

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu unsur mendasar dalam upaya meningkatkan kualitas hidup bangsa Indonesia agar mampu berdaya saing dan tidak tertinggal dari bangsa-bangsa lain. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dipahami sebagai suatu sistem dan proses yang direncanakan secara sistematis guna meningkatkan kualitas kehidupan individu dalam berbagai dimensinya. Melalui proses pendidikan yang terarah dan berkesinambungan, setiap individu diharapkan dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pendidikan turut memegang peranan penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia secara menyeluruh. Dalam prosesnya, peserta didik tidak hanya diberikan pembekalan berupa pengetahuan, melainkan juga dibina untuk mengembangkan sikap, keterampilan, dan kecerdasan intelektual secara seimbang. (Prima&Hermuttaqien, 2025).

Trismanto menjelaskan aktivitas menulis merupakan wujud konkret dari kemampuan serta keterampilan berbahasa yang berada pada tahap akhir dalam proses pemerolehan bahasa, setelah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca dikuasai oleh pembelajar. (Yunus, 2017) Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menulis tidak dapat berkembang secara instan, melainkan merupakan hasil dari proses pembelajaran yang bertahap dan berkesinambungan. Sebelum mampu menghasilkan sebuah tulisan yang baik, peserta didik perlu memiliki kemampuan menyimak untuk memperoleh informasi, keterampilan berbicara untuk mengungkapkan gagasan secara lisan, serta keterampilan membaca untuk memperkaya pengetahuan, kosakata, dan wawasan. Ketiga keterampilan tersebut menjadi landasan yang penting dalam mendukung kemampuan menulis.

Menulis dipandang sebagai keterampilan berbahasa yang paling kompleks karena melibatkan berbagai aspek, mulai dari kemampuan berpikir kritis, mengorganisasi ide secara sistematis, memilih kosakata yang sesuai, hingga menerapkan kaidah kebahasaan dengan tepat. Dalam proses menulis, peserta didik juga dituntut mampu menuangkan gagasan secara runtut dan logis agar tulisan yang dihasilkan mudah dipahami serta mampu menyampaikan pesan kepada pembaca secara efektif. Dengan demikian, keterampilan menulis tidak hanya mencerminkan penguasaan bahasa seseorang, tetapi juga menunjukkan kemampuan berpikir, bernalar, dan mengomunikasikan ide secara tertulis.

Kemampuan menulis cerita pendek (cerpen) merupakan salah satu bentuk keterampilan menulis yang penting untuk dikembangkan pada peserta didik. Keterampilan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk melatih kemampuan berbahasa, melainkan juga sebagai media ekspresi diri yang memungkinkan siswa menuangkan gagasan, pikiran, serta perasaan ke dalam bentuk tulisan yang terstruktur dan bermakna. Melalui kegiatan menulis cerpen, siswa dilatih untuk mengembangkan ide secara kreatif, mengidentifikasi permasalahan yang akan diangkat dalam cerita, serta merancang dan mengembangkan konflik sebagai unsur penting dalam membangun alur cerita. Aktivitas menulis cerpen juga mendorong siswa untuk mampu menyampaikan informasi secara efektif sekaligus merekonstruksi suatu peristiwa atau pengalaman secara utuh dan runtut. Proses ini tidak hanya melibatkan kemampuan berpikir logis, tetapi juga imajinasi yang kuat agar cerita yang dihasilkan dapat terasa hidup dan menarik. (Setyaningsih, 2021).

Penguasaan bahasa tulis, khususnya dalam keterampilan menulis cerpen, memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, namun pada kenyataannya pembelajaran keterampilan tersebut masih kurang mendapatkan perhatian yang optimal dari sebagian siswa. Hal ini disebabkan oleh anggapan bahwa menulis cerpen merupakan kegiatan yang sulit dan kompleks. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang baik dan benar, menggunakan tanda baca secara tepat, menentukan penulisan nama tokoh, serta mengembangkan paragraf secara runtut dan padu. Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru juga masih tergolong rendah,

sehingga berdampak pada proses dan hasil tulisan yang kurang maksimal. Siswa cenderung membutuhkan waktu yang relatif lama dalam menyusun sebuah cerpen, terutama dalam mengembangkan ide, merangkai alur cerita, serta menyusun struktur cerita secara utuh. (M. Miftah, 2024).

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik selain menyimak, berbicara, dan membaca, serta menempati posisi paling kompleks karena menuntut kemampuan menyusun, mengorganisasi, dan mengembangkan ide secara sistematis sebelum dituangkan ke dalam bentuk tulisan (Widyantara & Rasna, 2020). Salah satu bentuk tulisan yang menuntut penguasaan keterampilan tersebut secara utuh adalah cerita pendek (cerpen), karena peserta didik dituntut mampu mengembangkan ide, alur, tokoh, latar, konflik, serta amanat secara padu dan bermakna (Suwandi et al., 2021).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerpen peserta didik masih tergolong rendah dan kerap menjadi salah satu persoalan yang banyak dijumpai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya kemampuan tersebut tampak dari hasil tulisan peserta didik yang pada umumnya belum mampu mengembangkan gagasan secara utuh, menyusun alur cerita secara runtut, serta memadukan unsur-unsur intrinsik cerpen dengan baik. ebagian peserta didik masih mengalami kendala dalam menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan yang menarik, sehingga cerpen yang dihasilkan cenderung kurang berkembang dan belum memenuhi kriteria penilaian yang diharapkan. Kondisi ini erat kaitannya dengan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan menulis, sebab siswa yang tidak termotivasi cenderung menunjukkan sikap pasif, mudah menyerah ketika menemui kesulitan, serta kurang bersemangat untuk menyelesaikan tulisannya hingga tuntas. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran menulis cerpen masih membutuhkan adanya inovasi agar peserta didik dapat lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam menulis.

Temuan tersebut didukung oleh penelitian (Fahrudin et al., 2026). yang menunjukkan bahwa sebanyak 72% siswa kelas XI di salah satu SMA masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam keterampilan menulis cerpen. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa rendahnya

kemampuan menulis cerpen dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya kesulitan peserta didik dalam berkonsentrasi saat menulis, kurang mampu menemukan dan mengembangkan ide cerita, kesulitan menyusun alur yang runtut, serta rendahnya minat dan motivasi dalam kegiatan menulis. Berbagai kendala tersebut menyebabkan peserta didik belum mampu menghasilkan cerpen yang sesuai dengan struktur, unsur intrinsik, maupun kaidah kebahasaan yang diharapkan, sehingga motivasi belajar menjadi salah satu aspek krusial yang perlu ditingkatkan agar keterampilan menulis cerpen siswa dapat berkembang secara optimal (Faharuddin, sulfiah, 2026).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen di kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung perlu mendapat perhatian yang lebih serius, salah satunya melalui strategi dan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa mampu mengekspresikan imajinasi dan pengalaman mereka ke dalam karya tulis yang berkualitas. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa pada berbagai jenjang pendidikan (Sobirin et al., 2022). Mengembangkan media *puzzle* untuk pembelajaran menulis karangan narasi di sekolah dasar dan membuktikan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun cerita secara lebih runtut. (Rahmawati dan Pratama 2023) turut mengonfirmasi bahwa pembelajaran menulis cerpen berbasis media visual dapat membantu siswa menemukan ide serta menyusun cerita dengan lebih baik. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa media *puzzle* berpotensi diterapkan untuk mengatasi kesulitan menulis cerpen siswa, termasuk pada siswa kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung.

Nunuk mendefinisikan *puzzle* sebagai permainan menyusun potongan gambar yang tercerai-berai hingga kembali membentuk satu kesatuan visual, yang berfungsi sebagai alat edukatif untuk meningkatkan konsentrasi, ketelitian, dan ketertarikan siswa dalam belajar. (Nunuk, 2018) Dalam pembelajaran menulis cerpen, *puzzle* dapat dijadikan media pemicu ide (stimulus visual) yang membantu siswa membangun imajinasi cerita melalui potongan gambar tokoh, adegan, atau latar sebagai titik awal dalam menyusun orientasi, konflik, hingga resolusi cerita (Devi, 2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle*

maker dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari topik sains.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* maker dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit (Rahmawati, 2023). Konteks pembelajaran menulis, penggunaan *puzzle* juga berpotensi membantu peserta didik memperkaya kosakata, mengembangkan ide secara lebih sistematis, serta menyusun gagasan secara runtut dan terorganisasi (Dheni Harmaen, Nadira Fika Anjani, 2024).

Penerapannya dalam pembelajaran menulis cerpen menjadikan *puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan sistematis siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen, seperti tokoh, alur, latar, konflik, dan amanat (Jannah et al., 2023). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi faktor penyebab rendahnya motivasi dan kesulitan siswa dalam menulis cerpen, mengevaluasi proses pembelajaran yang berlangsung, serta merumuskan solusi berupa penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam keterampilan menulis cerpen kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran menulis teks cerpen melalui penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* pada siswa kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung?
2. Bagaimana keterampilan menulis teks cerpen siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* pada siswa kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung?
3. Bagaimana motivasi siswa dalam pembelajaran menulis teks cerpen setelah penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* pada siswa kelas XI DPIB 5 SMK Negeri 6 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

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* pada siswa kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung.
3. Mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran menulis teks cerpen setelah penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* pada siswa kelas XI DPIB 5 SMK Negeri 6 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya khazanah kajian dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan strategi pembelajaran menulis cerpen. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran berbasis permainan (bermain) serta pemanfaatan media *puzzle* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan menulis siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain yang hendak mengembangkan model, pendekatan, maupun media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran menulis teks sastra, khususnya cerpen.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa: Penelitian ini memberikan manfaat dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis cerpen melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kreatif. Media *puzzle* dapat mempermudah siswa menemukan ide cerita, mengembangkan imajinasi, dan memahami struktur cerpen secara lebih konkret.
- 2) Bagi Guru: Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan efektif. Guru dapat menggunakan metode bermain berbantuan media *puzzle* sebagai alternatif strategi untuk mengatasi hambatan siswa dalam menulis cerpen dan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih aktif.
- 3) Bagi Sekolah: Penelitian ini dapat mendorong sekolah untuk menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran kreatif yang mendukung pembelajaran berbasis praktik dan pengalaman. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian sebagai dasar peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat kelas XI DPIB 5.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini berada pada siswa SMKN 6 Bandung, khususnya siswa kelas XI DPIB 5. Fokus utama penelitian ini adalah penerapan

metode bermain yang dipadukan dengan media puzzle sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen. Objek penelitian meliputi proses penerapan metode pembelajaran dalam kegiatan menulis cerpen, serta bagaimana media *puzzle* berfungsi sebagai alat bantu yang menarik, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Media *puzzle* yang digunakan dirancang untuk merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, membantu mereka dalam menemukan ide cerita, menyusun unsur intrinsik (tokoh, alur, latar, konflik, dan amanat), memilih diksi yang tepat, mengembangkan alur secara runtut, serta membentuk struktur cerpen yang baik. Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada efektivitas metode bermain berbantuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam keterampilan menulis cerpen kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung.

F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran berbasis permainan muncul sebagai pilihan yang menjanjikan. Metode ini menjadikan permainan sebagai sarana utama dalam proses pendidikan. Anak-anak tidak hanya terlibat secara intelektual, tetapi juga secara emosional serta sosial. Prinsip-prinsip dari Piaget, Vygotsky, dan Maslow membentuk dasar yang kokoh dari metode ini, menjadikan proses belajar sebagai sebuah pengalaman yang komprehensif: menyentuh perasaan, melibatkan fisik, dan merangsang pemikiran. Model pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif diterapkan dengan maksud agar proses belajar di ruang kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam menjalani kegiatan belajar. mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, pendidik "harus merancang model pembelajaran yang sesuai" dengan metode "permainan". Pendidik juga harus menyediakan sarana belajar berupa permainan interaktif seperti *puzzle* yang menarik bagi siswa agar mereka mau memainkannya dan memahami materi yang diberikan (Apriyudha, 2014).

Metode pembelajaran yang berbasis permainan menekankan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keahlian demi mencapai tujuan belajar. Nur menyatakan bahwa setiap metode pembelajaran

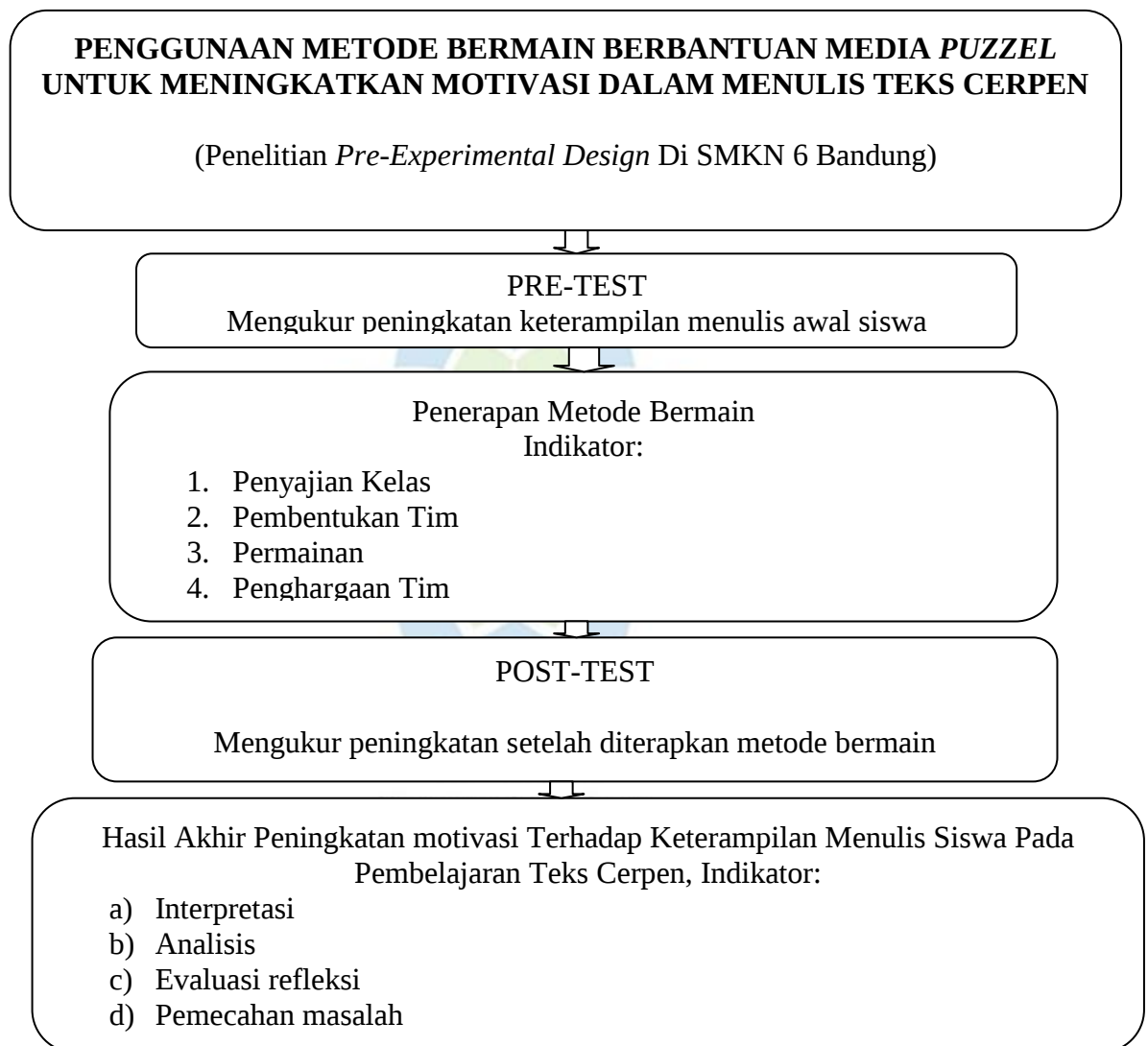
memiliki elemen struktur tugas, tujuan, dan penghargaan. Elemen struktur tugas, tujuan, dan penghargaan dalam metode pembelajaran berbasis permainan berbeda dari yang ada pada metode pembelajaran lainnya. (Nur, 2000) Sasaran dari metode pembelajaran melalui permainan adalah untuk meningkatkan hasil akademik peserta didik. Adapun keuntungan dari metode bermain adalah Siswa termotivasi untuk terlibat aktif, berpikir rasional, berjiwa sportif, dan merasakan kebahagiaan (kepuasan) selama kegiatan belajar, konten pembelajaran dapat dipahami dengan lebih cepat dan kapasitas siswa dalam menyelesaikan masalah bisa meningkat (Sahibun Nikmah, 2012).

Penggunaan media untuk pendidikan yang bisa dimanfaatkan adalah pembuat *puzzle*. Pemanfaatan media pendidikan pembuat *puzzle* menunjukkan tingkat efektivitas yang cukup memuaskan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Beberapa studi telah dilaksanakan untuk menilai efektivitas media pendidikan pembuat teka-teki. Penggunaan *puzzle* sebagai berikut: “Penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari topik sains. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit” (Rahmawati, 2023).

Metode pembelajaran yang mengedepankan belajar sambil bermain adalah pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Selama proses pembelajaran, siswa menerima pengetahuan melalui pengalaman yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Bermain tidak hanya membuat suasana kelas lebih menyenangkan, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, bekerja sama, dan menemukan ide secara natural. Dalam konteks menulis cerpen, bermain dapat menstimulasi imajinasi dan mendorong siswa mengembangkan alur cerita tanpa tekanan berlebih. Agar lebih efektif, metode ini dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang konkret dan menarik.

Melalui *puzzle*, siswa diajak merangkai bagian-bagian cerita secara logis, sehingga proses menulis menjadi lebih terstruktur dan sistematis. Penggunaan *puzzle* juga membantu siswa belajar melalui pengalaman langsung, yang sangat

sesuai dengan karakteristik pembelajaran di SMKN 6 Bandung (Salwa, 2023). Berdasarkan uraian kerangka berpikir tersebut, peneliti menyajikan bagan kerangka berpikir untuk memperjelas alur pemikiran penelitian secara spesifik dan sistematis.



G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah disusun, hipotesis dalam penelitian ini adalah

Hipotesis Nol (H_0)

H_0 : Penerapan metode pembelajaran bermain tidak memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

Hipotesis Alternatif (H₁)

H₁: Penerapan metode pembelajaran bermain memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menulis cerpen.

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian Nadiyah berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Kharisma Bangsa” menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui aktivitas mengenal huruf, merangkai kata, dan menghubungkan bunyi dengan huruf secara tepat, serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Nadiyah, 2023). Perbedaan penelitian Nadiyah dengan penelitian ini terletak pada fokus dan pendekatan pembelajaran. Penelitian Nadiyah menitikberatkan pada keterampilan membaca permulaan dengan penggunaan media *puzzle*, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi dan keterampilan menulis siswa dengan menerapkan Metode Bermain berbantuan media *puzzle*, sehingga menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan aktivitas bermain, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa (Siregar, 2023).

Penelitian Indah Kurniawati berjudul “Implementasi Media *Puzzle* dalam Perkembangan Kognitif di TK PGRI Bumiharjo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur” menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam melatih berpikir logis, konsentrasi, dan pemecahan masalah melalui aktivitas mengenali bentuk, warna, dan menyusun *puzzle* secara sistematis. (Indah Kurniawati, 2020) Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus dan pendekatan penelitian. Penelitian Indah Kurniawati berfokus pada perkembangan kognitif anak usia dini dengan pendekatan kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan motivasi siswa sekolah menengah dalam keterampilan menulis melalui Metode Bermain sebagai strategi pembelajaran (Pérez & Rojas, 2020).

Penelitian Asnita Hasibuan dan Juniaty Siagian berjudul “Penerapan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi pada

Siswa Kelas V UPT SDN 065012 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2024/2025” menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif meningkatkan keterampilan menulis teks eksposisi. Media ini mendorong siswa aktif menyusun ide, mengelompokkan gagasan, dan mengembangkan alur tulisan, sehingga kemampuan menyusun paragraf, argumentasi, serta penggunaan tata bahasa dan kosakata menjadi lebih baik. Perbedaan penelitian ini terletak pada pendekatan pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan PTK yang berfokus pada penerapan media *puzzle* melalui dua siklus, sedangkan penelitian ini menempatkan Metode bermain sebagai pendekatan utama dengan media *puzzle* sebagai alat bantu, serta menjadikan motivasi belajar sebagai variabel utama yang diukur, sehingga menekankan proses belajar yang aktif dan menyenangkan selain hasil menulis (Selyang et al., 2025).

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Dheni Harmaen, Nadira Fika Anjani, dan Aries Setia Nugraha dengan judul “Pemanfaatan Metode Student Teams Achievement Divisions Berbantuan Media *Puzzle Maker* terhadap Kemampuan Meningkatkan Kaidah Kebahasaan dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi pada Siswa Kelas X SMAS Kemala Bhayangkari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbantuan media *puzzle maker* dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran menulis, sedangkan perbedaannya terdapat pada metode pembelajaran yang diterapkan, jenis teks yang menjadi objek penelitian, serta variabel motivasi yang tidak menjadi fokus dalam penelitian tersebut (Prima&Hermuttaqien, 2025).

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Dheni Harmaen, Nadira Fika Anjani, dan Aries Setia Nugraha dengan judul “*Pemanfaatan Metode Student Teams Achievement Divisions Berbantuan Media Puzzle Maker terhadap Kemampuan Meningkatkan Kaidah Kebahasaan dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi pada Siswa Kelas X SMAS Kemala Bhayangkari*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbantuan media *puzzle maker* dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Persamaan penelitian ini

terletak pada penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran menulis, sedangkan perbedaannya terdapat pada metode pembelajaran dan jenis teks yang diteliti (Dheni Harmaen, Nadira Fika Anjani, 2024).

Penelitian Asrori dan Indihadi (2018) berjudul “Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi di SD” menunjukkan bahwa media gambar *puzzle* dapat menjadi stimulus visual yang membantu siswa menemukan ide serta mengembangkan imajinasi dalam menulis puisi. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada jenis karya sastra dan jenjang pendidikan yang dikaji. Penelitian Asrori dan Indihadi berfokus pada keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi dan keterampilan menulis teks cerpen siswa kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung melalui Metode Bermain berbantuan media *puzzle*.

Penelitian Faturrohman, Yasbiati, dan Indihadi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media The Thing *Puzzle* terhadap Kemampuan Siswa Menulis Kalimat Deskripsi pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas V” menunjukkan bahwa media *puzzle* berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam menyusun kalimat deskripsi. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada satuan bahasa dan jenjang pendidikan yang dikaji. Penelitian Faturrohman, Yasbiati, dan Indihadi berfokus pada kemampuan menulis kalimat deskripsi dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi dan keterampilan menulis teks cerpen secara utuh pada siswa kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung.

Nuarista, Suyitno, dan Hastuti (2017) dalam penelitian berjudul “Penerapan Metode *Field Trip* dan Media Koran untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerpen pada Siswa Madrasah Tsanawiyah” menemukan bahwa penerapan metode *Field Trip* mampu meningkatkan keaktifan, minat, dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis cerita pendek, sekaligus berdampak pada peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek keterampilan yang dikaji, yaitu menulis teks cerpen, serta variabel motivasi siswa yang turut diukur. Perbedaannya terletak pada metode dan media pembelajaran yang digunakan;

penelitian Nuarista dkk. menerapkan metode *Field Trip* berbantuan media koran, sedangkan penelitian ini menerapkan Metode Bermain berbantuan media *puzzle*, sehingga menghadirkan pendekatan yang lebih menekankan aktivitas bermain dan stimulus visual dibandingkan observasi lapangan secara langsung.

Tanuatmodjo dan Samlawi dalam penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Fun Accounting *Puzzle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi (Studi Eksperimen di Kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 1 Bandung)” menunjukkan bahwa penerapan media *puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMK, dengan menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *puzzle* sebagai alat peningkat motivasi belajar serta desain penelitian yang sama-sama menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan jenis keterampilan yang diukur; penelitian Tanuatmodjo dan Samlawi berfokus pada motivasi belajar pada mata pelajaran Akuntansi tanpa dikaitkan dengan keterampilan menulis, sedangkan penelitian ini mengaitkan peningkatan motivasi secara langsung dengan keterampilan menulis teks cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian Sobirin, Utomo, dan Setiadi (2022) berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif membantu siswa sekolah dasar menyusun karangan narasi secara lebih runtut, terutama pada aspek pengembangan ide dan organisasi isi karangan. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada jenjang pendidikan, jenis teks yang dikaji, serta variabel yang diukur. Penelitian yang dilakukan oleh Sobirin, Utomo, dan Setiadi berfokus pada keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi dan keterampilan menulis teks cerpen pada siswa kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung dengan menerapkan metode bermain berbantuan media *puzzle* (Mufti & Indihadi, 2018).

Penelitian Asrori dan Indihadi berjudul “Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi di SD” menunjukkan

bahwa media gambar *puzzle* dapat menjadi stimulus visual yang membantu siswa menemukan ide serta mengembangkan imajinasi dalam menulis puisi. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada jenis karya sastra dan jenjang pendidikan yang dikaji. Penelitian Asrori dan Indihadi berfokus pada keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada keterampilan menulis teks cerpen siswa kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung melalui metode bermain berbantuan media *puzzle*.

Penelitian Fatur Rahman, Yasbiati, dan Indihadi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media The Thing *Puzzle* terhadap Kemampuan Siswa Menulis Kalimat Deskripsi pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas V” menunjukkan bahwa media *puzzle* berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam menyusun kalimat deskripsi. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada satuan bahasa dan jenjang pendidikan yang dikaji. Penelitian Fatur Rahman, Yasbiati, dan Indihadi berfokus pada kemampuan menulis kalimat deskripsi dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada keterampilan menulis teks cerpen secara utuh pada siswa kelas XI DPIB 5 SMKN6 Bandung.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan keterampilan akademik maupun motivasi belajar siswa pada berbagai jenjang dan jenis keterampilan berbahasa. Nadiyah membuktikan peningkatan kemampuan membaca permulaan sekaligus motivasi belajar siswa kelas II, sedangkan Indah Kurniawati menunjukkan peran media *puzzle* dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Selain itu, Asnita Hasibuan dan Juniaty Siagian menemukan bahwa media *puzzle* efektif meningkatkan keterampilan menulis melalui pengorganisasian ide dan alur tulisan.

Nuarista, Suyitno, dan Hastuti secara khusus membuktikan bahwa peningkatan motivasi siswa berkorelasi langsung dengan peningkatan keterampilan menulis cerpen, sementara Tanuatmodjo dan Samlawi membuktikan efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMK menggunakan desain penelitian yang sama dengan penelitian ini. Sejumlah penelitian lain turut memperkuat temuan ini pada aspek menulis yang berbeda-

beda, mulai dari menulis karangan narasi Sobirin dkk, menulis puisi. Asrori dan Indihadi, hingga menulis kalimat deskripsi Faturrohman dkk. Temuan-temuan ini menjadi dasar bahwa Metode Bermain berbantuan media *puzzle* berpotensi diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI DPIB 5 SMKN 6 Bandung.

Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian terdahulu. Pertama, Nadiyah berfokus pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada motivasi dan keterampilan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMKN 6 Bandung. Kedua, Kurniawati mengkaji perkembangan kognitif anak usia dini dengan pendekatan kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *desain One Group Pretest-Posttest*. Ketiga, Hasibuan dan Siagian menggunakan PTK dengan media *puzzle* pada teks eksposisi, sedangkan penelitian ini menggunakan Metode Bermain berbantuan media *puzzle* pada pembelajaran menulis teks cerpen dengan motivasi sebagai variabel yang turut diukur. Keempat, Sobirin, Utomo, dan Setiadi serta beberapa penelitian lainnya berfokus pada keterampilan menulis di jenjang sekolah dasar atau jenis teks lain tanpa mengukur motivasi, sedangkan penelitian ini mengukur motivasi dan keterampilan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMKN 6 Bandung.

Kelima, Faturrohman, Yasbiati, dan Indihadi mengkaji keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Inggris pada satuan kebahasaan yang lebih kecil, sedangkan penelitian ini mengkaji keterampilan menulis teks cerpen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keenam, Nuarista, Suyitno, dan Hastuti mengkaji peningkatan motivasi dan keterampilan menulis cerpen melalui metode *Field Trip* berbantuan media koran, sedangkan penelitian ini menggunakan Metode Bermain berbantuan media *puzzle*. Ketujuh, Tanuatmodjo dan Samlawi mengkaji motivasi belajar siswa SMK pada mata pelajaran Akuntansi tanpa mengaitkannya dengan keterampilan menulis, sedangkan penelitian ini mengaitkan motivasi dengan keterampilan menulis teks cerpen. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan Metode Bermain berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMKN 6 Bandung.