

ABSTRAK

Ita Saptiah. 1222120033. Implementasi Model *Picture and Picture* Berbasis *Game Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi.

(Penelitian Quasi Eksperimen pada siswa Kelas VII SMPN 2 Cileunyi). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMPN 2 Cileunyi. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide, mengembangkan paragraf, memilih kosakata, serta mendeskripsikan objek secara rinci dan runtut. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Model *Picture and Picture* berbasis game puzzle dipilih karena memanfaatkan gambar dan aktivitas menyusun puzzle yang dapat membantu siswa mengamati objek, menemukan ide, serta mengembangkan hasil pengamatan menjadi teks deskripsi. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMPN 2 Cileunyi sebelum diterapkan model *Picture and Picture* berbasis game puzzle; (2) mengetahui keterampilan menulis teks deskripsi siswa setelah diterapkan model *Picture and Picture* berbasis game puzzle; dan (3) mengetahui peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi yang signifikan antara siswa yang menggunakan model *Picture and Picture* berbasis game puzzle dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design*. Subjek penelitian berjumlah 86 siswa yang terdiri atas 43 siswa kelas eksperimen dan 43 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa pretest dan posttest keterampilan menulis teks deskripsi. Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25 melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji Mann-Whitney, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis teks deskripsi siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata pretest sebesar 50,12. Setelah diterapkan model *Picture and Picture* berbasis game puzzle, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 89,42. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan kelas eksperimen sebesar 77,72% yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata N-Gain sebesar -27,0397% yang termasuk kategori tidak efektif. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan model *Picture and Picture* berbasis game puzzle dapat meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMPN 2 Cileunyi dan memberikan peningkatan yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.