

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE GAMBAR BERSERI UNTUK KETERAMPILAN MENULIS NARASI
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Dian Qori Eka Aprodita

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (dian.19236.@mhs.unesa.ac.id)

Maryam Isnaini Damayanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (maryamdamayanti@unesa.ac.id)

Abstrak

Siswa kelas IV SD Negeri Kebomlati Tuban yang berjumlah 26 orang mengikuti pembelajaran pengembangan ini. Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti ingin membuat beberapa gambar menyenangkan yang dapat membantu siswa kelas IV menulis cerita. Dalam penelitian ini, *Research and Development (R&D)* digunakan untuk mengimplementasikan lima tahapan model ADDIE: *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa validasi ahli media sebesar 83,5% dalam kategori layak atau valid dan validasi materi sebesar 93% dalam kategori sangat layak. Dalam uji coba skala kecil, nilai *n-Gain* 0,4, dan uji coba skala besar, nilai *n-Gain* 0,5 menunjukkan peningkatan sedang dalam hal kualitas dalam keefektifan media. Studi ini menemukan bahwa membuat teka-teki bergambar untuk menulis cerita di kelas IV SD adalah cara yang baik untuk membantu anak-anak belajar menulis cerita.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle*, Menulis Narasi, PGSD.

Abstract

The reason of this study is to progress an effective serial picture puzzle medium for grade IV primary school students' narrative writing skills. This development research was carried out at SDN Kebomlati Tuban with 26 grade IV students. Research and Development (R & D) is the methodology employed, and the ADDIE paradigm, which has five steps (analysis, design, development, implementation, and evaluation), is utilized. The findings demonstrated the credibility of the media, as determined by media professionals, was 83% with valid or viable categories and 87% of the material with valid categories. Media efficacy improved moderately, with an n-Gain value of 0.4 in small-scale trials and 0.5 in extensive testing. The findings of a study on the production of serial image puzzle media have been approved as genuine sources for grade IV primary school narrative writing assignments and may be used to teach students how to create narratives.

Keywords: Learning Media, Puzzles, Narrative Writing, PGSD

PENDAHULUAN

Bahasa adalah cara orang berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan satu sama lain. Sangat penting bagi kita untuk mempelajari keterampilan ini karena membantu kita berkomunikasi dan berteman dengan orang lain.

Mampu menulis dengan baik berarti lebih dari sekadar meletakkan gambar dan kata-kata di atas kertas serta mengubah konsep menjadi kalimat yang mudah dipahami untuk pembaca. Di kelas IV, tujuan siswa tentang pelajaran bahasa Indonesia adalah untuk membantu siswa mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi.

Salah satu alasan mengapa anak-anak belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk menjadi

lebih baik dalam hal-hal tertentu secara tertulis melalui karangan, pengumuman, dan pantun. Keberhasilan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah sangat tergantung pada kemampuan menulisnya (Saddhono & Slamet, 2014).

Menulis narasi adalah salah satu kelas menulis yang diajarkan di sekolah dasar. Heri Jauhari (2013: 48) menyatakan bahwa karangan naratif adalah karangan yang menceritakan atau menyampaikan berbagai peristiwa. Siswa harus memiliki kemampuan untuk menyampaikan ide dan pikiran mereka secara tertulis selama proses menulis narasi. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan kesulitan menulis narasi termasuk minat siswa dalam pelajaran, semangat siswa rendah saat menulis, kurangnya ide, dan bosan selama proses pembelajaran.

Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi melalui bahasa (Faridah, 2016: 145). Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, bagaimanapun, sering dianggap membosankan. Tidak banyak siswa yang terlibat secara aktif di kelas, yang menunjukkan bahwa mereka tidak terlalu tertarik atau terlibat dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Ini disebabkan oleh fakta bahwa guru terus menerapkan metode berpusat pada guru (berpusat pada guru) dalam proses pembelajaran mereka daripada melibatkan siswa secara langsung.

Berbagai aspek kehidupan diubah oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk bagaimana media membantu pengajaran dalam era teknologi. Menggunakan media adalah salah satu faktor yang memengaruhi prestasi akademik (Ratnasari & Zubaidah, 2019). Kemajuan teknologi yang cepat sangat bermanfaat bagi pendidik.

Salah satu pemanfaatan dari pengetahuan dan teknologi yang bisa membantu meningkatkan minat peserta didik untuk menulis yaitu melalui alat bantu berupa media puzzle gambar berseri. Puzzle gambar berseri dirancang dan di desain semenarik mungkin untuk mendorong minat peserta didik dalam hal menulis. Alat bantu media puzzle bergambar dapat membantu anak belajar dengan cara yang menyenangkan. Mereka dapat membuat siswa berpikir kreatif dan menulis dengan cara yang khusus dan berbeda (Tantikasari B, 2017).

Puzzle gambar berseri adalah media ini menarik bagi siswa karena dapat memotivasi mereka untuk menulis esai berdasarkan gambar-gambar yang ada di dalamnya. Puzzle gambar berseri memiliki empat gambar yang perlu diatur dengan benar. Siswa juga harus menulis cerita tentang gambar untuk menunjukkan apa yang dilakukan orang-orang di dalamnya. Pengembangan media puzzle gambar berseri pada penelitian saat ini memiliki pembaruan yang mana penelitian saat ini menggunakan RPP kurmer (kurikulum merdeka) sedangkan untuk penelitian yang terdahulu menggunakan RPP K13 serta desain media yang digunakan penelitian saat ini lebih menarik daripada penelitian sebelumnya.

Memilih sumber pembelajaran yang paling sesuai dengan topik yang diajarkan adalah langkah penting dalam proses pembelajaran. Media adalah "sesuatu yang dapat mengirimkan data dari pengirim ke penerima" untuk membuat pembelajaran di kelas lebih cepat dan lebih menarik, guru ingin menarik perhatian siswa dan membuat mereka berpikir dan peduli tentang apa yang mereka pelajari. (Arief S. Sadiman, 2014). "Media" juga dapat berarti cara orang berinteraksi satu sama lain.

Media pembelajaran penting karena membantu siswa belajar dan menerima pelajaran dengan baik. Oleh karena itu, media pembelajaran adalah alat yang bermanfaat yang membantu siswa berhasil dalam kelas.

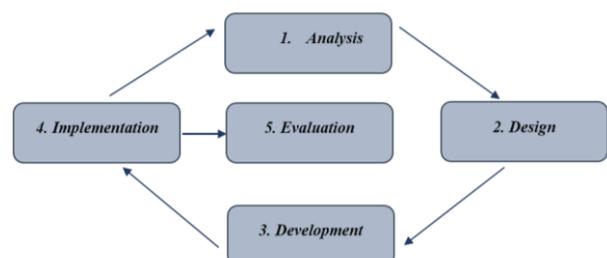
Studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa menggunakan media puzzle gambar dapat membantu siswa sekolah dasar menulis narasi. Penelitian yang ditulis oleh Diah Amalia dan Safrida Napitulu dengan judul "*Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam*" bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif puzzle gambar dalam meningkatkan kemampuan untuk menulis cerita siswa kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya dalam subjek, desain gambar puzzle, lokasi, dan jumlah referensi yang digunakan.

Hasilnya menunjukkan bahwa guru tidak melakukan sesuatu yang baru dalam menciptakan alat pembelajaran yang membantu siswa menjadi lebih baik dalam bercerita secara tertulis., yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi selama pembelajaran. Penelitian dengan judul "*Pengembangan Media Puzzle Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*" dilakukan berdasarkan latar belakang yang disebutkan sebelumnya.

Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah (1) membantu siswa kelas IV SD mempelajari keterampilan baru dengan lebih baik dan lebih mudah.; (2) alat peraga puzzle diagram serial yang dapat membantu siswa kelas IV SD melatih keterampilan mendongeng dan membuat cerita; dan (3) Cara belajar puzzle gambar berseri yang menyenangkan dapat membantu siswa kelas IV SD meningkatkan keterampilan menulis mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa cara baru bagi anak-anak untuk belajar menulis dalam bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan *Research and Development* (R&D). Di kelas IV SD Negeri Kebomlati Tuban, Metode pembelajaran graphic puzzle akan dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. ADDIE merupakan model pengembangan yang meliputi lima fase yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Hasyim, 2016).



Bagan 1. Model Pengembangan ADDIE

Lembar angket respons guru dan siswa, *pretest-postest*, dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Peserta didik yang berada di kelas IV SD Negeri Kebomlati Tuban adalah subjek penelitian ini. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan skala Likert dan Guttman.

Setelah validator memvalidasi media dan materi menggunakan lembar angket, kevalidan media diperoleh. Variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Salah satu rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010)

Setelah mengetahui hasil presentase dengan metode di atas, pengembangan dukungan puzzle yang berhasil dipertimbangkan ketika mencapai minimum skor 3 atau $\geq 65\%$ dengan kategori validitas:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Ke-validan Media dan Materi

Skor	Presentase	Kriteria
Skor 5	90% - 100%	Sangat layak
Skor 4	75% - 89%	Layak
Skor 3	65% - 74%	Cukup layak
Skor 2	40% - 64%	Kurang layak
Skor 1	0% - 29%	Tidak layak

Sumber: Arikunto, 2010

Selanjutnya, data kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil angket yang dilakukan oleh guru dan siswa. Tujuannya adalah menentukan nilai daya tarik produk yang akan dikembangkan. Skala Guttman digunakan untuk melakukan penilaian ini, dan kriterianya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian Skala Guttman

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Ya
2.	Skor 0	Tidak

Sumber: Sugiyono, 2018

Namun, kriteria tingkat tercapainya keterpraktisan pengembangan media yaitu:

Tabel 3. Kriteria Tingkat Pencapaian Keterpraktisan

Skor	Keterangan
Skor 4	Sangat baik
Skor 3	Baik
Skor 2	Cukup
Skor 1	Kurang baik

Pengumpulan data dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh siswa dengan media puzzle gambar berseri untuk mengevaluasi hasil belajar. Untuk menentukan apakah ada peningkatan nilai pada hasil belajar siswa, pendekatan penilaian menggunakan analisis Gain Normalized (N-gain) yang dikembangkan oleh Hake. Rumus N-gain, yang berarti:

$$g = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

Setelah melakukan perhitungan dengan metode *n-Gain*, langkah selanjutnya yaitu melakukan interpretasi seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. Interpretasi N-Gain

Kriteria	Interpretasi
N-gain $\geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq \text{N-gain} < 0,7$	Sedang
N-gain $< 0,3$	Rendah

Sumber: Hake dalam Nur & Sari, 2023

Untuk Bab VIII Bahan Penulisan Narasi Kelas IV, media puzzle gambar berseri dapat dianggap memenuhi syarat tanpa perubahan jika hasil *n-Gain* $\geq 0,7$. Jika hasil *n-Gain* $< 0,7$, berarti media pembelajaran puzzle perlu diperbaiki dan dilakukan lagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN**A. Hasil Penelitian**

Hasil pengembangan dari penelitian ini adalah menciptakan media puzzle berseri yang dapat membantu anak-anak belajar menulis cerita. Proses pembuatan ADDIE memiliki lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data yang dikumpulkan setiap tahap pengembangannya, yaitu:

1. Analisis

Analisis adalah langkah awal penelitian yaitu menganalisis kebutuhan untuk membuat media sebagai alat bantu pembelajaran. Analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis materi adalah tiga tahap analisis, yang merupakan tahap awal penelitian.

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dialami siswa kelas IV ketika belajar menulis cerita dalam bahasa Indonesia. Hasil observasi di SDN Kebomlati Tuban menunjukkan bahwa peserta didik tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang

menulis narasi. Ada banyak alasan untuk masalah ini. Salah satu kesulitan siswa adalah mereka kesulitan mengembangkan gagasan atau ide mereka sehingga mereka tidak memiliki gambaran tentang apa yang akan ditulis.

Dengan menggunakan video, buku, dan alat lain untuk membantu siswa belajar, siswa dapat mengetahui bantuan apa yang kita butuhkan saat menulis cerita. Oleh karena itu, guru harus menyediakan atau memuat media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV. Alat untuk membantu siswa belajar menulis narasi adalah *puzzle* gambar berseri, yang menampilkan berbagai ilustrasi yang dapat mendorong imajinasi dan gagasan siswa untuk menulis narasi.

Analisis materi menggunakan Kurikulum Merdeka yang digunakan di SDN Kebomlati Tuban. Ini dilakukan dengan melihat elemen, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran (CP), dan aktivitas pembelajaran yang sesuai untuk digunakan sebagai acuan pengembangan media. Kurikulum yang digunakan di SDN Kebomlati Tuban adalah Kurikulum Merdeka. Bahan ajar yang digunakan adalah teks naratif Bahasa Indonesia kelas IV atau Fase B. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

Bab VIII : Sehatlah Ragaku

Tema : Kesehatan Tubuh

CP : Pelajar dapat menulis berbagai teks naratif yang berisi informasi rinci dan akurat tentang berbagai topik.

Elemen : Menulis

Berdasarkan materi dan hasil yang dipilih, maka diciptakannya media pembelajaran puzzle gambar berseri yang menyenangkan untuk belajar menulis cerita dengan menggunakan rangkaian gambar yang bercerita. Media ini sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada saat ini. Di sekolah, observasi menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan media dalam materi Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, studi ini telah mengembangkan media pembelajaran puzzle gambar berseri yang membuat belajar lebih aktif dan menyenangkan.

2. Desain

Proses desain ini terdiri dari dua fase utama. Pada fase pertama, ide dan materi media yang telah dikembangkan akan dirancang. Untuk digunakan sebagai dasar untuk tahapan pengembangan berikutnya, desain harus diperiksa dan dijelaskan.

- Penyusunan materi

Pada Bab VIII, "Sehatlah Ragaku", membahas materi tentang menulis cerita untuk siswa kelas IV SD; materinya sederhana, jadi perlu dibahas lebih lanjut. Untuk membuat materi tampak lebih menarik, akan digunakan aplikasi Canva dan Adobe Illustrator. Tabel berikut menunjukkan bagaimana materi tersebut akan disusun.

Desain media puzzle gambar berseri



Terdapat 4 gambar yang saling berhubungan yang berfungsi sebagai pedoman untuk bagian awal, inti, dan akhir dari pesan moral yang ditulis dalam cerita. Keenam desain puzzle ini dimaksudkan untuk latihan dalam LKPD. Gambar ini menggambarkan kesehatan tubuh. Kemudian jika semua kelompok sudah selesai mengerjakan LKPD, maka puzzle akan di tukar antar kelompok untuk latihan mengerjakan *post-test*.

- Perancangan desain media

Rancangan media puzzle gambar berseri akan menggunakan jenis puzzle jigsaw. Tampilan jenis puzzle tersebut terdiri dari pecahan-pecahan gambar. Media juga kan di desain berjumlah 6 media puzzle dengan tema yang berbeda.

Tabel 5. Desain Media Puzzle Pertama

Gambar 1 : Makan Permen	Gambar 2 : Sakit Gigi
Gambar 4 : Sembuh	Gambar 3 : Diobati

Tabel 6. Desain Media Puzzle Kedua

Gambar 1 : Tidak sarapan	Gambar 2 : Berangkat sekolah
Gambar 4 : Dibawa ke UKS	Gambar 3 : Sakit kepala/pusing

Tabel 7. Desain Media Puzzle Ketiga

Gambar 1 : Bermain Hujan	Gambar 2 : Sakit flu dan demam
Gambar 4 : Sehat Kembali	Gambar 3 : Minum obat

Tabel 8. Desain Media Puzzle Keempat

Gambar 1 : Makan sembarangan	Gambar 2 : Sakit Perut
Gambar 4 : Rawat inap	Gambar 3 : Dibawa ke rumah sakit

Tabel 9. Desain Media Puzzle Kelima

Gambar 1 : Anak bermain	Gambar 2 : Tidak mencuci tangan
Gambar 4 : Sakit perut	Gambar 3 : Memakan jajan

Selain itu, ada satu desain puzzle gambar berseri yang cocok untuk grup besar. Media membantu guru membuat penggunaan media mudah dipahami.

Tabel 10. Desain Media Puzzle Keenam

Gambar 1 : Tidak suka sayuran	Gambar 2 : Daya tubuh lemah
Gambar 4 : Masuk rumah sakit	Gambar 3 : Sakit

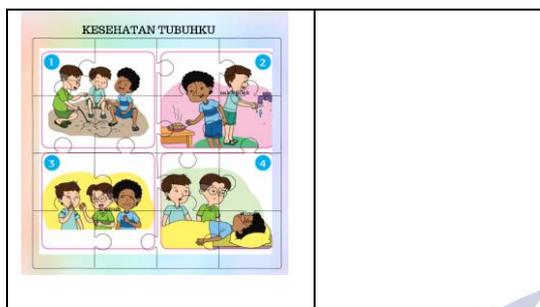
Story board media yang telah dibuat kemudian diedit dan di desain menggunakan aplikasi *canva* dan *adobe illustrator* sehingga menghasilkan gambar berseri yang diinginkan. Adapun desain akhir media puzzle gambar berseri yaitu sebagai berikut:



Desain dibuat dengan ukuran 30 cm x 30 cm sesuai dengan bentuk potongan puzzle yang terbuat dari karton. Desain gambar kemudian di cetak menggunakan bahan stiker vinyl yang tahan air agar jika nanti direkatkan pada art karton tidak rusak. Setelah desain gambar di rekatkan pada art karton kemudian dilakukan proses cutting agar bisa membentuk puzzle jigsaw.

3. Pengembangan

- Pengembangan media pembelajaran



Pada langkah selanjutnya, puzzle gambar berseri dan validasi media dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian media dan materi untuk memastikan kevalidan bahan ajar. Validator media berfungsi sebagai penilai media puzzle gambar berseri dan validator materi berfungsi sebagai penilai materi pembelajaran yang digunakan. Validator media dan materi yang digunakan dalam studi ini yakni:

Nadia Lutfi Choirunnisa, S.Pd, M.Pd. adalah validator media yang memeriksa apakah media boleh digunakan dan memastikan media mengikuti aturan dan aman untuk semua orang. Berikut hasil validasi dari validator:

Tabel 11. Hasil Validasi Media Puzzle Gambar Berseri

No.	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Media	83,5	Valid

Selain itu, Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd., merupakan validator materi yang mengecek apakah materi sudah valid. Berikut hasil validasi dari validator:

Tabel 11. Hasil Validasi Materi Puzzle Gambar Berseri

No.	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Materi	93%	Valid

4. Pelaksanaan

Studi ini dilakukan di SDN Kebomlati Tuban dari 14 Juni hingga 26 Juni 2023.

Data awal dikumpulkan melalui Uji coba kecil ini hanya diikuti pada 6 siswa kelas IV SDN Kebomlati Tuban. Guru kelas secara langsung memilih siswa untuk diuji coba. Ketika siswa sedang mengumpulkan informasi, mereka harus menjawab beberapa pertanyaan di lembar sebelum dan sesudah kegiatan mereka, dan juga mengisi lembar dengan lebih banyak pertanyaan. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 6 siswa dengan nilai maksimal yang diterima siswa adalah 100, nilai *pre-test* adalah 378, dan nilai *post-test* adalah 840. Rumus *n-Gain* berikut digunakan untuk mengetahui apakah hasil ujian siswa telah meningkat:

$$(G) = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

$$(G) = \frac{478 - 383}{600 - 383}$$

$$(G) = \frac{95}{217}$$

$$(G) = 0,4$$

Nilai *n-Gain* dari hasil uji coba skala kecil adalah 0,4, dengan interpretasi peningkatan sedang, karena $0,3 \leq n\text{-Gain} < 0,7$ dalam rumus *n-Gain* yang memenuhi kriteria sedang. Hasil dari kedua tes *pre-test* dan *post-test* tersebut ditunjukkan di atas. Dari hasil uji coba skala kecil, didapatkan bahwa menggunakan puzzle gambar berseri efektif untuk membantu siswa kelas IV SD belajar bagaimana menulis cerita. Hasil dari *pretest* dan *post-test* menunjukkan peningkatan sedang, jadi penelitian dapat dilanjutkan ke skala besar. Hasil angket siswa memperlihatkan kategori yang sangat praktis yakni 86,67%. Jadi, media *puzzle* gambar berseri dapat digunakan secara efektif untuk mengajarkan siswa menulis narasi.

Setelah pengumpulan data skala kecil, hasilnya menunjukkan respons positif dari siswa. Selanjutnya, uji coba skala besar diterapkan pada 20 siswa kelas IV. Peneliti melakukan penilaian diagnostik sebelum uji coba skala besar untuk melihat seberapa baik siswa dapat memahami cerita. Hasil asesmen diagnostik dibagi tiga kategori: mampu, berkembang, dan perlu arahan. Ada 5 kelompok dalam penelitian skala besar terdiri dari 1 kelompok yang cakap, 2 kelompok yang berkembang, dan 1 kelompok yang membutuhkan bimbingan.

Dilanjutkan dengan mengisi lembar tes awal, juga dikenal sebagai *pre-test*, yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Skor dari *pre-test* menunjukkan bahwa siswa dapat bercerita, tetapi terkadang mereka membutuhkan bantuan untuk menggunakan kata, kalimat, dan tanda baca yang tepat. Selain itu, huruf kapital masih belum ditulis dengan benar.

Setelah mengisi lembar *pre-test*, pembelajaran dilakukan dengan media *puzzle* berseri. Kegiatannya mulai dengan menyapa satu sama lain dan bersikap sopan. Kemudian siswa berbicara tentang apa yang akan dipelajari dan apa yang akan dilakukan hari ini. Selanjutnya, guru melanjutkan aktivitas dengan membagi siswa ke dalam 4 kelompok berdasarkan hasil uji diagnostik yang dijalankan pada sesi sebelumnya. Setelah itu, Guru membagikan satu set media *puzzle* bergambar kepada setiap kelompok. Guru memberi tahu siswa bagaimana menggunakan gambar dan meminta mereka untuk berbicara tentang apa yang mereka lihat dan menyusun *puzzle* berdasarkan cerita. Kemudian, guru membagikan kertas khusus kepada semua siswa yang

disebut LKPD. Mereka harus menggunakan kertas ini

Berdasarkan media *puzzle* gambar berseri, guru membantu dan mengawasi siswa yang mengalami kesulitan dalam LKPD selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran berakhir dengan peserta didik mengisi lembar angket respons, lembar *post-test*, dan merenungkan materi hari ini sebelum berdoa bersama.

Selama pembelajaran dengan media *puzzle* gambar berseri, siswa sangat tertarik untuk belajar dan suasana kelas menjadi aktif karena ada kegiatan diskusi mengurutkan kartu gambar berseri dalam kelompok kecil. Di akhir pembelajaran, siswa diminta mengisi *post-test* untuk menentukan apakah mereka berhasil menggunakan media kartun *puzzle* sebelum dan sesudah mempelajari materi.

Ada peningkatan dalam skor siswa jika dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelumnya. Nilai peningkatan ini diukur dengan rumus *n-Gain*, yaitu:

Tabel 12. Peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* berdasarkan total skor ideal

Total Skor <i>Pre-test</i>	Total Skor <i>Post-test</i>	Total Skor Ideal
1236	1620	2000

$$(G) = \frac{(skor\ posttest - skor\ pretest)}{(skor\ ideal - skor\ pretest)}$$

$$(G) = \frac{1620 - 1236}{2000 - 1236}$$

$$(G) = \frac{384}{764}$$

$$(G) = 0,5$$

Menurut data skala besar, *puzzle* gambar berseri efektif digunakan untuk mengajarkan siswa menulis cerita di kelas IV SD. Menurut hasil *pretest* dan *posttest*, nilai *n-Gain* untuk data skala besar adalah 0,5.

Penelitian ini tidak hanya memberikan angket yang efektif, tetapi juga memberikan angket praktis dan lembar angket untuk mengetahui bagaimana pendidik dan siswa berinteraksi dengan media *puzzle* berseri dalam pembelajaran menulis narasi. Jumlah responden adalah 20 orang. Rumus skala Guttman digunakan untuk menghitung skor. Jumlah skor tertinggi adalah 200, dan

untuk menulis cerita. meminta siswa untuk berbicara tentang gambar seperti yang mereka lihat dan menyusun teka-teki sesuai dengan alur cerita. Setelah itu, guru memberikan LKPD kepada setiap siswa untuk melakukan latihan menulis karangan narasi. Tingkat kepraktisan media *puzzle* gambar berseri dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut. Berikut ini adalah rumus yang digunakan:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Peneliti juga menuliskan lembar angket kepada guru selain tanggapan siswa. Berikut ini adalah rumus yang digunakan:

$$P = 94\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{9}{10} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan, *puzzle* gambar berseri dapat dianggap akan sangat bermanfaat bagi siswa kelas IV SD untuk belajar dan berlatih menulis narasi di kelasnya. Berdasarkan hasil kuesioner siswa, mayoritas signifikan 94% menyatakan kepuasan mereka dalam aspek yang sangat praktis. Demikian pula, angket guru menghasilkan tanggapan positif sebesar 90% dalam kategori sangat praktis, karena persentasenya mencapai kisaran terpuji 81% hingga 100%. Selain itu, kepraktisan dan keefektifan media *puzzle* gambar berseri juga dapat dilihat pada lembar angket instrument kepraktisan dan keefektifan media yang telah diisi oleh guru kelas IV.

5. Evaluasi

Akan sangat dihargai jika media *puzzle* gambar berseri dapat dievaluasi pada setiap tahap pengembangan, untuk menentukan apakah memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

- Kevalidan
Berdasarkan hasil valid dari ahli media dan materi, telah ditetapkan bahwa media *puzzle* bergambar berseri memiliki tingkat validitas yang tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media *puzzle* gambar serial layak untuk diuji.
- Kepraktisan
Hasil dari lembar kepraktisan, peserta didik, dan guru menunjukkan kepraktisan media *puzzle* gambar berseri. Hasil dari lembar kepraktisan juga menunjukkan bahwa *puzzle* gambar berseri adalah

cara praktis dan menarik untuk mengajar menulis narasi di Kelas IV SD.

- Keefektifan

Pada lembar keefektifan juga membuktikan bahwa media puzzle gambar berseri efektif untuk pembelajaran mendongeng kelas IV SD.

B. Pembahasan

Permainan puzzle gambar berseri ini dirancang untuk mengajarkan keterampilan menulis narasi dan memenuhi kriteria pengembangan. Hasil penelitian ini adalah pembuatan media *puzzle* gambar berseri untuk keperluan pemberian materi menulis cerita di kelas IV sekolah dasar. Alat yang dibuat diharapkan dapat mendorong dan meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat cerita dan memperhatikan pembelajaran. Menurut Cahyadi (2019:3), media pembelajaran adalah alat atau perantara yang menyebarkan atau menyampaikan informasi yang menarik dan menawan yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengalami perjalanan belajar mereka sendiri.

Media ini dibuat dengan tujuan untuk mengajarkan menulis cerita kelas IV SD. Hal ini sesuai dengan Nieveens Plomp (2010:26), yang menurutnya penelitian tentang pengembangan siswa harus memenuhi tiga persyaratan: *validity*, *practicality*, dan *effectiveness*.

Hasil validitas menunjukkan bahwa media *puzzle* gambar berseri yang dikembangkan memenuhi kevalidan. Berdasarkan hasil validasi, media *puzzle* gambar berseri tampaknya cocok untuk pembelajaran menulis narasi di kelas IV SD. Dengan demikian, media *puzzle* secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SD.

Validasi materi turut dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat memperoleh pengetahuan yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Validasi materi mencakup validasi modul ajar, bahan ajar, lkpd, instrumen penilaian, lembar angket, dan lembar *pretest* dan *posttest*. Hasil validasi menghasilkan sedikit revisi, dan para penguji memberikan saran untuk memperbaiki materi agar lebih baik disajikan. Menurut Widiasworo (2017:46) yang terpenting materi yang baik adalah yang sesuai dengan kebutuhan siswa, mudah dipahami dan mudah dijangkau.

Kepraktisan media *puzzle* gambar berseri mengacu pada kemudahan penggunaan media kartu gambar berseri baik siswa maupun guru harus berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang bermakna, menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa (Milala et al., 2022: 201).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil survei siswa merupakan percobaan skala kecil dengan 6 peserta sebesar 86,7% termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini sesuai dengan pernyataan Akbar (2017) bahwa

nilai 81% sampai 100% masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil angket uji coba skala besar, di sisi lain, memperoleh persentase sebesar 94% setelah dihitung dengan rumus praktis, dan hasil angket guru, di sisi lain, memperoleh persentase sebesar 90%.

Hasil survey terhadap siswa dan guru menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* gambar berseri sangat efektif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pandangan Sadiman et al. (2014: 86), yang mengemukakan bahwa ketertarikan dan kemudahan penggunaan media untuk mencapai tujuan pendidikan menunjukkan kepraktisan media.

Agar media *puzzle* gambar berseri dapat berfungsi dengan baik dan efektif, maka perlu diperhatikan dengan seksama dalam pembuatannya. Menurut Cahyadi (2019:64), lingkungan belajar yang berkualitas harus memenuhi kebutuhan siswa dan menawarkan penjelasan yang lebih jelas dan konkrit. Oleh karena itu, media kartu bergambar serial telah dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik unik siswa. Ini juga telah disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan Hasan et al. (2021: 31), yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar di kelas sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Bagi peserta didik, tampilan media *puzzle* gambar berseri yang menarik menjadi hal baru. Siswa memiliki kesempatan untuk berbagi informasi tentang ide dengan mendiskusikan gambar dalam teka-teki dalam kerangka penulisan naratif. Cara menggunakan media *puzzle* gambar berseri untuk untuk membuat cerita telah terlaksana dengan sangat baik. Tantikasari B (2017:3) menyatakan dukungan terhadap pendapat bahwa media *puzzle* bergambar dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang bernilai dan dapat merangsang kreativitas siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pendidik dan siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan yang selaras dengan struktur pembelajaran kooperatif yang terintegrasi dalam modul instruksional.

Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan keefektifan *puzzle* gambar berseri. Jika siswa menunjukkan kemajuan dalam pembelajaran mereka, maka teka-teki bergambar berseri terbukti bermanfaat untuk pembelajaran. Hasil uji coba skala kecil dan skala besar ditampilkan pada tabel di bawah ini. Eksperimen kecil menghasilkan peningkatan sedang dibandingkan dengan hasil *pre-test* dan *post-test*, dengan skor *n-gain* 0,4. Hasilnya, uji coba dapat dilanjutkan ke tahap skala besar dengan kelompok yang terdiri dari 20 siswa. Juga hasil percobaan skala besar menunjukkan peningkatan sedang dengan skor *n-gain* 0,5. Tabel perhitungan *n-Gain* menunjukkan hasil skor *pre-test* uji coba skala besar,

dengan nilai total *pre-test* 1236 dan nilai total *post-test* 1620.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media kartu gambar berseri, peserta didik lebih aktif mengikuti proses pembelajaran menulis narasi. Informasi ini dibagikan oleh wali kelas kelas IV, yang merupakan guru yang bertanggung jawab di kelas. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar memegang peranan penting dalam membentuk pengalaman belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan menginspirasi mereka untuk tetap terlibat. Temuan ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Rosidah (2018:10) yang menekankan pentingnya pendekatan pengajaran yang menarik dalam merangsang keinginan siswa untuk belajar.

Selain itu, media *puzzle gambar berseri* juga membantu peserta didik untuk menuangkan ide atau imajinasinya di dalam pikirannya berdasarkan gambar yang telah disajikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Juwantara (2019: 30) yang menyatakan bahwa sulit bagi anak untuk memvisualisasikan hal-hal abstrak di kepala mereka ketika mereka tidak memiliki benda atau alat bantu fisik. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk mempelajari hal-hal yang abstrak seperti menulis.

Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa mengungkapkan beberapa masalah dengan aspek kepenulisan. Terlihat bahwa sejumlah siswa kesulitan menggunakan tanda baca yang tepat, seperti titik dan koma, serta menggunakan huruf besar pada huruf pertama kalimat. Selain itu, struktur kalimat mereka sering menyimpang dari bahasa standar. Menurut Nalurita & Rusmana (2017: 7), diketahui bahwa siswa belum terbiasa menggunakan huruf kapital dengan benar saat menulis dan sering menggunakan huruf kecil atau huruf besar secara tidak konsisten.

Selama proses pengembangan, media *puzzle gambar berseri* memiliki kelebihan dan kelemahan. Media *puzzle* ini hanya terdiri dari satu rangkaian alur cerita dan mengandung elemen tiga dimensi dengan perpaduan warna yang menarik. Media *puzzle* dengan gambar berseri dapat mendorong imajinasi atau gagasan peserta didik untuk menulis cerita. Untuk membantu peserta didik menyusun dan mengembangkan kerangka karangan, rangkaian gambar ini digunakan. Essay disusun dengan kerangka awal-inti-akhir dan mengandung pesan-pesan moral. Elemen-elemen ini dijalin dengan terampil menjadi narasi kohesif yang mengikuti alur cerita.

Materi ini diambil dari bab VIII yang berjudul “Sehat Tubuhku” dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

Kurikulum Merdeka untuk kelas IV SD. Kurikulum “Merdeka” yang baru dianggap sebagai aspek inovatif yang membedakan penelitian ini dari penelitian lain. Khususnya, kurikulum Merdeka menggabungkan evaluasi diagnostik. Pada penelitian ini, evaluasi diagnostik dilakukan untuk mengidentifikasi bagian mana dari materi pembelajaran yang diberikan oleh peserta didik yang belum memahaminya. Penyebab dan tindakan korektif kemudian dapat diidentifikasi (Arikunto, 2013: 50).

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle bergambar seri* untuk pembelajaran menulis narasi di kelas empat sekolah dasar adalah valid dan efektif. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media *puzzle bergambar berseri* sangat praktis, seperti yang dikonfirmasi oleh umpan balik dari wali kelas kelas IV. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle bergambar berseri* adalah alat yang valid, praktis, dan efektif untuk mengajar menulis narasi pada siswa kelas IV.

Saran

Untuk membuat topik cerita yang ditulis peserta didik lebih menarik, pendidik dapat menambahkan gambar-gambar lain yang beragam. Mereka juga dapat mengubah ukuran atau tampilan *puzzle* untuk membuatnya lebih menarik. Untuk peneliti selanjutnya, akan bermanfaat untuk mempertimbangkan membuat media *puzzle gambar berseri* dengan desain yang lebih jelas dan format yang menarik secara visual. Ini akan meningkatkan pengalaman belajar dengan memastikan validitas, kelembutan, dan daya tarik materi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M., & Arief, M (2018). Pengembangan Media *Puzzle Jawa* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas III SDN Lowokwaru III Malang.
- Arikunto, S. 2013. prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik. Edisi revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ellyana & Damayanti, Maryam Isnaini. 2014. “ Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III SDN Wonorejo II – 313 Surabaya. JPGSD. Vol.2 (3): ha;. 1-7.
- Fadhillah, D dkk. 2022. Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.

- Hake, R. 1999. *Analizing Change/Gain Score*. AREA-D American Education Research Association's Devision.D, Measurement an Research Methodology.
- Hamid, Mustofa A, dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran (Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV Azka Pustaka.
- Indrajid, W (2018). *Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 5 Malang*.
- Juwantara, R. A., Pendidikan, P., & Madrasah, G. (2019). *Universitas. P., Negeri, I., &*
- M. Hasan. (2021). *Media pembelajaran*. Cetakan I. Klaten: Tahta Media Group.
- Maryani, I., & Fatmawati, L. (2018). *Pendekatan scientific dalam pembelajaran di sekolah dasar: teori dan praktik*. Deepublish.
- Nalurita, A., & Rusmana, N. (2017). *Kesalahan Penggunaan Penulisan Huruf Kapital pada Paragraf Deskripsi di Sekolah Dasar*. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 1-9.
- Nur, Isman M., & Sari D.P , (2023). *Soft Skills Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Matematika*. Klaten: Lakeisha.
- Plomp, T, et.al. 2010. *An Intoduction to Education Design Research* Artikel disajikan dalam Prosiding of the seminar conducted at the East China Normal University, Shanghai (ISSB: 978 90 329 2329 7).
- Purba, R. A. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rukminingsih, R. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sadiman, Arief, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiasworo, Erwin. 2017. *Strategi & Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif & Komunikatif*. Yogyakarta: Arruz Media.