

## Peningkatan Kemampuan Analisis Struktur Surat Lamaran Kerja dengan Media Puzzle pada Siswa Kelas XII di SMK 5

Nadia Husna Safitri <sup>1\*</sup>, Kaswadi <sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Wijaya Kusuma, Indonesia

Alamat: Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Surabaya, Jawa Timur 60225

Korespondensi email: [nafiasafitri@gmail.com](mailto:nafiasafitri@gmail.com)

**Abstract.** *This article focuses on improving the ability to analyze the structure of job application letters by using puzzle media in grade XII students at SMK 5 Surabaya. This research was conducted because students often have difficulty in analyzing the text of a job application letter, even though this material is very important for daily life, especially in finding a job. The research method used is Classroom Action Research (PTK) which consists of two cycles. Each cycle includes planning, execution, observation, and reflection. In this study, puzzle media is used as a learning tool to improve students' analytical thinking skills. The results showed that the use of puzzle media significantly improved students' analytical ability from pre-cycle to second cycle, with the level of learning completeness increasing from 34.29% in pre-cycle to 87.68% in second cycle. Puzzle media is effective in improving students' analytical skills, and it is recommended to be applied to other subjects with appropriate learning strategies.*

**Keywords:** *Improvement Of Analysis Capabilities, Puzzle Media, Classroom Action Research, Analytical Skills*

**Abstrak.** Artikel ini berfokus pada peningkatan kemampuan analisis struktur surat lamaran kerja dengan menggunakan media puzzle pada siswa kelas XII di SMK 5 Surabaya. Penelitian ini dilakukan karena siswa sering kali kesulitan dalam menganalisis teks surat lamaran pekerjaan, meskipun materi ini sangat penting untuk kehidupan sehari-hari, terutama dalam mencari pekerjaan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini, media puzzle digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle secara signifikan meningkatkan kemampuan analisis siswa dari pra-siklus ke siklus kedua, dengan tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 34,29% pada pra-siklus menjadi 87,68% pada siklus kedua. media puzzle efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa, dan disarankan untuk diterapkan pada mata pelajaran lain dengan strategi pembelajaran yang sesuai.

**Kata kunci :** Peningkatan Kemampuan Analisis, Media Puzzle, Penelitian Tindakan Kelas, Kemampuan Analisis

### 1. PENDAHULUAN

Menurut Puangtong & Petchtone (2014), kemampuan yang yang dapat dijadikan peluang untuk ditingkatkan adalah kemampuan berpikir kritis dan membangun pengetahuan (konstruktivisme). Namun, disetiap tahun guru selalu menemukan siswa yang kehilangan kemampuan berpikir kritisnya. Adapun faktor yang dapat menyebabkan hal tersebut terjadi salah satunya adalah kurangnya latihan dalam kemampuan berpikir analitis siswa. Disamping itu guru juga mempunyai peran yang tinggi dalam mengasah kemampuan berpikir analitis tersebut. Kemampuan ini dapat ditingkatkan secara bertahap dan konsisten melalui latihan yang di bimbing oleh guru, seperti soal-soal yang menekankan pada analisis. Sayangnya, guru sering kali lebih fokus pada poin pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2), sementara keahlian analitis

(C4) masih diremehkan oleh berbagai kalangan. Padahal, kemampuan analitis ini sangat penting untuk perkembangan keseluruhan aspek kognitif siswa, terutama dalam hal pengetahuan dan pemahaman mereka.

Dalam proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media permainan edukatif untuk memotivasi siswa, sehingga mereka memberikan tanggapan positif dan merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Permainan yang digunakan bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat bantu peserta didik dalam menyerap materi dengan cara yang relative efisien dan efektif (Yunita & Supriatna, 2021; Sumiharsono & Hasanah, 2017). Pemanfaatan media dalam pembelajaran berfungsi untuk menghubungkan antara guru sebagai pembawa dan menyuguhkan pesan dan siswa sebagai yang menerima (Asmariyani, 2016). Saat proses belajar berlangsung, guru menyampaikan informasi menggunakan media yang menjadi acuan sebagai rangsangan, yang selanjutnya akan diterima oleh peserta didik (Novitasari, et.al., 2020; Zahwa & Syafi'i, 2022; Magdalena, et.al., 2021). Dari penggunaan rangsangan ini, akan menimbulkan suatu interaksi yang secara tidak langsung timbul antara guru, siswa, dan lingkungan, termasuk media pembelajaran yang digunakan (Gusnarib & Rosnawati, 2021).

Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan pada proses belajar mengajar adalah puzzle (Zain, et.al., 2023). Puzzle adalah benda yang biasa digunakan dalam bermain namun masih memiliki sifat edukatif yang dapat memberikan rangsangan untuk melatih kemampuan anak, dan cara penggunaan alat ini pun tergolong sangat mudah yaitu merakit ulang potongan-potongan puzzle yang telah disiapkan (Gilli & Dalle, 2019). Media puzzle tersusun dari bermacam macam jenis pecahan gambar, beberapa kotam atau balok, angka, huruf sehingga dapat menciptakan suatu pola spesifik, untuk itu peserta didik terdorong dalam menyempurnakan permainan dengan efisien dan akurat (Maulida, et.al., 2018). Permainan ini adalah aktivitas yang sangat menyenangkan, di mana siswa perlu bersabar sambil merangsang pikiran dan imajinasinya untuk merakit pecahan pecahan tersebut menjadi sebuah mahakarya yang sempurna (Mu'min & Yultas, 2020; Wini, 2021; Yunita & Supriatna, 2021). Untuk dapat merangkai puzzle dengan benar, siswa harus mampu menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya untuk mampu mengisi jawaban berkonsentrasi selama bermain (Husna, et.al., 2017).

Bahasa Indonesia termasuk ke dalam pelajaran yang wajib untuk diajarkan terdapat di seluruh jejang sekolah. Terdapat satu materi wajib pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk

kelas XII SMK yaitu Surat Lamaran Pekerjaan. Siswa sering kali meremehkan mata pelajaran ini khususnya pada siswa kelas XII, pada nyatanya banyak siswa yang pada saat pembelajaran ini mengalami kendala yaitu berupa kesulitan menganalisis teks Menurut Ajizah, et.al. (2023), kendala yang dialami peserta didik dapat dipicu oleh rendahnya hasil yang didapatkan mereka. Hasil belajar adalah salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar yang menjadi penanda utama tercapainya tujuan pembelajaran Pengukuran hasil ini diperlukan guna menilai sejauh mana kemampuan yang telah tercapai melalui kegiatan belajar mengajar (Rafika, et.al., 2020). Namun ketika ditanyakan tentang materi yang telah diajarkan siswa menjawab dengan bahwa mereka telah mengerti. Mereka sebagian besar meremehkan dan megganggap bahwa materi ini sangat mudah dipahami. sehingga pada saat proses pembelajaran sedang dilakukan masih banyak siswa yang mengalami kesusahan pada saat menganalisis sebuah surat lamaran ppekerjaan. Untuk mengtasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba dengn metode Problem Base learning dengan media yang digunakan yang pertama adalah teks cerita yang berhubungan dengan materi pelajaran. Sebagian banyak siswa antusias dalam mengerjakan tugas. Namun ketika selesai pembelajaran guru menemukan banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi sebuah surat lamaran pekerjaan dengan menggunakan teks cerita saja.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan rekan sejawat, dapat disimpulkan bahwa masalah yang terjadi di kelaas 12 SMKN 5 SURABAYA adalah siswa kurangnya kemampuan berpikir kritis. Sehingga guru harus mencari sebuah metode atau media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berikir kritis pada diri siswa. Mengingat mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya surat lamaran pekerjaan merupakan materi yang pending diajarkan karena materi ini berguna bagi mereka untuk kehidupan sehari hari dalam mencari pekerjaan, Oleh karena itu, peneliti berupaya menemukan strategi baru yang lebih sesuai dengan materi tersebut agar kegiatan belajar menngajar menjadi lebih menyenangkan. Disamping itu, strategi baru ini nantinya dirancang untuk melatih siswa dalam berpikir selama pembelajaran, sehingga mereka bisa lebih antusias dan bersungguh sungguh dalam menjalankan aktivitas belajar. Solusi yang diusulkan penulis dalam memecahkan permsalahan ini ialah dengan digunakanya sebuah media pembelajaran berupa puzzle.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

Menurut Gurol (2011), dalam era teknologi, teknik berpikir manusia pada saat kegiatan belajar mengajar sering mengikutsertakan metakognisi, kreatif, analitis, dan berfikir kritis (Mirzaei, Phang, & Kashefi, 2014), serta penerapan perubahan baru (Roberts, Fisher, Trowbridge, & Bent, 2016). Penerapan sistem berpikir memerlukan beragam informasi melalui proses penyelidikan (Leveson, 2011). Kemampuan berpikir merupakan pendekatan dan program yang bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif tingkat tinggi, dengan penekanan pada pentingnya interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya yang bertindak sebagai mediator pengalaman (Baumfield & Oberski, 1998). Pendapat ini sejalan dengan teori belajar Vigotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan siswa dipengaruhi oleh interaksi dengan orang yang lebih dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengalaman. Sistem berpikir membantu individu memahami hubungan antara berbagai faktor (Lane, B, & Husemann, 2016), yang mencakup kemampuan untuk mengenali, memahami, dan mensintesis interaksi (Behl & Ferreira, 2014). Proses berpikir, khususnya pada siswa, juga mengacu pada proses kreatif (Leverenz, 2014).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hermann, yang dikenal dengan Hermann Brain Dominance Instrument (HBDI), gaya berpikir seseorang dibagi menjadi empat kategori: gaya berpikir A, B, C, dan D. Dalam penelitian ini, Hermann menyatakan bahwa berpikir analitis termasuk dalam gaya berpikir tipe A, yang mencakup logika, fakta, kritis, teknis, analitis, dan kualitatif (Razali, Jantan, & Hashim, 2007). Bloom juga menyebutkan bahwa analisis merupakan bagian dari ranah kognitif tipe C4 (Razali, Jantan, & Hashim, 2007). Ketika siswa sudah mampu menganalisis suatu materi atau masalah, mereka secara otomatis dapat mengetahui, memahami, dan mengaplikasikan materi yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian, jika kemampuan berpikir analitis siswa diasah, mereka akan dapat meningkatkan semua aspek kognitif dalam pembelajaran. Kemampuan berpikir analitis mencakup keterampilan siswa dalam menggunakan pemikiran logis untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi, merancang dan menguji solusi untuk masalah, serta merumuskan rencana tindakan.

Berpikir analitis memiliki manfaat dalam menyesuaikan dan memodifikasi informasi, serta melibatkan kerjasama yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir analitis sangat penting untuk kesuksesan profesional siswa di masa depan. Penilaian terhadap

kemampuan berpikir analitis dapat dijadikan indikator kualitas lulusan dari pendidikan dasar. Hal ini karena seseorang yang memiliki kemampuan berpikir analitis harus mampu menyampaikan pendapat, melakukan sintesis, menyelesaikan masalah, dan membangun ide-ide mereka. Kemampuan ini juga bisa digunakan sebagai ukuran kecerdasan dan kreativitas seseorang dalam membangun pengetahuan secara mandiri. Secara umum, ciri dari kemampuan berpikir analitis adalah siswa mampu memecah suatu unsur menjadi bagian-bagian, kemudian menghubungkan dan mengorganisasikannya, serta memahami sebab-akibat dari suatu fakta yang terjadi, merumuskan pertanyaan, dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, pengelola pendidikan harus bekerja sama untuk memecahkan masalah dengan melatih guru agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis siswa.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan durasi masing-masing pertemuan 3x45 menit. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 12 jurusan KA di SMKN 5 Surabaya, dengan total 30 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus di semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan materi surat lamaran pekerjaan.

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa atau peneliti meliputi: (1) Mendiskusikan permasalahan siswa dengan guru pamong; (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (3) Membuat media pembelajaran puzzle; (4) Menyiapkan lembar kerja siswa; dan (5) Menyusun teks cerita yang akan digunakan siswa untuk menyusun puzzle. Pada tahap pelaksanaan, langkah-langkah yang dilakukan oleh guru meliputi: (1) Memberikan penjelasan singkat tentang materi surat lamaran pekerjaan; (2) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil; (3) Membagikan media pembelajaran puzzle; (4) Menjelaskan cara penggunaan media pembelajaran puzzle; (5) Meminta setiap kelompok untuk menyusun dan mencocokkan kepingan puzzle yang berisi surat lamaran pekerjaan ke dalam kertas karton puzzle; (6) Memberikan lembar kerja kepada siswa; (7) Meminta setiap kelompok untuk maju bergantian ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerja mereka; (8) Membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran; dan (9) Menilai lembar kerja siswa. Pada

tahap pengamatan, guru mengamati hasil berpikir kritis siswa setelah proses pembelajaran berlangsung dan mengisi lembar penilaian siswa, yang kemudian dianalisis untuk menentukan permasalahan dalam penelitian ini sudah teratasi atau belum.

Pada tahap refleksi, guru menentukan tindakan yang harus dilakukan berdasarkan hasil pengamatan. Pada siklus pertama, proses dan hasil pembelajaran belum memenuhi harapan, sehingga guru melakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pada siklus kedua. Setelah itu, pada siklus kedua, proses dan hasil pembelajaran sudah sesuai dengan harapan, sehingga penelitian ini dihentikan oleh guru.

#### **4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **Hasil**

Hasil pengamatan berdasarkan hasil tes awal pada kegiatan pra siklus sebelum penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode verbal yang ditujukan untuk melakukan penelitian aktivitas pembelajaran berikutnya. Data hasil nilai tertulis yang dilaksanakan pada kegiatan pra-siklus sebagaimana dijelaskan tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Kegiatan Pembelajaran Kondisi Awal

No	Kriteri Ketuntasan	Kondisi Awal		Ket.
		Jumlah	%	
1	Tuntas	10	14,32	
2	Belum Tuntas	20	85,68	
	<b>Jumlah</b>	30	100,00	
	<b>Nilai terendah</b>	<b>45,00</b>		
	<b>Nilai tertinggi</b>	<b>80,00</b>		
	<b>Rata – rata</b>	<b>65,82</b>		
	<b>Ketuntasan</b>	<b>34.29</b>		

Berdasarkan data dalam tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa baru mencapai 14,32%, yang setara dengan 10 siswa, sementara nilai rata-rata kelas hanya 20,64. Hasil pembelajaran yang diperoleh menunjukan adanya masalah dalam proses belajar yang memerlukan intervensi khusus melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Penjelasan mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada tahap awal atau pra-siklus, yang didasarkan pada hasil observasi, dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Kegiatan Pembelajaran Kondisi Awal

No	Uraian	Jumlah	Ket
1	Peserta Didik Tuntas	10	
2	Presentase Tuntas	14,32	
3	Peserta Didik Belum Tuntas	20	
4	Presentase Belum Tuntas	85,68	
5	Ketuntasan Klasikal	14,32	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah, dengan hanya 14,32% atau 10 siswa yang mencapai ketuntasan dalam aspek aktivitas belajar mereka. Hal ini menunjukkan perlunya tindakan dan upaya untuk memperbaiki situasi ini agar tidak mempengaruhi secara negatif prestasi akademik siswa. Data hasil tes formatif pada kondisi siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik pada Kegiatan Pembelajaran Siklus Pertama

No	Kriteri Ketuntasan	Kondisi Awal		Ket.
		Jumlah	%	
1	Tuntas	16	56,24	
2	Belum Tuntas	14	43,76	
	<b>Jumlah</b>	30	100,00	
	<b>Nilai terendah</b>	<b>65,00</b>		
	<b>Nilai tertinggi</b>	<b>89,00</b>		
	<b>Rata – rata</b>	<b>67,45</b>		
	<b>Ketuntasan</b>	<b>53,76</b>		

Berdasarkan tabel yang ada, terlihat adanya peningkatan hasil belajar setelah tindakan pada akhir siklus I. Nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar menunjukkan kemajuan dibandingkan dengan data awal, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 67,45 dan ketuntasan klasikal mencapai 73,76%. Namun, angka tersebut masih belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 87%, sehingga perbaikan masih diperlukan pada siklus berikutnya.

### **Pengamatan (Observing)**

Dari hasil observasi dan analisis data pada siklus I, diketahui bahwa tingkat aktivitas siswa secara keseluruhan mencapai 56,24% atau 16 siswa yang dinyatakan tuntas, sementara 14 siswa atau 43,76% masih belum tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti bersama

rekan sejawat memutuskan untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus II dengan target agar ketuntasan belajar siswa mencapai lebih dari 87% sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

### **Refleksi**

Ketidakcapaiannya aktivitas dan hasil yang telah didapatkan peserta didik pada siklus I disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran dengan media puzzle yang relatif baru, yang mengakibatkan beberapa kelemahan, yaitu sebagai berikut:

- a. Kurangnya kemampuan analisis peserta didik pada metode yang digunakan baru. banyak siswa yang belum terbiasa dengan pendekatan ini, sehingga peserta didik memerlukan waktu lebih lama untuk menguasai cara kerja dan tujuan pembelajaran tersebut. Akibatnya, mereka kurang optimal dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta menyelesaikan pekerjaan yang diberikan.
- b. Minimnya waktu untuk beradaptasi dengan media pembelajaran Penggunaan media *puzzle* memerlukan waktu adaptasi yang cukup bagi siswa agar mereka dapat memanfaatkan media ini secara efektif.

Menanggapi kekurangan yang teridentifikasi pada siklus I, peneliti sebagai pengamat dan guru sebagai sumber belajar bekerja sama untuk merancang rencana tindak lanjut (RTL) sebagai perbaikan untuk siklus berikutnya.

### **Hasil Penelitian Siklus II**

Langkah berikutnya adalah menghitung poin untuk setiap individu, kemudian dilanjutkan dengan penilaian poin untuk kelompok, dan diakhiri dengan pengumuman kelompok terbaik. Setelah kegiatan selesai, peneliti akan meminta peserta didik untuk kembali ke tempat duduk mereka masing-masing dan memberi tahu bahwa akan dilaksanakan Tes Akhir Individu (Post Test). Data hasil tes formatif dari siklus II dapat dilihat pada tabel yang terlampir di bawah ini.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik  
Pada Kegiatan Pembelajaran Siklus Kedua

No	Kriteri Ketuntasan	Kondisi Awal		Ket.
		Jumlah	%	
1	Tuntas	28	87,68	
2	Belum Tuntas	2	12,32	
	<b>Jumlah</b>	30	100,00	
	<b>Nilai terendah</b>	<b>70,00</b>		
	<b>Nilai tertinggi</b>	<b>95,00</b>		
	<b>Rata – rata</b>	<b>78,56</b>		
	<b>Ketuntasan</b>	<b>87,68</b>		

Berdasarkan data yang tertera dalam tabel dan gambar di atas, terlihat adanya peningkatan hasil belajar antara sebelum dan setelah tindakan pada akhir siklus II. Rata-rata persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, di mana nilai rata-ratanya sebelumnya adalah 67,45 dan ketuntasan klasikalnya 53,76%. Pada siklus II, ketuntasan belajar mencapai 87,68% dengan nilai rata-rata sebesar 78,56. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pada siklus kedua telah memenuhi kriteria indikator keberhasilan ketuntasan klasikal yang ditetapkan, yaitu sebesar 87%.

Dalam siklus II, aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media puzzle menunjukkan rata-rata pencapaian sebesar 95%. Angka ini sudah melampaui kriteria indikator keberhasilan ketuntasan klasikal yang ditetapkan, yaitu 87%. Detail mengenai pengamatan aktivitas peserta didik dapat ditemukan dalam lampiran-lampiran yang tersedia. Berikut ini adalah perhitungan persentase aktivitas siswa.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik  
Pada Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No.	Uraian	Jumlah	Ket
1	Peserta Didik Tuntas	28	
	Presentase Tuntas	93.67	
	Peserta Didik Belum Tuntas	2	
	Presentase Belum Tuntas	7.14	
	<b>Ketuntasan Klasikal Observasi</b>	<b>93,67</b>	

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, diperoleh informasi bahwa pada siklus II, tingkat aktivitas keseluruhan peserta didik mencapai 93,67%, yang termasuk dalam kategori aktif dan sangat aktif. Analisis mengenai aktivitas peserta didik di Kelas 12 KA SMKN 5 Surabaya selama pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi analisis struktur surat lamaran pekerjaan menggunakan media puzzle pada siklus II dapat ditemukan pada lampiran-lampiran yang tersedia.

## **5. REFLEKSI**

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan kinerja guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model Problem Based Learning pada siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan. Pada siklus ini, tingkat aktivitas peserta didik mencapai 93,67%, sementara nilai rata-rata kelas adalah 78,56 dengan ketuntasan klasikal sebesar 87,68%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada siklus II, baik aktivitas belajar, kinerja guru, maupun hasil belajar Bahasa Indonesia sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan, yaitu 87% untuk aktivitas belajar dan 93,67% untuk hasil belajar.

**Tabel 6.** Rekapitulasi Peningkatan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Setiap Siklus Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tuntas		Belum Tuntas	
		Jml	%	Jml	%
1	Pra Siklus	10	34,29	20	65,82
2	Siklus I	16	56,24	14	43,76
3	Siklus II	28	87,68	2	12,32

Rekapitulasi data hasil tes tertulis dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi surat lamaran pekerjaan, mengalami peningkatan di setiap siklus. Ketuntasan belajar meningkat secara signifikan, dari 34,29% atau 10 peserta didik pada kondisi awal, menjadi 56,24% atau 16 peserta didik, dan akhirnya mencapai 87,68% atau 28 peserta didik pada siklus terakhir.

## **6. PEMBAHASAN**

Aktivitas peserta didik selama pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor penting adalah media pembelajaran yang digunakan. Media yang dipilih dalam proses pembelajaran harus relevan dengan materi yang diajarkan. Untuk memastikan kesesuaian

ini, langkah yang paling efektif adalah melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung. Hasil dari observasi tersebut kemudian didiskusikan antara guru model dan para observer guna menentukan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Berikutnya, hal ini diharapkan media yang digunakan pada pembelajaran berikutnya sesuai dengan karakter peserta didik dan materi yang dipelajari. Pernyataan ini sesuai dengan beberapa penelitian sebelumnya bahwa guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakter peserta didik.

Media *puzzle* pada umumnya sangat sesuai untuk digunakan pada pembelajaran yang fokus untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Media ini memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi pola, membuat koneksi antara konsep-konsep, dan menyusun informasi secara logis. Selain itu, media *puzzle* juga efektif dalam mendorong kolaborasi dan diskusi kelompok, karena siswa perlu bekerja sama untuk memecahkan masalah yang disajikan dalam *puzzle* tersebut. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* sangat cocok untuk materi yang memerlukan pemahaman mendalam dan kemampuan analisis yang tinggi. Segala upaya harus dilakukan agar tercipta pembelajaran yang berpihak pada peserta didik. \

## **7. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **a. Kesimpulan**

Berdasar pada hasil penelitian yang dilakukan dengan metode *Cooperative Learning* / belajar dalam bentuk kelompok dalam media *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan analisis peserta didik, dari pra siklus memperoleh ketuntasan 34,29%, siklus I mencapai ketuntasan 56,24% dan pada siklus II mencapai ketuntasan 87,68 %.

### **b. Saran**

Media *puzzle* diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran lain selain Bahasa Indonesia, dengan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media *puzzle* di berbagai jenjang pendidikan untuk mengoptimalkan efektivitasnya.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2023). Pengembangan Kartu Domino 136 EDUKASI : Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan, Vol. 16, No. 1, 2024 Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10680–10686. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3320>
- Asmariansi, A. 2016. Konsep Media Pembelajaran SMK. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*,5(1),32-33.
- Baumfield, V., & Oberski, I. (1998). What do Teachers Think about Thinking Skills? *Quality Assurance in Education*, 6(1), 44-51.
- Behl, D. V., & Ferreira, S. (2014). Systems Thinking: An Analysis of Key Factors and Relationships. *Procedia Computer Science*, 36(1), 104-109.
- Gilli, Y., & Dalle, A. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1), 36–40. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v3i1.8762>
- Guroi, A. (2011). Determining The Reflective Thinking Skills of Pre-Service Teachers In Learning and Teaching Process. *Energy Education Science and Technology Part B: Social and Educational Studies*. 3 (3), 387-402.
- Hidayat Eka Wahyu, “Penggunaan Media Puzzle Kontruksi Terhadap hasil Belajar Kognitif Siswa” *journal of islamic Education Studies*. Vol. 1 No. 1, 2018.
- Julianti. (2014). Penerapan media game Puzzle untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VII SMP Negeri Malang. Malang: IKIP Budi Utomo
- Lane, D. C., B, E. M., & Husemann, E. (2016). Blending Systems Thinking Approaches for Organisational Analysis: Reviewing Child Protection in England. *European Journal of Operational Research*, 251(1), 613–623.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA MERUYA BARAT 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Puangtong, & Petchtone. (2014). The Development of Instructional Model Integrated with Thinking Skills and Knowledge Constructivism for Undergraduate Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116(1), 4283–4286.
- Razali, M., Jantan, R., & Hashim, S. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Malaysia: PTS Professional.
- Roberts, J. P., Fisher, T. R., Trowbridge, M. J., & Bent, C. (2016). A Design Thinking Framework for Healthcare Management and Innovation. *Healthcare*, 4(1), 11–14.

- Sumiharsono, Rudy & Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV.Pustaka Abad
- Wahab Gusnarib, Rosnawati, 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1451>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.