah menemukan permasalahan dan kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media *puzzle*, menyiapkan media pembelajaran terkait dengan materi, mengembangkan media pembelajaran, dan menyusun instrumen penilaian pembelajaran.

Tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disiapkan oleh peneliti dan guru kelas III. dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru sekaligus observer. Pelaksanaan rencana pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan yang ada dalam RPP atau modul ajar.

Tahap pengamatan dan observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap observasi yaitu melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap pelaksanaan dan hasil tindakan yang dilakukan dari awal hingga akhir. Sasaran yang perlu diamati dalam kegiatan ini adalah peristiwa-peristiwa yang menjadi indikator keberhasilan atau ketidakberhasilan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

Pada kegiatan refleksi, peneliti melakukan sebuah diskusi dengan peserta didik, meliputi kekurangan selama proses pembelajaran, dan kemajuan yang telah dicapai, perencanaan tindakan untuk kegiatan selanjutnya. Sedangkan hal yang didiskusikan dengan guru yaitu meliputi: kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan kegiatan, kekurangan yang terdapat selama proses pembelajaran, dan rencana tindakan pembelajaran selanjutnya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif

Ketuntasan siswa secara individu dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan keterampilan berbicara siswa yang diamati guru dari hasil pertemuan pada setiap tindakan. Ketuntasan belajar secara individu berhasil apabila siswa memperoleh kriteria baik yang telah ditetapkan. Kriteria baik pada

keterampilan berbicara yang telah ditetapkan yaitu skor 16-20 dengan skor maksimal yaitu 25.

**Tabel 1.** Kriteria Ketuntasan Keterampilan Berbicara

Skor	Kriteria
21-25	Sangat Baik (SB)
16-20	Baik (B)
11-15	Cukup (C)
6-10	Kurang (K)
1-5	Sangat Kurang (SK)

Seorang siswa dikatakan tuntas dalam belajar apabila mencapai kriteria baik dan mencapai minimal KKM yaitu 75. Untuk mengetahui ketuntasan klasikal dikatakan tercapai apabila 80% dari seluruh siswa memahami materi pelajaran yang telah dipelajari. Suatu kelas dikatakan tuntas jika persentase klasikal yang dicapai adalah 80% (Depkidnas).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang peneliti lakukan, beberapa permasalahan inilah yang menjadi dasar dan acuan peneliti untuk melakukan penelitian pada pembelajaran mengenai keterampilan berbicara dalam menceritakan kembali isi dongeng pada siswa kelas III SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa salah satunya dengan memilih media pembelajaran yang sesuai.

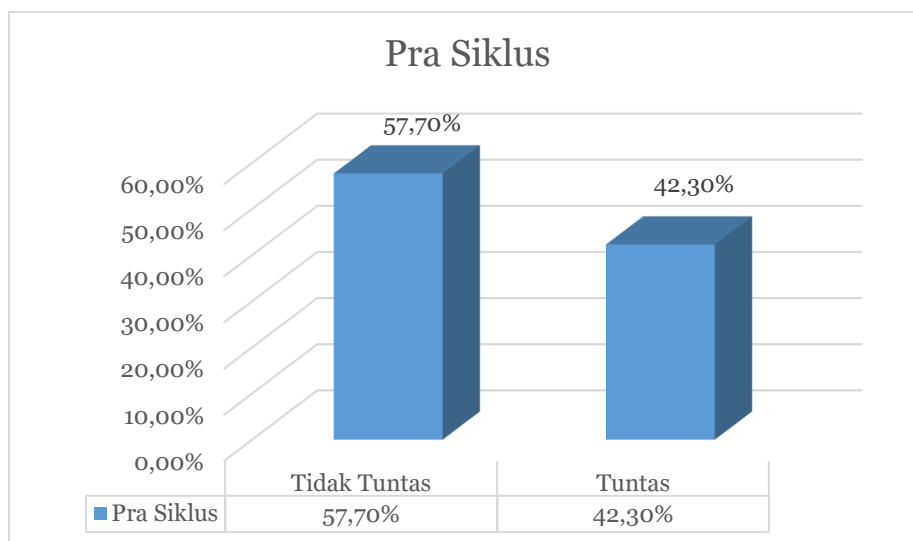
Media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara dalam menceritakan kembali isi dongeng pada siswa kelas III SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Hasil prasiklus digunakan sebagai perbandingan keterampilan berbicara setelah menggunakan media *puzzle* pada tema 2 Menyayangi tumbuhan dan hewan materi dongeng kelas III Sekolah Dasar. Persentase nilai keterampilan berbicara siswa pada prasiklus dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2.** Keterampilan Berbicara Siswa pada Prasiklus

Skor	Kriteria	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
21-25	Sangat Baik	-	-	-
16-20	Baik	11	-	11
11-15	Cukup	-	12	12
6-10	Kurang	-	3	3
1-5	Sangat Kurang	-	-	-
Jumlah		11	15	26
Persentase		42,30%	57,70%	100%

Berdasarkan tabel menunjukkan jumlah siswa yang mampu menceritakan dongeng sebanyak 11 siswa dan sebanyak 15 siswa belum bisa menceritakan dongeng dengan benar. Oleh karena itu, persentase untuk keterampilan berbicara siswa masih belum mencapai ketuntasan secara klasikal 80% dan berada di bawah kriteria baik,

maka peningkatan keterampilan berbicara siswa pada Tema 2 Menyayangi tumbuhan dan hewan untuk sebelum tindakan (Pra Siklus) belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Data dari tabel di atas mengenai kemampuan berbicara siswa pada kondisi awal dapat diperjelas melalui diagram batang di bawah ini.



**Gambar 1.** Grafik Pra Siklus

### Siklus I

Berdasarkan aktivitas belajar siswa pada siklus I diketahui bahwa kemampuan berbicara siswa dilihat berdasarkan lima indikator keterampilan berbicara yaitu,

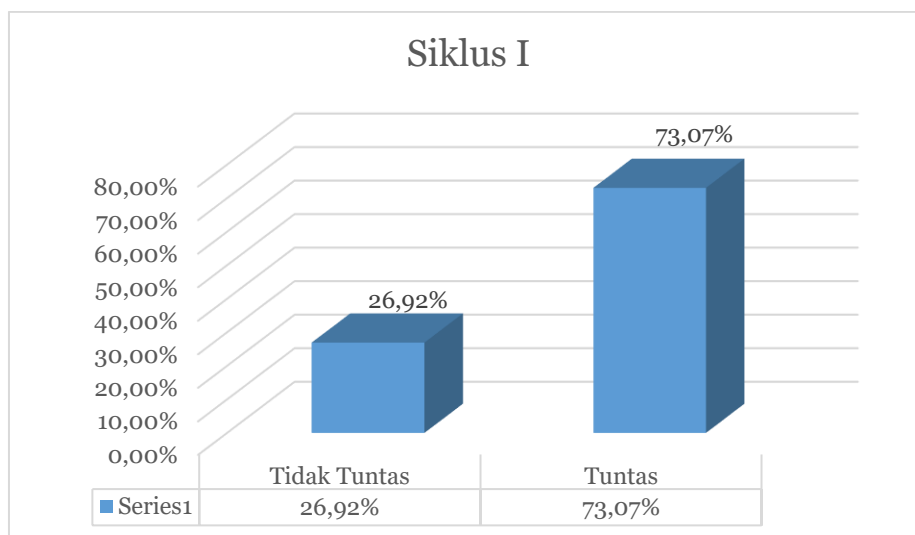
pelafalan, intonasi, kelancaran, Ekspresi Wajah dan Pemahaman isi. Perkembangan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.** Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus I

Skor	Kriteria	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
21-25	Sangat Baik	2	-	2
16-20	Baik	17	-	17
11-15	Cukup	-	5	5
6-10	Kurang	-	2	2
1-5	Sangat Kurang	-	-	-
Jumlah		19	7	26
Persentase		73,07%	26,92%	100%

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*, dapat dilihat bahwa nilai keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri Sambirejo 02 pada tindakan siklus I mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan nilai pada prasiklus. Peningkatan keterampilan berbicara pada siklus I sebesar 73,07% secara klasikal. Berdasarkan tabel pada siklus I, siswa yang dapat menceritakan

kembali dongeng melalui media *puzzle* sebanyak 19 siswa dengan kriteria baik sedangkan masih ada sebanyak 7 siswa yang belum bisa menceritakan kembali isi dongeng melalui media *puzzle*. Berdasarkan pernyataan di atas, maka persentase keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri Sambirejo 02 pada siklus I dapat dilihat berdasarkan gambar di bawah ini.



**Gambar 2.** Grafik Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan yang sudah dilakukan selama siklus I, diketahui bahwa pada siklus I aktivitas belajar siswa telah menunjukkan peningkatan pada keterampilan berbicara dibanding sebelum dilakukan tindakan. Peneliti melakukan evaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan berbicara siswa pada siklus I dengan menerapkan media *puzzle*. Adapun beberapa kegagalan yang terjadi pada siklus I dan perlu dilakukan perbaikan di siklus II yaitu masih ada peserta didik yang belum berani dan malu-malu untuk berbicara ke depan kelas, masih ada peserta didik yang belum lancar dalam berbicara dan tidak memperhatikan indikator dalam keterampilan berbicara, masih ada siswa yang bermain dan mengganggu teman, dan masih ada peserta didik yang kebingungan

dalam menggunakan media *puzzle* untuk menceritakan kembali isi dongeng.

Beberapa hasil observasi tersebut, penelitian yang dilakukan pada siklus I masih belum maksimal. Masih banyak hal yang perlu diperbaiki oleh guru dan siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar dengan menggunakan media *puzzle*. Untuk memperbaiki kegagalan pada siklus I, perlu disusun rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

### Siklus II

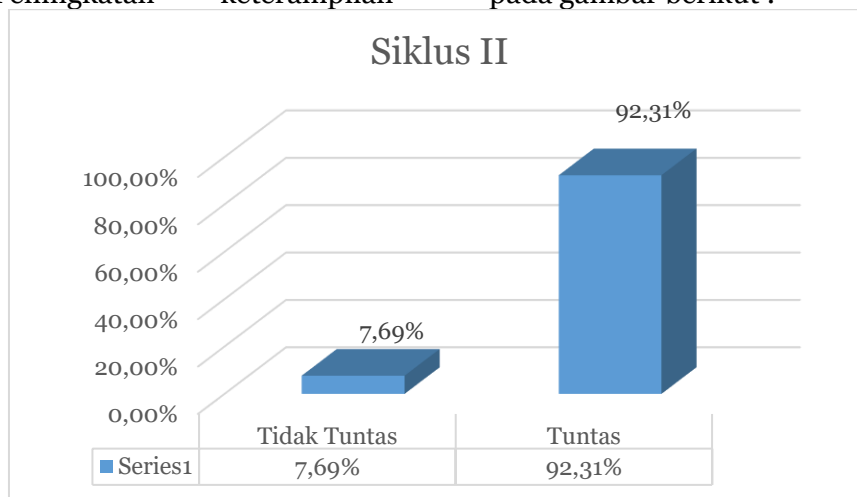
Berdasarkan aktivitas belajar siswa pada siklus II diketahui bahwa kemampuan berbicara siswa dilihat berdasarkan lima indikator keterampilan berbicara yaitu, pelafalan, intonasi, kelancaran, Ekspresi Wajah dan Pemahaman isi. Perkembangan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.** Keterampilan Berbicara Siswa pada Siklus II

Skor	Kriteria	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
21-25	Sangat Baik	13	-	13
16-20	Baik	11	-	11
11-15	Cukup	-	2	2
6-10	Kurang	-	-	-
1-5	Sangat Kurang	-	-	-
Jumlah		24	2	26
Persentase		92,31%	7,69%	100%

Pada siklus II, dari 26 siswa yang mencapai ketuntasan dengan kriteria baik dan sangat baik yaitu sejumlah 24 siswa dan masih ada 2 siswa yang masih belum tuntas yaitu belum bisa menceritakan kembali isi dongeng dengan menggunakan media *puzzle*. Peningkatan keterampilan

berbicara siswa pada siklus II sebesar 92,31% secara klasikal. Jadi, hasil keterampilan berbicara siswa pada siklus II sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. Adapun hasil keterampilan berbicara siswa pada siklus II dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 3.** Grafik Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan terhadap keterampilan berbicara siswa menggunakan media *puzzle*. Berdasarkan hasil pada siklus II, peneliti dan guru kelas sepakat untuk mengakhiri perbaikan pembelajaran pada keterampilan berbicara siswa dan penelitian tindakan kelas sudah dapat dihentikan.

**Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus**

Perbandingan keterampilan berbicara dengan menggunakan media *puzzle* pada materi pembelajaran tema 2 yaitu menyayangi tumbuhan dan hewan materi dongeng di kelas III SD Negeri Sambirejo 02 pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 5.** Keterampilan Berbicara Siklus I dan Siklus II

Skor	Kriteria	Siklus I			Siklus II		
		Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa
21-25	Sangat Baik	2	-	2	13	-	13
16-20	Baik	17	-	17	11	-	11
11-15	Cukup	-	5	5	-	2	2
06-10	Kurang	-	2	2	-	-	-
01-05	Sangat Kurang	-	-	-	-	-	-
Jumlah		19	7	26	24	2	26
Persentase		73,07%	26,92%	100%	92,31%	7,69%	100%

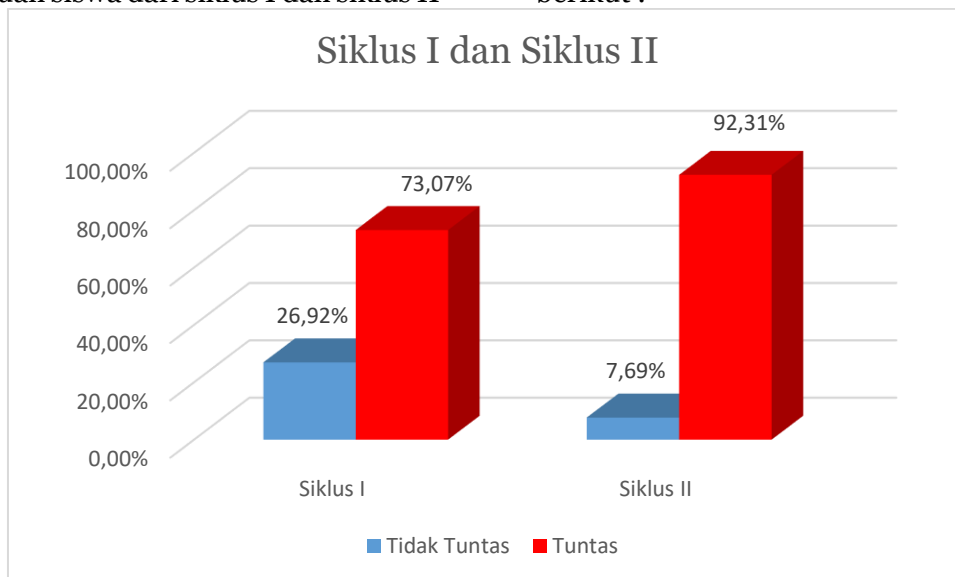
Berdasarkan tabel 5 terdapatnya peningkatan pada keterampilan berbicara menggunakan media *puzzle* pada kelas III

SD Negeri Sambirejo 02. Diketahui bahwa nilai siswa pada siklus I sebesar 73,07% secara klasikal. Mengalami peningkatan



pada siklus II sebesar 92,31% secara klasikal. Untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa dari siklus I dan siklus II

pada siswa kelas III SD Negeri Sambirejo 02 secara jelas dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 4.** Grafik Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa persentase keterampilan berbicara siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berdasarkan data siklus I (73,07%) dengan jumlah yang tuntas 19 siswa kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan jumlah yang tuntas 24 siswa (92,31%). Jadi menggunakan media *puzzle* pada keterampilan berbicara dalam menceritakan kembali isi dongeng mengalami peningkatan yang pada setiap siklusnya.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan keterampilan berbicara dalam menceritakan kembali isi dongeng pada siswa kelas III SD Negeri Sambirejo 02

dapat ditarik kesimpulan bahwa menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara khususnya dalam menceritakan kembali isi dongeng. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan keterampilan berbicara sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan berbicara terbukti rata-rata siklus II lebih besar dari Siklus I yaitu 92,13% dan sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Sedangkan pada siklus I rata-rata keterampilan berbicara 73,07%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara selama menggunakan media pembelajaran *puzzle* mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Pelaksanaan dan penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini tidak akan terlaksana tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Dr. Sri Suciati, S.H., M.Hum. selaku Rektor Universitas PGRI Semarang

2. Prof. Harjito, M.Hum. selaku Direktur Pascasarjana Universitas PGRI Semarang.

3. Dr. Aryo Andri Nugroho, S.Si., M.Pd. selaku ketua Program studi PPG Universitas PGRI Semarang.

4. Fine Reffiane, S.Pd., M.Pd. selaku koordinator akademik bidang SD

- program studi PPG Universitas PGRI Semarang.
5. Dr. Muhammad Prayito, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan.
  6. Murniati, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Sambirejo 02 Semarang dan selaku Guru Pamong SD Negeri Sambirejo 02 Semarang.
  7. Mardani Esti Pambayun, S.Pd., selaku Guru Kelas III SD Negeri Sambirejo 02 Semarang.
  8. Bapak dan ibu guru SD Negeri Sambirejo 02 Semarang.
  9. Rekan-rekan PPG Prajabatan Gelombang 2 Universitas PGRI Semarang.
  10. Peserta didik kelas III SD Negeri Sambirejo 02 Semarang.

Semoga semua pihak yang telah terlibat dalam pembuatan artikel Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arbaidah, A. (2021). PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA TEMA PRAJA MUDA KARANA KELAS III UPT. SD NEGERI 20 BARINGIN. *Ensiklopedia of Journal*, 3(4).
- Arfianty, D., Astawa, I. M. S., & Astini, B. N. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Gambar Berseri. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1).
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hariato, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4).
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2).
- Meishaparina, R., & Heryanto, D. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II SDN 013 Pasir Kaliki. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2).
- Mu'min, N. (2020). Kajian Psikologi Sastra Berorientasi Nilai Karakter Tentang Karakterisasi Tokoh dalam Buku Dongeng Pembangun Karakter Anak Karya Rucita Arkana dan Kesesuaiannya dengan Tuntutan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kurikulum 2013 Edisi Revisi. *Wistara*, III(1).
- Nurjanah, S., & Nugraheni, A. S. (2022). Meningkatkan Pemahaman Isi Pesan Dongeng Melalui Strategi Know Want To Know Learned (KWL) pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(01).
- Rahma, T., Kuryanto, M. S., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Group Investigation Berbantuan Media *Puzzle*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2).
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyan, O. S. J. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Syadili, A. H. A., & Muslihasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4).
- Widyaningrum, H. K (2018). Pembelajaran Menulis Teks Cerita Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 5(2), 89. <https://doi.org/10.30734/jpe.v5i2.129>.