GeoScienceEd *7(4) (2026)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Peningkatan Hasil Belajar Teks Anekdot melalui Media *Puzzle Picture* pada Murid Kelas X SMK Negeri 5 Bandung

Eli Fatimah[1]*, Rosi Rusanti[1]

[1] Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3575

Article Info:
Received : 29 Agustus 2026
Revised : 19 September 2026
Accepted : 29 September 2026
Published : 29 Oktober 2026

Correspondence:

Eli Fatimah

Phone:

Abstract: Anecdotal text learning in grade X faces obstacles because the learning media used do not yet engage students actively. Many students find it difficult to understand the relationships among pieces of information, to identify the structure of the text, and to follow the sequence of events as a whole, so their learning outcomes remain below the expected level. This study aims to improve learning outcomes in anecdotal texts through the use of Puzzle Picture media among grade X students at SMK Negeri 5 Bandung. The method used was a two-cycle Classroom Action Research (CAR) involving 40 students, in which each cycle consisted of planning, acting, observing, and reflecting. Students observed, recalled, and arranged picture pieces, then collaboratively reconstructed the sequence of events and related it to the content and structure of the anecdotal text. Data were collected through pre-tests and post-tests using the Wayground application consisting of 20 items, then analyzed quantitatively using the mean score and the percentage of mastery with a minimum mastery criterion of 75. The results showed a significant improvement in learning outcomes. The mean score increased from 67.89 at baseline (52.63% mastery) to 74.50 in Cycle I (70.00% mastery), reaching 84.25 in Cycle II (87.50% mastery), which exceeded the classical success indicator of 80%. Collaborative activities of observing, arranging, and reconstructing image sequences proved to facilitate understanding of anecdotal text structures. In conclusion, the use of Puzzle Picture media is effective in improving students' learning outcomes in anecdotal text material and can serve as an innovative alternative medium for Indonesian language teachers at the vocational high school level.

Keywords: Learning Outcomes, Anecdotal Text, Puzzle Picture, CAR, Wayground.

Citation: Fatimah, E., & Rusanti, R. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Teks Anekdot melalui Media Puzzle Picture pada Murid Kelas X SMK Negeri 5 Bandung. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *7*(4), 6316–6320. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3575

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) idealnya mengembangkan kemampuan murid dalam memahami, mengolah, dan mengevaluasi informasi melalui berbagai jenis teks, sebagaimana tercantum dalam Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase E (Kemendikbudristek 2022). Salah satu materi yang mendukung capaian tersebut adalah teks anekdot. Dalam pembelajaran teks anekdot, murid diharapkan mampu memahami karakteristik, struktur, dan makna tersirat teks serta menghubungkan rangkaian peristiwa secara logis melalui proses belajar yang aktif dan bermakna, sehingga tercermin pada hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai dalam pembelajaran teks anekdot pada murid kelas X SMK Negeri 5 Bandung. Dalam proses pembelajaran, masih ditemukan adanya kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dengan kemampuan murid dalam memahami materi. Sebagian murid masih mengalami kesulitan ketika harus

Email: fatimahelu76@gmail.com

Copyright © 2026, Fatimah, E., & Rusanti, R. (2026).
This open access article is distributed under a (CC-BY License

memahami hubungan antarinformasi dalam teks, mengidentifikasi bagian-bagian struktur, serta memahami rangkaian peristiwa secara utuh. Pembelajaran yang masih didominasi oleh penyampaian informasi secara verbal juga berpotensi membuat materi yang memiliki karakteristik berupa rangkaian peristiwa menjadi kurang konkret bagi murid. Akibatnya, keterlibatan murid dalam proses pembelajaran belum optimal dan pemahaman terhadap materi belum sepenuhnya berkembang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan pembelajaran yang mampu menjembatani materi yang bersifat tekstual dengan pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, aktif, dan melibatkan murid secara langsung.

Kesenjangan tersebut tidak semata-mata disebabkan oleh kemampuan murid, tetapi juga berkaitan dengan media dan pengalaman belajar yang digunakan dalam menyampaikan materi. Teks anekdot memiliki struktur dan rangkaian peristiwa yang saling berhubungan sehingga murid membutuhkan bantuan untuk melihat keterkaitan informasi secara menyeluruh. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *Puzzle Picture*. *Puzzle Picture* merupakan media visual yang terdiri atas potongan-potongan gambar yang perlu disusun kembali menjadi suatu gambar atau rangkaian yang utuh. Berbeda dengan gambar yang hanya berfungsi sebagai ilustrasi, *Puzzle Picture* menuntut murid untuk mengamati, mengenali detail, mengingat informasi, menemukan hubungan antarpotongan, dan menentukan susunan yang tepat. Karakteristik tersebut sesuai dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Mayer (2009), menyatakan bahwa informasi dapat diproses melalui saluran visual/piktorial dan verbal, sedangkan pembelajaran bermakna terjadi ketika murid secara aktif memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Dengan demikian, *Puzzle Picture* dapat memberikan representasi visual sekaligus aktivitas kognitif yang membantu murid membangun pemahaman terhadap materi. Dalam pembelajaran teks anekdot, potongan gambar dapat merepresentasikan rangkaian peristiwa sehingga murid dapat mengamati, mengingat, melakukan *recall*, menyusun kembali gambar, kemudian menghubungkannya dengan isi dan struktur teks.

Penggunaan *Puzzle Picture* sebagai alternatif tindakan juga memperoleh dukungan dari penelitian terdahulu. Wahyuni (2023) menemukan bahwa penggunaan media *Picture Puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Penelitian tersebut menggunakan desain kuasi eksperimen dengan tes pilihan ganda dan menunjukkan adanya perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang menggunakan *Picture Puzzle*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media gambar yang dikemas dalam bentuk puzzle berpotensi mendukung pencapaian hasil belajar Bahasa Indonesia. Penelitian lain mengenai penggunaan media puzzle dalam pembelajaran juga menunjukkan bahwa aktivitas menyusun bagian-bagian gambar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif karena murid terlibat dalam proses menemukan dan menghubungkan informasi. Meskipun demikian, penelitian *Puzzle Picture* yang ada masih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan belum secara khusus mengkaji penggunaannya dalam pembelajaran teks anekdot pada jenjang SMK. Hal tersebut menjadi celah yang relevan untuk dikaji karena karakteristik *Puzzle Picture* memiliki kesesuaian dengan materi teks anekdot yang menuntut pemahaman terhadap hubungan, urutan, dan rangkaian peristiwa. Oleh karena itu, penggunaan *Puzzle Picture* dalam penelitian ini tidak hanya diposisikan sebagai permainan, tetapi sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas visual, mengingat, *recall*, menyusun, dan menghubungkan informasi untuk membantu murid memahami teks anekdot.

Berdasarkan kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata serta dukungan teoretis dan hasil penelitian terdahulu, diperlukan tindakan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar murid pada materi teks anekdot. Penelitian ini menggunakan media *Puzzle Picture* dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Media tersebut digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui kegiatan mengamati, mengingat, melakukan *recall*, menyusun potongan gambar, dan menghubungkan rangkaian visual dengan isi serta struktur teks anekdot. Hasil belajar selanjutnya diukur melalui prates dan pascates menggunakan aplikasi Wayground sebagai instrumen evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar teks anekdot melalui media *Puzzle Picture* pada murid kelas X SMK Negeri 5 Bandung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru Bahasa Indonesia dalam memanfaatkan media visual berbasis permainan untuk menciptakan pembelajaran teks anekdot yang lebih aktif, konkret, dan bermakna.

Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar murid pada materi teks anekdot melalui penggunaan media *Puzzle Picture*. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 5 Bandung dengan subjek penelitian sebanyak 40 murid kelas X. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas empat tahap,

yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi pada Siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada Siklus II.

Pada tahap pra-tindakan, murid diberikan prates untuk mengetahui kemampuan awal pada materi teks anekdot. Prates dilaksanakan menggunakan aplikasi Wayground dengan 20 butir soal. Selanjutnya, pada Siklus I dan Siklus II diterapkan media *Puzzle Picture*. Media tersebut digunakan melalui aktivitas mengamati, mengingat, melakukan *recall*, dan menyusun kembali potongan gambar menjadi rangkaian yang utuh. Murid kemudian menghubungkan rangkaian gambar dengan isi dan struktur teks anekdot melalui kegiatan diskusi dan pemecahan masalah secara berkelompok. Pada akhir setiap siklus, murid diberikan pascates menggunakan Wayground yang terdiri atas 20 butir soal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar melalui prates dan pascates, sedangkan observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai keterlibatan murid selama proses pembelajaran menggunakan media *Puzzle Picture*. Data hasil tes dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar (Sugiyono, 2019). Nilai rata-rata dihitung dengan membagi jumlah seluruh nilai murid dengan jumlah murid, sedangkan persentase ketuntasan dihitung dengan membandingkan jumlah murid yang mencapai nilai ketuntasan dengan jumlah seluruh murid kemudian dikalikan 100%. Batas ketuntasan dalam penelitian ini ditetapkan pada nilai 75.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan adanya peningkatan hasil belajar dari prates, pascates Siklus I, hingga pascates Siklus II. Peningkatan dilihat dari perubahan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan murid. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap siklus dan persentase ketuntasan klasikal mencapai sekurang-kurangnya 80% pada akhir Siklus II.

Hasil dan Diskusi

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar teks anekdot melalui penggunaan media *Puzzle Picture* pada murid kelas X SMK Negeri 5 Bandung. Pengumpulan data hasil belajar dilakukan melalui prates dan pascates menggunakan aplikasi Wayground yang terdiri atas 20 butir soal. Keberhasilan tindakan diukur berdasarkan peningkatan nilai rata-rata kelas serta persentase ketuntasan belajar murid yang ditetapkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Ringkasan perkembangan hasil belajar murid dari tahap pra-tindakan, Siklus I, hingga Siklus II disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Teks Anekdot Murid Kelas X SMK Negeri 5 Bandung

Tahapan Penelitian	Nilai Rata-Rata	Jumlah Murid Tuntas	Persentase Ketuntasan (%)	Jumlah Murid Belum Tuntas	Persentase Belum Tuntas (%)
Pra-Tindakan (Prates)	67,89	30	52,63%	10	47,37%
Siklus I (Pascates I)	74,50	28	70,00%	12	30,00%
Siklus II (Pascates II)	84,25	35	87,50%	5	12,50%

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis data awal pada tahap pra-tindakan menunjukkan bahwa dari 40 murid yang diuji, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 67,89. Sebanyak 30 murid mencapai ketuntasan dengan persentase 52,63%, sedangkan 10 murid atau 47,37% lainnya belum mencapai batas KKM. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman murid terhadap alur, isi, dan struktur teks anekdot masih tergolong rendah serta memerlukan tindakan perbaikan pembelajaran.

Pada pelaksanaan Siklus I, diterapkan media *Puzzle Picture* melalui aktivitas kelompok di mana murid mengamati, mengingat, menyusun potongan gambar, serta mengonstruksi kembali alur cerita teks anekdot. Hasil pascates pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata menjadi 74,50 dan jumlah murid yang tuntas meningkat menjadi 28 murid (70,00%). Meskipun demikian, pencapaian tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan indikator klasikal yang ditetapkan, yaitu minimal 80%. Kendala yang ditemukan pada Siklus I antara lain pengelolaan waktu yang belum efisien saat menyusun gambar dan belum meratanya partisipasi murid dalam diskusi kelompok.

Sebagai bentuk tindakan perbaikan dari hasil refleksi Siklus I, pada Siklus II dilakukan penguatan bimbingan guru secara lebih terstruktur dan pembagian peran anggota kelompok yang lebih jelas. Hasil pascates II menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai kelas naik menjadi 84,25 dan sebanyak 35 murid berhasil mencapai ketuntasan dengan persentase 87,50%. Capaian pada Siklus II ini telah melampaui indikator ketuntasan klasikal sebesar 80%, sehingga tindakan penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan

pada Siklus II. Penggunaan media *Puzzle Picture* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti mampu meningkatkan hasil belajar murid kelas X SMK Negeri 5 Bandung pada materi teks anekdot secara signifikan. Peningkatan ini terlihat secara konsisten dari kenaikan nilai rata-rata kelas dari pra-tindakan (67,89), Siklus I (74,50), hingga Siklus II (84,25), yang diiringi kenaikan persentase ketuntasan belajar murid hingga mencapai 87,50%. Keberhasilan penggunaan media *Puzzle Picture* tidak lepas dari kemampuannya dalam memvisualisasikan alur dan struktur teks anekdot yang abstrak menjadi bentuk konkret. Menurut *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Mayer (2009), penyajian informasi yang menggabungkan saluran visual dan verbal dapat mempermudah murid dalam memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi baru ke dalam memori jangka panjang. Potongan gambar dalam *Puzzle Picture* menuntut murid melakukan aktivitas kognitif aktif berupa *recall* memori, mengamati detail, dan menemukan hubungan logis antarelemen cerita sebelum dikaitkan dengan struktur teks anekdot.

Selain itu, media *Puzzle Picture* secara nyata mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan visual interaktif memberikan stimulus positif yang mendorong rasa ingin tahu, kerja sama kelompok, dan rasa percaya diri murid saat memecahkan masalah. Pemanfaatan platform digital Wayground sebagai instrumen evaluasi prates dan pascates juga memberikan suasana asesmen yang interaktif sehingga motivasi belajar murid tetap terjaga. Wahyuni (2023) menyatakan bahwa media *Picture Puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia. Penelitian ini sekaligus memberikan kontribusi kebaruan (*novelty*) bahwa penerapan media visual berbasis *puzzle* sangat relevan dan efektif diimplementasikan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk membedah teks-teks berbasis alur dan cerita seperti teks anekdot. Dengan demikian, media *Puzzle Picture* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, komunikatif, dan aplikatif bagi guru dalam mengoptimalkan pemahaman materi teks anekdot di SMK.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle Picture* efektif dalam meningkatkan hasil belajar teks anekdot pada murid kelas X SMK Negeri 5 Bandung. Peningkatan tersebut terbukti dari kenaikan nilai rata-rata kelas yang bertahap, yaitu sebesar 67,89 pada kondisi awal (pra-tindakan), meningkat menjadi 74,50 pada Siklus I, dan mencapai 84,25 pada Siklus II. Sejalan dengan itu, persentase ketuntasan belajar murid juga mengalami kenaikan yang signifikan dari 52,63% pada pra-tindakan, 70,00% pada Siklus I, hingga mencapai 87,50% pada Siklus II, yang telah melampaui indikator keberhasilan klasikal sebesar 80%.

Media *Puzzle Picture* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna melalui aktivitas mengamati, mengingat, melakukan *recall*, menyusun gambar, serta mengonstruksi kembali alur cerita teks anekdot secara kolaboratif. Media ini terbukti mampu menjembatani pemahaman materi teks anekdot yang abstrak menjadi lebih konkret dan visual. Di samping itu, integrasi aplikasi Wayground sebagai sarana evaluasi turut mendukung efektivitas dan keterlibatan aktif murid selama proses asesmen. Oleh karena itu, media *Puzzle Picture* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan oleh guru Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar murid pada materi berbasis teks cerita di jenjang SMK.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMK Negeri 5 Bandung beserta jajarannya yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru Bahasa Indonesia dan seluruh murid kelas X yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pengumpulan data. Penulis juga berterima kasih kepada Universitas Pasundan, Bandung, atas dukungan akademik yang diberikan, serta kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penelitian dan penyusunan artikel ini.

Referensi

Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas: Konsep dasar dan praktiknya. Bumi Aksara.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia Fase E untuk SMA/MA/SMK/MAK. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.

Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Moleong, L. J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif (Ed. rev.). PT Remaja Rosdakarya.

Sudijono, A. (2018). Pengantar evaluasi pendidikan. PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Wahyuni, S. (2023). Pengaruh penggunaan media picture puzzle terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia murid sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra, 3(1), 45–56.

Wayground Technology. (2024). Wayground: Interactive learning and assessment platform (Version 2.0) [Software aplikasi/Platform pembelajaran].