

ABSTRAK

Salsabila Puspita. 1222120067. 2026. Penggunaan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi dalam Menulis Teks Cerpen (Studi Pre-Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMKN 6 Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya pembelajaran menulis teks cerpen yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan mendorong motivasi siswa kelas XI DPIB 5 SMK Negeri 6 Bandung. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat siswa kurang antusias dalam menemukan dan mengembangkan ide cerita. Oleh karena itu, diterapkan metode bermain berbantuan media *puzzle* sebagai alternatif pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas bermain.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses pembelajaran menulis teks cerpen melalui penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* pada siswa kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung; (2) mengetahui keterampilan menulis teks cerpen siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle*; dan (3) mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran menulis teks cerpen setelah penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* pada siswa kelas XI DPIB 5 SMK Negeri 6 Bandung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* melalui desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa kelas XI DPIB 5 SMK Negeri 6 Bandung yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji *Shapiro–Wilk*, *Paired Sample t-Test*, dan uji *N-Gain* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh nilai 87 dan aktivitas siswa memperoleh nilai 91,67, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat baik; (2) keterampilan menulis teks cerpen mengalami peningkatan setelah penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,53, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 83,23, sehingga terjadi peningkatan sebesar 28,70 poin. dan (3) hasil angket menunjukkan motivasi dan respons siswa yang sangat baik terhadap penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle*, dengan rata-rata skor 17,93 dari skor maksimum 20 atau sebesar 89,67%.

Kata Kunci: metode bermain, media *puzzle*, motivasi siswa, menulis teks cerpen, *Pre-Experimental Design*.