

EFEKTIVITAS MEDIA TEBAK GAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PANTUN PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 2 TELAGASARI

Kharisma Viola Salsabila¹, Een Nurhasanah², Sahlan Mujtaba³

Email: 2110631080090@student.unsika.ac.id

Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstrak. Pembelajaran menulis pantun di tingkat SMP kerap menemui hambatan, khususnya dalam mengembangkan imajinasi serta kreativitas peserta didik. Penggunaan media tebak gambar hadir sebagai alternatif yang memberikan rangsangan visual sehingga membantu siswa menemukan ide dan merangkai larik pantun secara lebih mudah. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media tebak gambar berpengaruh terhadap kemampuan menulis pantun siswa kelas VII SMPN 2 Telagasari. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan model eksperimen semu. Populasi penelitian berjumlah 222 peserta didik kelas VII yang tersebar dalam enam rombongan belajar. Sampel ditetapkan melalui teknik pengacakan kelas, menghasilkan kelas VII B dengan 37 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII C dengan jumlah siswa yang sama sebagai kelompok kontrol. Data penelitian dikumpulkan melalui telaah literatur, tes kemampuan menulis pantun, angket, dan dokumentasi pendukung. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan capaian yang cukup mencolok antara kedua kelompok. Uji Man-Whitney membuktikan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Temuan tersebut menegaskan bahwa media tebak gambar mampu memberikan dampak positif dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik.

Kata kunci: Tebak Gambar, Keterampilan Menulis, Pantun.

Abstract. Learning to write pantun at the junior high school level often encounters obstacles, particularly in developing students' imagination and creativity. The use of picture puzzles offers an alternative that provides visual stimulation, helping students find ideas and construct pantun lines more easily. This study was conducted to determine the extent to which picture puzzles influence the pantun writing skills of seventh-grade students at SMPN 2 Telagasari. The research method used was a quantitative approach with a quasi-experimental model. The study population consisted of 222 seventh-grade students divided into six study groups. The sample was determined through class randomization, resulting in class VII B with 37 students as the experimental group and class VII C with the same number of students as the control group. Data were collected through a literature review, pantun writing ability tests, questionnaires, and supporting documentation. The analysis revealed a striking difference in achievement between the two groups. The Man-Whitney test demonstrated a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference in learning outcomes between the two classes. These findings confirm that the picture-guessing method has a positive and effective impact on improving students' pantun writing skills.

Keywords: Picture-Guessing, Writing Skills, Pantun.

PENDAHULUAN

Pembelajaran menulis pantun merupakan salah satu kompetensi penting dalam kurikulum Bahasa Indonesia di jenjang SMP. Pantun tidak hanya berfungsi sebagai bentuk ekspresi estetis, tetapi juga sebagai sarana melatih kepekaan berbahasa, kreativitas, dan kemampuan berpikir asosiatif peserta didik. Namun dalam praktiknya, keterampilan menulis pantun sering kali menjadi tantangan karena banyak siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide, menyusun rima, serta menjaga keselarasan makna antarlarik. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi inovatif yang mampu menstimulasi imajinasi siswa agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media tebak gambar. Media visual ini dinilai mampu memicu asosiasi, memperkaya ide, serta membantu peserta didik membangun hubungan antara simbol visual dan ungkapan verbal. Pembelajaran berbasis gambar juga dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif karena penyajiannya yang menyenangkan dan dekat dengan dunia mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa visual learning dapat meningkatkan atensi dan kreativitas peserta didik dalam menghasilkan karya tulis (Sari & Lestari, 2022). Selain itu, hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media yang melibatkan unsur visual mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karya sastra. Nensy (2025), dalam penelitiannya berjudul "*Efektivitas Media Tebak Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Peserta Didik Kelas VII SMPN 2 Telagasari*", menyimpulkan bahwa penggunaan media tebak gambar dapat membantu peserta didik menghasilkan pantun yang lebih variatif dan sesuai kaidah. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan media visual dapat menjadi alternatif solusi dalam pembelajaran menulis pantun di sekolah.

Kondisi objektif di lapangan juga memperkuat urgensi penggunaan media inovatif dalam kelas. Pada beberapa kelas di tingkat SMP, termasuk di SMPN 2 Telagasari, pembelajaran menulis pantun masih didominasi metode ceramah dan pemberian contoh, sehingga peserta didik kurang memiliki ruang untuk berlatih mengekspresikan gagasan secara kreatif. Media tebak gambar diharapkan mampu melengkapi kekurangan tersebut dengan memberi stimulus yang menumbuhkan imajinasi, membantu penyusunan rima, serta memperkaya kosakata siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan media tebak gambar terhadap kemampuan menulis pantun peserta didik kelas VII. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran sastra, khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design). Pemilihan desain ini mempertimbangkan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan pengacakan subjek secara penuh, namun tetap memberikan peluang untuk menguji pengaruh perlakuan melalui perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan pemberian pretest dan posttest pada kedua kelompok.

1. Subjek dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas VII SMPN 2 Telagasari yang berjumlah 222 orang dan terbagi ke dalam enam kelas. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik random kelas, yaitu pemilihan kelompok secara acak tanpa mengubah komposisi kelas yang sudah ada. Berdasarkan hasil pengacakan, diperoleh kelas VII B sebagai kelas eksperimen yang menerima perlakuan berupa penggunaan media tebak gambar, dan kelas VII C sebagai kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Masing-masing kelas terdiri atas 37 peserta didik.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan struktur desain sebagai berikut:

- Kelompok Eksperimen : Pretest → Perlakuan (media tebak gambar) → Posttest
- Kelompok Kontrol : Pretest → Pembelajaran metode ceramah → Posttest

Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan perubahan kemampuan menulis pantun pada kedua kelompok sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui beberapa teknik berikut:

a) Tes Menulis Pantun

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menulis pantun jenis agama dan nasehat. Penilaian mencakup kesesuaian struktur pantun, ketepatan rima, koherensi makna, kreativitas, serta ketuntasan isi.

b) Studi Pustaka

Digunakan untuk memperkuat kerangka teori dan menelaah hasil penelitian terdahulu terkait media visual, pembelajaran pantun, dan efektivitas media pembelajaran.

c) Dokumentasi

Berupa arsip pembelajaran, lembar penilaian, dan dokumentasi kegiatan proses belajar.

d) Angket (opsional jika ingin ditambahkan)

Dapat digunakan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media tebak gambar.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen tes disusun berdasarkan indikator keterampilan menulis pantun sesuai kurikulum.

Untuk menjamin keabsahan instrumen, dilakukan:

- Uji validitas isi melalui penilaian ahli (expert judgment).
- Uji reliabilitas menggunakan konsistensi internal untuk memastikan instrumen stabil dan layak digunakan.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Mann-Whitney

Karena data tidak normal, maka uji parametrik tidak digunakan. Uji Mann-Whitney dipilih untuk mengetahui perbedaan median antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Kriteria pengujian:

- $p\text{-value} < 0,05 \rightarrow$ terdapat perbedaan signifikan
- $p\text{-value} > 0,05 \rightarrow$ tidak terdapat perbedaan signifikan

3. Uji N-Gain

Digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan kemampuan menulis pantun setelah perlakuan. Kategori N-Gain adalah:

- Tinggi ($\geq 0,70$)
- Sedang ($0,30-0,69$)
- Rendah ($< 0,30$)

4. Interpretasi Hasil

Hasil analisis dibandingkan antara kedua kelas untuk menentukan efektivitas penggunaan media tebak gambar.

5. Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui tahapan berikut:

a) Tahap Persiapan

- Menyusun instrumen pembelajaran dan instrumen tes.
- Menentukan sampel kelas.
- Melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran.

b) Tahap Pelaksanaan

- Memberikan pretest kepada kedua kelas.
- Melaksanakan pembelajaran dengan media tebak gambar pada kelas eksperimen.
- Memberikan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
- Melaksanaan posttest setelah semua pembelajaran selesai.

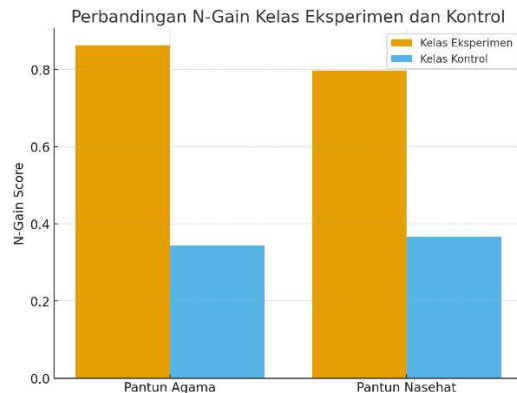
c) Tahap Analisis dan Pelaporan

- Menganalisis data menggunakan SPSS versi 25.
- Menyusun laporan hasil penelitian dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Diagram 1.1 Perbandingan N-Gain



PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan **media tebak gambar** memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan menulis pantun peserta didik kelas VII SMPN 2 Telagasari. Pembahasan ini disusun berdasarkan analisis statistik yang dilakukan melalui uji normalitas, uji Mann-Whitney, serta perhitungan N-Gain, kemudian diinterpretasikan secara konseptual dalam konteks pembelajaran pantun.

1. Analisis Uji Normalitas: Karakteristik Data Awal dan Akhir

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa baik data pretest maupun posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $< 0,05$. Temuan ini menandakan bahwa distribusi data tidak normal. Kondisi tersebut sangat mungkin muncul karena:

1. Heterogenitas kemampuan awal peserta didik dalam menulis pantun.
2. Variasi kreativitas individu yang cukup besar dalam menyusun rima, diksi, dan isi pantun.
3. Perbedaan kecepatan memahami stimulus visual pada siswa.

Dengan tidak terpenuhinya asumsi normalitas, analisis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney, yang lebih tepat untuk data yang tidak berdistribusi normal.

2. Analisis Uji Mann-Whitney Pretest: Kemampuan Awal yang Setara

-----Volume 9, Nomor 1 Tahun 2026, Halaman 949-958-----

Nilai signifikansi pretest diperoleh:

- Pantun agama: $0,954 > 0,05$
- Pantun nasihat: $0,296 > 0,05$

Nilai tersebut menegaskan bahwa kemampuan awal kedua kelas berada pada level yang setara. Kondisi ini penting karena menunjukkan bahwa:

1. Tidak ada perbedaan mendasar antara kedua kelompok sebelum perlakuan.
2. Efektivitas perlakuan dapat diukur dengan lebih objektif.
3. Kelas eksperimen dan kontrol memiliki peluang yang sama dalam mengembangkan kemampuan menulis.

Siswa pada tahap awal juga tampak masih kesulitan dalam menentukan pola rima a-b-a-b, menyusun isi yang selaras, serta memilih diksi yang sesuai. Kondisi ini wajar karena menulis pantun membutuhkan kreativitas linguistik, imajinasi, dan kepekaan berbahasa.

3. Analisis Mann-Whitney Posttest: Dampak Nyata Media Tebak Gambar

Hasil uji posttest menunjukkan:

- Pantun agama: $0,000 < 0,05$
- Pantun nasihat: $0,002 < 0,05$

Nilai signifikansi yang kecil ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan kemampuan menulis pada siswa kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui beberapa alasan:

a. Stimulus visual membantu membangun ide

Media tebak gambar menyediakan gambar yang mudah dipahami dan memicu munculnya asosiasi makna. Pada penulisan pantun, rangsangan visual membantu peserta didik:

- memunculkan gagasan lebih cepat,
- menyusun hubungan antara gambar dan makna,
- memilih kata yang sesuai untuk membangun rima.

b. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton

Berbeda dari metode ceramah yang cenderung pasif, media tebak gambar menciptakan suasana belajar yang interaktif. Hal ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

c. Aktivitas menebak melatih kreativitas linguistik

Kegiatan menafsirkan gambar dan menerjemahkannya ke dalam bentuk pantun mendorong siswa menggunakan imajinasi dan kemampuan memilih diksi secara kreatif. Dengan demikian, peningkatan signifikan pada kelas eksperimen bukan hanya bersifat statistik, melainkan juga terlihat dari perubahan nyata pada kreativitas dan kualitas pantun yang ditulis siswa.

4. Analisis N-Gain: Efektivitas Media Tebak Gambar

Perhitungan N-Gain menunjukkan:

Jenis Pantun	Kelas Eksperimen	Interpretasi	Kelas Kontrol	Interpretasi
Pantun agama	0,8626	Tinggi	0,3448	Sedang
Pantun nasihat	0,7964	Tinggi	0,3667	Sedang

Interpretasi N-Gain tersebut memperkuat bahwa perlakuan berupa penggunaan media tebak gambar sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun. Perbedaan peningkatan antara kedua kelas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Kelas eksperimen mengalami lonjakan pemahaman yang tajam

Siswa lebih mudah menyesuaikan isi pantun dengan gambar yang ditampilkan sehingga proses berpikir lebih sistematis.

b. Kelas kontrol mengalami peningkatan terbatas

Pembelajaran berbasis ceramah cenderung hanya memberikan penjelasan konsep tanpa stimulasi visual, sehingga kurang membantu siswa dalam menuangkan ide menjadi pantun.

c. Media tebak gambar mempermudah proses abstraksi ke konkret

Pantun menuntut kemampuan menghubungkan makna secara tersirat. Dengan adanya gambar, siswa memiliki titik fokus yang jelas untuk mengembangkan tema, pesan, dan rima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media tebak gambar terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis

-----Volume 9, Nomor 1 Tahun 2026, Halaman 949-958-----

pantun peserta didik kelas VII SMPN 2 Telagasari. Perbedaan nilai rata-rata yang cukup mencolok antara kelas eksperimen (85,43) dan kelas kontrol (74,20) menunjukkan bahwa stimulus visual berupa gambar mampu mendorong munculnya ide, memudahkan pengembangan larik pantun, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap struktur pantun. Penerapan media tebak gambar juga berdampak positif terhadap motivasi dan partisipasi belajar. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan kreatif ketika diminta menghubungkan gambar dengan tema pantun. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan media visual tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media tebak gambar merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif, aplikatif, dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis pantun pada jenjang SMP. Guru dapat mempertimbangkan penggunaan media ini sebagai strategi inovatif untuk menumbuhkan kreativitas, memperkaya ide, dan meningkatkan kualitas hasil tulisan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amar, C. (2016). *Korelasi kemampuan memahami ciri pantun dan kemampuan menentukan jenis pantun dengan kemampuan menulis pantun siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pagaralam*. *Jurnal Pembahsi*, 6(1), 40–48.
- Amelia, R. (2023). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi “Animaker” terhadap peningkatan keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMPN 1 Rawamerta* (Skripsi, tidak dipublikasikan). Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Annisa, F. N. (2022). *Perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan tebak gambar di TK Mekar Sari* (Skripsi, dipublikasikan). Universitas Agama Islam Negeri Palangka Raya.
- Aprillia, M. (2024). *Pengaruh media gambar pada magic box terhadap kemampuan menulis pantun jenaka siswa kelas VII MTs Negeri 2 Jakarta tahun pelajaran 2023/2024* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ayu, I., Febri, P., Luh, N., Ambaradewi, G., Risaldy, G., Dato, S., Studi, P., & Informatika, T. (2022). Implementasi game edukasi tebak gambar hewan. *Manajemen dan Teknologi Informasi*, 12(2), 35–42.
- Aziz, A. (2018). *Pengaruh penggunaan media kartu pantun siswa kelas IV SD Negeri pada Gugus III Kota Bengkulu* (Skripsi). Universitas Bengkulu.
- Cahyani, T., & Lestari, R. (2021). Media visual sebagai penunjang kreativitas menulis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(2), 112–120.

- Dalman. (2018). *Keterampilan menulis*. RajaGrafindo Persada.
- Fahmi, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis gambar untuk meningkatkan kreativitas menulis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 55–66.
- Herlina, S. (2021). Media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Literasi Nusantara*, 3(1), 77–89.
- Isnaini, R. (2019). Pengaruh media gambar terhadap kemampuan menulis puisi siswa SMP. *Jurnal Pena Edukasi*, 6(1), 44–52.
- Kemendikbud. (2021). *Pembelajaran berbasis aktivitas pada kurikulum merdeka*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, H. (2017). *Pembelajaran sastra yang humanis*. Ombak.
- Lestari, D. (2020). Efektivitas media visual dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(3), 201–210.
- Pradana, Y. (2022). Penggunaan media digital berbasis gambar untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(2), 88–96.
- Putri, W. (2019). Analisis kesulitan siswa dalam menulis pantun. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 7(2), 134–142.
- Saddhono, K., & Slamet, Y. (2014). *Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis karakter*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Yuliana, M. (2023). Pengaruh media gambar terhadap kemampuan menulis pantun siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(1), 55–64.