

PENGUNAAN PUZZLE DALAM MEMAHAMI KOHESI DAN KOHE-RENSI WACANA PADA MAHASISWA SEMESTER 1 PADA PRODI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA FKIP UMSU

Oktavia Lestari P[✉]

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Oktober 2019
Disetujui
Desember 2019
Dipublikasikan
Februari 2020

Abstrak

Kemampuan memahami wacana tidak terlepas dari penggunaan Puzzle (kemampuan penguasaan kosa kata). Kemampuan memahami wacana mahasiswa siswa harus didukung oleh kemampuan penguasaan kosa katanya. Penggunaan puzzle sebagai bantuan, mampu membantu dan meningkatkan dalam proses memahami wacana. Disisi lain puzzle juga dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami wacana yang kohesi dan koherensi, serta membuat mahasiswa lebih percaya diri atas jawabannya serta penggunaan puzzle mempermudah memahami wacana, sehingga wacana menjadi sangat menarik. Puzzle dirancang untuk mengajarkan keterampilan seperti mengenali bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan dan perbedaan. Penelitian yang digunakan adalah eksperimen (post test dan pre test). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat dikatakan tingkat penggunaan Puzzle pada mahasiswa Semester 1 FKIP UMSU berada pada kategori baik di mana nilai rata-rata siswa 71,4..

Kata Kunci: Pengertian Puzzle, Kohesi, Koherensi, Wacana

Abstract

The ability to understand discourse cannot be separated from the use of Puzzles (the ability to master vocabulary). The ability to understand students' student discourses must be supported by their vocabulary mastery skills. The use of puzzle as an aid, is able to help and improve in the process of understanding discourse. On the other hand, puzzles can also facilitate students in understanding discourse that is cohesive and coherent, and makes students more confident in their answers and the use of puzzles makes it easier to understand discourse, so that discourse becomes very interesting. Puzzles are designed to teach skills such as recognizing shapes, sizes, quantities, colors, similarities and differences. The research used was experimental (post test and pre test). Based on the research results obtained which have been described in the previous chapter, it can be said that the level of use of Puzzle for 1st FKIP UMSU students is in the good category where the average score of students is 71.4

Keywords: Understanding Puzzles, Cohesion, Coherence, Discourse

© 2020 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

✉ Alamat korespondensi:
Kampus UMSU Jalan Kapten Mochtar Basri No 3,
Medan-Sumatera Utara, 20238
e-mail: jurnalbahterasia@umsu.ac.id

p-ISSN xxxx-xxxx
e-ISSN xxxx-xxxx

PENDAHULUAN

Kemampuan memahami wacana tidak terlepas dari penggunaan Puzzle (kemampuan penguasaan kosa kata). Kemampuan memahami wacana mahasiswa siswa harus didukung oleh kemampuan penguasaan kosa katanya. Salah satu syarat memahami isi wacana yaitu pengetahuan mengenai kosa kata. Pengalaman menunjukkan bahwa para mahasiswa atau pelajar yang mempunyai kosa kata yang baik dan perbendaharaan kata-kata yang memadai, tidak akan menemukan kesulitan dalam pemahaman. Maka sebaiknya mahasiswa diajarkan atau difasilitasi agar memiliki kosa kata yang baik/ memadai sebelum belajar memahami wacana. Hal ini menunjuk pada kemampuan untuk memahami maksud dan pikiran seseorang baik secara eksplisit maupun implisit yang diungkapkan secara tertulis melalui wacananya.

Penggunaan puzzle sebagai bantuan, mampu membantu dan meningkatkan dalam proses memahami wacana. Disisi lain puzzle juga dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami wacana yang kohesi dan koherensi, serta membuat mahasiswa lebih percaya diri atas jawabannya serta penggunaan puzzle mempermudah memahami wacana, sehingga wacana menjadi sangat menarik.

Beragamannya media pembelajaran, membuat puzzle menjadi kemudahan bagi pengajar serta mahasiswa dalam menggunakannya untuk mencapai tujuan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan media diharapkan menjadi bagian dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dengan adanya puzzle dapat dimanfaatkan teknologi, maka materi ajar yang disampaikan pengajaran inovatif dibandingkan secara konvensional. Puzzle merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Media memiliki banyak makna baik dilihat secara terbatas maupun secara luas.

Puzzle dirancang untuk mengajarkan keterampilan sepertimengenali bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan dan perbedaan (Dianne Miller Nielsen, 2008:98). Dikutip dari (http://adekaedutoysandcraft.com/page_id=337) : puzzle dapat berupa jigsaw atau bentuk 3 dimensi, menganut asapotongan homogen ataupun acak, bisa berupa kepingan besar ataukecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecahatau komponen yang harus digabungkan, serta dapat pula disusunpada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu.

Puzzle disini adalah puzzle bentuk 3 dimensi yang terbuat darikayu jati atau biasa disebut sebagai teakwood puzzle. Teak berarti jati danwood berarti kayu. Bentuk teakwood puzzle ada beraneka ragam dapat mencapai 30 jenis, antara lain bentuk bola, bintang, bola bintang, bintanglaut, segi enam, apollo, roket, candi dan lain-lain.

Istilah kohesi dan koherensi yang dimaksud dalam penelitian ini mengandung pengertian, kohesi adalah keterpaduan bentuk sedangkan koherensi adalah kepaduan makna. Teks atau wacana yang kohesif berarti setiap unsur lahirnya terpadu secara internal dalam satuan teks tersebut. Tegasnya, setiap komponen teks lahir, misalnya kata aktual yang didengar atau dibaca, saling terhubung dalam rangkaian. Unsur-unsur komponen lahirnya harus saling tergantung. Kushartanti (2004:96) mengatakan, "kohesi adalah keadaan unsur-unsur bahasa yang saling merujuk dan saling berkaitan secara

semantis.” Junaiyah (2006:24) mengatakan, ”Kohesi adalah kepaduan bentuk bahasa yang secara struktural membentuk ikatan sintaksis.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester 1 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UMSU. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (post test dan pre test). Populasi dari penelitian ini ada 1 (lima) kelas prodi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia semester 1. Yang berjumlah lebih kurang 45 orang mahasiswa. Kelas A ini menjadi sampel pada penelitian ini Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tahun ajaran 2017/2018.

Langkah-langkah dalam penelitian adalah sebagai berikut: 1) Diawali dengan memberikan proses pembelajaran melalui kemampuan membaca serta memahami wacana pada kelas semester I mengetahui mahasiswa mampu atau tidak memahami wacana yang kohesi dan koherensi, 2) Lalu peneliti membentuk pembagian kelompok kerja/tugas, dengan menggunakan media pembelajaran dan tanpa menggunakan media pembelajaran, 3) Peneliti mengobservasi dengan menggunakan puzzle dalam memahami kohesi dan koherensi wacana pada mahasiswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun instrumen penelitian ini adalah berupa pre test dan post test yang diberikan kepada mahasiswa dan juga peneliti melakukan pengamatan selama berlangsung proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam 14 kali pertemuan, dengan materi terlihat pada table berikut ini:

Tabel 1
Pertemuan Materi Perkuliahan pada Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan	Tanggal	Materi
I	6 Maret 2018	Kontrak belajar
II	13 Maret 2018	<i>Puzzle</i>
III	20 Maret 2018	Penggunaan <i>puzzle</i>
IV	27 Maret 2018	Materi Kohesi
V	3 April 2018	Materi Koherensi
VI	10 April 2018	Jenis-jenis kohesi
VII	17 April 2018	Wacana
VIII	UTS	
IX	3 April 2018	Memahami kohesi dalam wacana
X	10 April 2018	Memahami koherensi dalam wacana
XI	17 April 2018	Menyusun <i>puzzle</i> wacana
XII	24 April 2018	Memahami isi wacana melalui <i>puzzle</i>
XIII	4 Mei 2018	Mendiskusikan isi wacana dari penggunaan <i>puzzle</i> secara berkelompok
XIV	8 Mei 2018	Mempresentasi isi wacana dengan menggunakan <i>puzzle</i>
XV	24 Juni 2018	Kuis
XVI	UAS	

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden 43 orang terdapat skor tertinggi 90 dan skor terendah 40 dengan rata-rata (M) 67,09 dan

standar deviasi (SD) 8,54. Untuk mengetahui hubungan penguasaan Puzzle dengan kemampuan memahami wacana digunakan rumus korelasi Product moment. korelasi rhitung antara penguasaan Puzzle dengan kemampuan memahami wacana kelas Mahasiswa Semester 1 FKIP UMSU Medan, maka diperoleh: $r = 0,425$. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa antara penguasaan Puzzle dengan kemampuan memahami wacana mempunyai hubungan yang signifikan.

Untuk menguji hipotesis antara variabel penguasaan Puzzle dengan kemampuan memahami wacana digunakan analisis Product Moment dengan angka kasar dari Pearson. Dari hasil analisis korelasi antara variabel X dengan variabel Y diperoleh $r_{xy} = 0,425$ sedangkan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi dan $N = 43$ adalah $0,301$. Dengan demikian $r_{xy} > r_{tabel}$ atau $0,425 > 0,301$.

Pada taraf signifikansi dengan $dk = N - 2 = 43 - 2$ di dapat t_{tabel} sebesar $2,01$. Setelah dikontribusi ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,078 > 2,01$. Dengan demikian hubungan dinyatakan berarti, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan "ada hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan "

Penggunaan Puzzle pada Mahasiswa Semester 1 FKIP UMSU termasuk dalam kategori baik dengan skor tertinggi 85, terendah 50, dan rata-rata = $71,74$. Kemampuan memahami wacana siswa kelas Mahasiswa Semester 1 FKIP UMSU termasuk dalam kategori cukup dengan skor tertinggi 90, terendah 40, dan rata-rata = $67,09$.

Dari hasil analisis data diperoleh rata-rata (M) sebesar $71,4$ dan standar deviasi (SD) $9,63$ serta $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,1063 < 0,1351$ yang berarti data berdistribusi normal. Dari perhitungan data juga ditemukan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50. Siswa yang berada pada kategori sangat baik sebanyak $16,28\%$, berada pada kategori baik sebanyak $55,81\%$, berada pada kategori cukup sebanyak $23,26\%$, dan pada kategori kurang sebanyak $4,65\%$.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yang telah dijabarkan, dapat dikatakan tingkat penggunaan Puzzle pada mahasiswa Semester 1 FKIP UMSU berada pada kategori baik di mana nilai rata-rata siswa $71,4$.

SIMPULAN

1. Penggunaan Puzzle pada Mahasiswa Semester 1 FKIP UMSU termasuk dalam kategori baik dengan skor tertinggi 85, terendah 50, dan rata-rata = $71,74$.
2. Kemampuan memahami wacana siswa kelas Mahasiswa Semester FKIP UMSU termasuk dalam kategori cukup dengan skor tertinggi 90, terendah 40, dan rata-rata = $67,09$.

DAFTAR PUSTAKA

- Baxter, J. 2000. "Teaching Girls to Speak Out: An Investigation of the Extent to Which Gender is a Pertinent Discourse for Describing and Assessing Girls' and Boys' Speech in Public Contexts". PhD thesis, The University of Reading.
- Baxter, J. 2002. *Competing discourses in the classroom: a Post-structuralist Discourse Analysis of girls' and boys' speech in public contexts*. London: University of Reading.

- Belsey, C. 1980. *Critical Practice*. London: Methuen.
- Darma, YoceAliah. 2009. *AnalisisWacanaKritis*. Bandung: YramaWidya.
- Eriyanto. 2011. *AnalisisWacana: pengantar analisis teks media*. Yogyakarta: LkiS Printing Cemerlang.
- Fairclough, Norman. 1998. *Language and Power*. London and New York: Logman.
- Foucault, Michael. 2002. *Power / Knowledge*. (diterjemahkan oleh Yudi Santosa). Jogjakarta: Bintang Budaya.
- Francis, B. 1998. *Power Plays: Children's Constructions of Gender, Power and Adult Work*. Stoke-on-Trent: Trentham Books.
- Santoso, Anang. 2012. *Studi Bahasa Kritis: Menguak Bahasa Membongkar Kuasa*. Bandung: MandarMaju.
- Swann, J. and Graddol, D. 1988. "Gender Inequalities in Classroom Talk". *English in Education* 22: 48-65.
- Walkerdine, V. 1990. *Schoolgirl Fictions*. London: Verso.
- Wetherell, M. 1998. Positioning and Interpretative Repertoires: Conversation Analysis and Post-structuralism in Dialogue. *Discourse & Society* 9: 387-412