

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBANTUAN PUZZLE GAMES
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PUISI SISWA KELAS V SDN 26
SINGKAWANG**

Ersa Safitri ¹, Evinna Cinda Hendriana ², Lili Yanti ³

¹²³PGSD Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang

¹evinnacinda@yahoo.com, ²liliyantiana18@gmail.com, ³ersasafitri73@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the differences, influences, and effectiveness of the use of the SAVI learning model assisted by puzzle games on the poetry writing skills of grade V elementary school students. The research uses a quantitative approach with a Pre-Experimental design in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The population as well as the research sample is all grade V students of SDN 26 Singkawang which totals 29 students with saturated sampling techniques. Data collection was carried out through a poetry writing skills test. Data analysis used normality test, paired sample t-test, effect size test, and N-gain test. The results showed that there was a significant difference between poetry writing skills before and after treatment, with the value of $t\text{-count.}=11.419$ greater than $t\text{-table.}=2.048$. The influence of using the SAVI model assisted by puzzle games is relatively high with an effect size value of 2,378. In addition, the results of the N-gain test showed an increase of 63% in the category of quite effective. Thus, the SAVI learning model assisted by puzzle games can significantly improve students' poetry writing skills and is suitable for use in learning Indonesian in elementary schools.

Keywords: SAVI, puzzle games, poetry writing skills, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan, pengaruh, dan efektivitas penggunaan model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games* terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 26 Singkawang yang berjumlah 29 siswa dengan teknik *sampling jenuh*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan menulis puisi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, uji *effect size*, dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis puisi sebelum dan sesudah perlakuan, dengan nilai $t_{hitung} = 11,419$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,048$. Besar pengaruh penggunaan model SAVI berbantuan *puzzle games* tergolong tinggi dengan nilai *effect size* sebesar 2,378. Selain itu, hasil uji N-gain menunjukkan peningkatan sebesar 63% dengan kategori

cukup efektif. Dengan demikian, model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games* dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa secara signifikan dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: SAVI, *Puzzle Games*, Keterampilan Menulis Puisi, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran yang efektif di sekolah dasar diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara seimbang. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan adalah keterampilan menulis, khususnya menulis puisi sebagai bentuk ekspresi ide, gagasan, dan imajinasi siswa.

Namun, pada kenyataannya keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Siswa sering mengalami kesulitan dalam menemukan ide, menyusun kata, menggunakan diksi yang tepat, serta memahami unsur-unsur puisi seperti rima, bait, dan

majas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil pra-riset di SDN 26 Singkawang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada keterampilan menulis puisi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan melibatkan keaktifan siswa. Model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) merupakan model yang mengintegrasikan seluruh indera dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Penggunaan media pembelajaran seperti *puzzle games* juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif serta mempermudah

dalam menemukan ide dan menyusun kata secara sistematis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan, pengaruh, dan efektivitas model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games* terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas V SDN 26 Singkawang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam keterampilan menulis puisi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu memberikan tes awal (*pretest*), perlakuan, dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 26 Singkawang yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*,

sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes, yaitu tes keterampilan menulis puisi yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator keterampilan menulis puisi yang meliputi aspek diksi, imajinasi, rima, dan kesesuaian isi.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, uji prasyarat analisis berupa uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Kedua, uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Ketiga, uji *effect size* digunakan untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games*. Keempat, uji N-gain digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan keterampilan menulis puisi siswa.

Dengan prosedur tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh dan efektivitas penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games* terhadap

keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games* memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas V SDN 26 Singkawang. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 48,86 yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis puisi. Kesulitan tersebut terlihat pada beberapa aspek, seperti pemilihan diksi yang kurang tepat, pengembangan imajinasi yang masih terbatas, serta kurangnya pemahaman terhadap struktur dan unsur-unsur puisi seperti rima, bait, dan gaya bahasa.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games*, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 81,24, yang menunjukkan bahwa sebagian besar

siswa telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari segi kuantitatif, tetapi juga dari kualitas hasil tulisan siswa. Puisi yang dihasilkan siswa setelah perlakuan cenderung lebih terstruktur, memiliki pilihan kata yang lebih variatif, serta mampu mengekspresikan ide dan perasaan dengan lebih jelas.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan tersebut, dilakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 11,419$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,048$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games* terhadap keterampilan menulis puisi siswa dapat diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan, dilakukan uji *effect size*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai sebesar 2,489 yang termasuk dalam

kategori tinggi . Nilai ini menunjukkan bahwa penerapan model SAVI berbantuan *puzzle games* memberikan kontribusi yang sangat kuat terhadap peningkatan keterampilan menulis puisi siswa. Hal ini berarti bahwa perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa bukan hanya sekadar kebetulan, tetapi merupakan dampak langsung dari perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran.

Selain itu, efektivitas peningkatan keterampilan menulis puisi siswa juga dianalisis menggunakan uji N-gain. Hasil analisis menunjukkan nilai N-gain sebesar 0,63 atau 63% yang termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif . Meskipun secara umum terjadi peningkatan, hasil ini menunjukkan bahwa tingkat peningkatan belum merata pada seluruh siswa. Beberapa siswa mengalami peningkatan yang tinggi, sementara sebagian lainnya masih berada pada kategori sedang atau rendah. Hal ini menunjukkan adanya variasi kemampuan individu siswa yang memengaruhi hasil belajar.

Secara teoritis, keberhasilan model pembelajaran SAVI dalam meningkatkan keterampilan menulis

puisi dapat dijelaskan melalui karakteristiknya yang menekankan pada keterlibatan seluruh aspek belajar siswa, yaitu somatik, auditori, visual, dan intelektual. Pada aspek somatik, siswa terlibat langsung dalam aktivitas fisik, seperti menyusun *puzzle* yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Aktivitas ini membantu siswa dalam membangun pengalaman belajar yang konkret. Pada aspek auditori, siswa memperoleh informasi melalui penjelasan guru dan diskusi dengan teman, sehingga memperkuat pemahaman konsep. Pada aspek visual, penggunaan media *puzzle* membantu siswa dalam memvisualisasikan ide, sehingga memudahkan dalam mengembangkan imajinasi. Sementara itu, pada aspek intelektual, siswa dilatih untuk berpikir, menganalisis, dan menuangkan ide ke dalam bentuk puisi.

Penggunaan *puzzle games* sebagai media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk

belajar. Selain itu, *puzzle games* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan logis, yang sangat dibutuhkan dalam proses menulis puisi. Melalui penyusunan potongan-potongan *puzzle*, siswa secara tidak langsung dilatih untuk menyusun ide secara sistematis sebelum dituangkan dalam bentuk tulisan.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya beberapa keterbatasan. Nilai N-gain yang berada pada kategori sedang mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran belum optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya perbedaan kemampuan awal siswa, keterbatasan penguasaan kosakata, serta kemampuan imajinasi yang belum berkembang secara maksimal. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas juga menjadi kendala dalam mengoptimalkan penerapan model SAVI secara menyeluruh. Beberapa siswa juga masih memerlukan bimbingan lebih intensif dalam memahami unsur-unsur puisi dan mengembangkan ide secara kreatif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model

pembelajaran SAVI efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, khususnya menulis. Model ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games* tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang variatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menulis puisi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games* berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas V SDN 26 Singkawang. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari sebelum perlakuan (*pretest*) ke setelah perlakuan (*posttest*), serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua nilai tersebut.

Selain itu, hasil uji *effect size* yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games* memiliki pengaruh yang kuat dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa. Sementara itu, hasil uji N-gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa model ini cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun peningkatannya belum merata pada seluruh siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran SAVI berbantuan *puzzle games* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar. Penerapan model ini juga mampu menciptakan suasana

pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga dapat mendorong keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Huda, M. (2017). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kosasih, E. (2019). *Jenis-jenis teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA*. Bandung: Yrama Widya.
- Nurgiyantoro, B. (2017). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2016). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2017). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2017). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin, M. (2017). *Strategi dan metode dalam model pembelajaran*. Jakarta: GP Press