

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**Efektivitas Media Puzzle dalam Model Education Game dengan Metode
Inkuiri terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Siswa
Kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan**

Oleh:

Dia Ayu Puspita Ningrum
140621100063

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan Dewan Penguji dan disetujui
pada tanggal 18 Juli 2018

Menyetujui,

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Khusnul Khotimah, S.S., M.Pd. NIP. 197909142010122003		 Juli 2018
Pembimbing II	Ika Febriani, S.S., M.Pd. NIP. 198702182015042002		 Juli 2018
Ketua Prodi PBSI	Khusnul Khotimah, S.S., M.Pd. NIP. 197909142010122003		 Juli 2018

LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura
Dan diterima untuk memenuhi persyaratan
Memperoleh gelar sarjana (S1)
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Pada tanggal 20 Juli 2018

Mengesahkan:

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Trunojoyo Madura
Dekan,



Sulaiman S.Pd., M.Pd.
NIP 197102112006041001

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

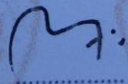
1. Khusnul Khotimah, S.S., M.Pd.

NIP. 198512132014142001

 Juli 2018

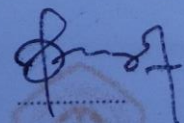
2. Abdul Rosid, S.Pd., M.Pd.

NIP 197511162015041001

 Juli 2018

3. Ira Fatmawati, S.S., M.Pd.

NIP 197909142010122003

 Juli 2018

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dia Ayu Puspita Ningrum
Tempat tanggal lahir : Lamongan, 31 Agustus 1996
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Efektivitas Media *Puzzle* dalam Model *Education Game* dengan Metode Inkuiri terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan" adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangkalan, ...Juli 2018

METERAI
TEMPEL
TGL 20
1CD36AFF215527602
6000
ENAM RIBU RUPIAH
atakan,
era
6.000
Dia Ayu Puspita Ningrum

HALAMAN MOTTO

*Kerjakanlah,
Wujudkanlah,
Raihlah cita-citamu,
dengan memulainya
dari bekerja,
bukan hanya menjadi beban
di dalam impianmu.*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir dengan segala kekurangan saya. Segala syukur kuucapkan kepada-Nya karena telah menghadirkan mereka yang selalu memberikan semangat dan doa disaat saya tertatih. Karena-Nya lah mereka ada, dan karena-Nya pula tugas akhir ini terselesaikan. Hanya pada-Nya tempat saya mengadu dan mengucapkan syukur. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rosulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Kepada keluarga, apa yang saya peroleh hari ini belum mampu membayar setetes keringat dan air mata ibu dan bapak tiri saya yang selalu menjadi pelita dan semangat dalam hidup saya. Terimakasih atas semua dukungan ibu dan bapak, baik moril maupun materil. Tanpa kehadiran ibu dan bapak di samping saya tidak mungkin menjadi seperti sekarang. Karya ini kupersembahkan untuk ibu dan bapak tercinta. Saya tidak akan pernah lupa atas semua pengorbanan dan jerih payah yang ibu dan bapak berikan untuk saya agar dapat menggapai cita-cita, semangat serta doa yang kau lantunkan untuk saya disetiap sujudmu sehingga kuraih kesuksesan ini. Cita-cita saya kelak dapat membahagiakan ibu dan bapak. Aminn.

Alm. Bapak (kandung), Alm. Nenek. Alm. Kakek, Alm. Bude. mereka luar biasa bagi saya, mereka memperjuangkan sekolah dan kuliah saya, doa dan semangat untuk saya sampai titik darah penghabisan. sebelum mereka meninggalkan dunia ini, merekalah yang selalu menjadi teman curhat saya selain ibu dan bapak tiri saya. Terimakasih, Tersenyumlah..

Dosen Pembimbing, Ibu Khusnul Khotimah, S.S., M.Pd dan ibu Ika Febriani, S.S., M.Pd. Selaku dosen Pembimbing tugas akhir saya, dan juga sebagai orangtua kedua setelah orangtua saya yang di rumah, Terima kasih ibu. Saya sudah dibimbing serta diarahkan untuk menyelesaikan tugas akhir saya. Karena disela kesibukan, ibu rela menyempatkan waktu untuk membantu saya menyelesaikan tugas akhir ini.

Aak, terimakasih kepadamu yang selalu sabar saat kamu menjadi pelampiasan kemarahan, kejenuhan, dan kesetresan saya saat menyelesaikan tugas akhir ini. Saya bersyukur kepada Allah SWT karena sudah dipertemukan denganmu kakak sekaligus patner hidup. Doamu selalu tulus untukku dan tidak pernah lelah mengingatkan saya pada sholat dan ibadah. Kamu calon imam yang Insya Allah menjadi idaman. Terimakasih.

Sahabat, Dulur Squad adalah julukan kami bersepuluh. (Oong, Ajeng, Rima, Aunur, Emil, Ririn, Revo, Fajar, Adul, Dia(saya)) kalian terbaik, bukan hanya sebagai sahabat, tetapi kalian lebih dari itu bahkan seperti saudara sendiri, semangat dari kalian dapat membawa saya dititik ini, saat saya lagi down, kalian berusaha membangkitkan saya, padahal kalian juga sama-sama berjuang untuk meraih kesuksesan. dan teimakasih mbak ika sudah banyak membantu saya untuk melancarkan Bab 4 saya, karena ketulusanmu untuk mengajari saya, saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Dan Kakak, Fathor Rahman (Oong) beribu-ribu terimakasih yang hanya bisa saya ucapkan. ia seseorang yang baik dan tulus. bukan hanya sebagai sahabat, tetapi sekaligus menjadi kakak untuk saya, skripsi saya dapat selesai berkat bantuan darinya, dan dialah sudah menjadi pembimbing ketiga saya. tanpa pamrih dan tanpa imbalan apapun ia membantu saya.

Terimakasih kakak, semoga selalu dalam lindunganya dan diberi kebahagiaan selalu. Teman kos, Yuaninda dia teman tidur dan teman riwa-riwi saya saat di Madura. Terimakasih telah sudah menjadi saudara sekaligus sahabat saya, tangis dan senang kulalui bersamanya. Terimakasih, semoga sukses selalu.

Tidak lupa kepada teman-teman PBI B yang sudah menjadi keluarga saya saat di Madura. Perjuangan tidak akan pernah putus karena diikat dengan rantai iman, Mujahid tak seseorang karena dirantai dengan ukhuwah, Istiqomah dalam perjuangan sebagai bukti keimanan, Semoga ikatan ukhuwah ini terbina untuk selamanya. Terimakasih dulur.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Efektivitas Media Puzzle dalam Model Education Game dengan Metode Inkuiri terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan". Sholawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura. Penyusunan skripsi ini dapat selesai berkat bimbingan, bantuan dan motivasi dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati penulis menghanturkan rasa hormat dan terimakasih kepada:

- 1) Bapak Sulaiman, S.Pd., M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.
- 2) Ibu Khusnul Khotimah, S.S., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- 3) Ibu Khusnul Khotimah, S.S., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Ika Febriani, S.S., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan dan pengarahan, serta petunjuk-petunjuk yang bermanfaat dalam penulisan skripsi ini.
- 4) Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Trunojoyo Madura yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.

- 5) Staf pegawai Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.
- 6) Kepala sekolah beserta seluruh civitas akademika SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan pihak tersebut dengan balasan yang setimpal, Amin. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat menambah khasanah keilmuan khususnya di bidang Bahasa Indonesia dan bermanfaat bagi pembaca. Kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan bagi penulisan yang akan datang

Bangkalan, Juli 2018

Yang menyatakan,

Penulis

Dia Ayu Puspita Ningrum. 2018. *Efektivitas Media Puzzle dalam Model Education Game dengan Metode Inkuiri terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing (1) Khusnul Khotimah, S.S., M.Pd. (2) Ika Febriani, S.S., M.Pd.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minat menulis puisi siswa SMA kelas X yang masih rendah. Perlu adanya kegiatan pembelajaran dengan diterapkan media, model, dan metode yang menarik minat siswa. Media *Puzzle* model *Education Game* metode inkuiri dipilih karena dapat memacu motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar menulis puisi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa serta efektivitas media *Puzzle* dalam model *Education Game* dengan metode Inkuiri terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi menulis puisi siswa kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan. Digunakan pendekatan kuantitatif, berjenis eksperimen, metode *True Eksperimen Desig*, dan desain penelitian *preetest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan berjumlah 104 siswa dengan digunakan *Simple Random Sampling* sebagai metode pemilihan sampel. Instrumen utama penelitian ini menggunakan tes kemampuan menulis puisi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa kelas eksperimen diperoleh nilai yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Kelas eksperimen berkategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol berkategori sedang. Aktivitas guru pada kelas eksperimen juga mendapatkan nilai yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hasil analisis efektivitas menunjukkan bahwa uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $2,101 > t_{tabel} 2,080$ pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ yang artinya pembelajaran menggunakan media *Puzzle* model *Education Game* dengan metode inkuiri efektif pada hasil belajar siswa materi menulis puisi. Uji Gain menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan 0,57 (sedang) sedangkan kelas kontrol mengalami penurunan - 0,19 (menurun).

Kata kunci: Media *Puzzle*, Model *Education Game*, Metode Inkuiri; Hasil Belajar; Menulis Puisi.

Dia Ayu Puspita Ningrum. 2018. *Effectiveness of Puzzle media in education game model with inquiry motto of learning result indonesian language writing poetry student class X SMA Darul Ulum Medali Sugio Lamongan*. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Supervisor (1) Khusnul Khotimah, S.S., M.Pd. (2) Ika Febriani, S.S., M.Pd.

ABSTRACT

Abstract: This research is back grounded by the interest poetry in senior high school grade X which is still in low. It needs the existence of learning activity with the applying of media, model, and interesting method toward students. Model media puzzle of education game is inquiry method chosen because can encourage the learning result of student poetry. This research aims to know the teacher and student activity at once the effectiveness of puzzle media in educational game model with inquiry method toward the result of learning Indonesia course written poetry of student in X Darul Ulum Medai Sugio senior high school in Lamongan. It used quatitative approach which kinds of experiment, true experiment design method, and pretest-posttest control group research design. The population of this research is all of students in X Darul Ulum Medali Sugio Senior High School in Lamongan who is the amount are 104 students used random simple sampling as the chosen method sample. The prominent instrument of this research used test of ability in writing poetry of student. The result of this research shows that the activity of student experiment class acquired higher score than control class. Experiment class category is quite good. Meanwhile, control class in medium category. The teacher activities in experiment class also got higher score than control class. The result of effectiveness shows that t-test acquired score t_{count} as big as 2,101 $> t_{tabel}$ 2,080 in significant degree $\alpha=0,05$ which meant the learning used Puzzle Education Game media with inquiry method was effective toward the result of student learning in writing poetry course. Gain test showed that experiment class increased 0,57 (medium) meanwhile, control class decreased -0,19 (decreased).

Key Words: Puzzle media, Education Game Model, Inquiry method; learning result; writing poetry.