



PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* GAMBAR PADA KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI SISWA KELAS IV SDN 05 PULAU PUNJUNG

Zumratul Husna¹⁾, Amar Salahuddin²⁾, Aprimadedi³⁾

^{1,2,3}Universitas Dharmas Indonesia

Email: 12003011168@undhari.ac.id

ABSTRAK: Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang tidak mendengarkan guru serta kesulitan dalam menuangkan ide dan mengembangkan gagasan untuk dijadikan bentuk karya tulis teks narasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kesulitan menulis teks narasi dipengaruhi oleh faktor siswa tidak bersemangat saat menulis, siswa kekurangan ide, dan kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga siswa sering merasa bosan saat proses pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media *puzzle* gambar di kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap implementasi (*implementation*), tahap evaluasi (*evaluation*). Hasil penilaian validasi media *puzzle* gambar pada uji validasi oleh tiga orang ahli mempunyai skor rata-rata validasi bahasa 0,875%, validasi media 0,852%, dan validasi materi 0,809% termasuk dalam kategori valid artinya media *puzzle* gambar sudah sesuai dengan bahasa, media dan materi pembelajaran, uji praktikalitas dengan skor rata-rata 97% dikategorikan sangat praktis artinya media *puzzle* gambar dapat digunakan dengan mudah untuk proses pembelajaran sedangkan hasil efektivitas media *puzzle* gambar dengan skor 86% dikategorikan sangat efektif artinya *puzzle* gambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci : pengembangan media pembelajaran, *puzzle* gambar, pembelajaran bahasa Indonesia, model ADDIE.

ABSTRACT: *This research is based on students who do not listen to the teacher and have difficulty in expressing ideas and developing ideas to be used as a form of narrative text writing during the learning process. The difficulty of writing narrative texts is influenced by the factors of students not being enthusiastic when writing, students lack ideas, and lack of interesting learning media so that students often feel bored during the learning process. The purpose of the research is to produce a picture puzzle media in grade IV elementary school that is valid, practical, and effective. The type of research is research and development, which uses the ADDIE development model which consists of the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, evaluation stage. The results of the assessment of the validation of the picture puzzle media in the validation test by three experts have an average score of 0.875% language validation, 0.852% media validation, and 0.809% material validation included in the valid category, meaning that the picture puzzle media is in accordance with the language, media and learning materials, the practicality test with an average score of 97% Categorized as very practical, meaning that picture puzzle media can be used easily for the learning process, while the effectiveness of picture puzzle media with a score of 86% is categorized as very effective, meaning that picture puzzles can improve student learning outcomes.*

Keywords: development of learning media, picture puzzles, Indonesian language learning, ADDIE model.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar mengajar di mana pada zaman sekarang pendidikan berperan sangat penting dalam kehidupan bangsa karena pendidikan merupakan salah satu cara proses perubahan sikap, tingkah laku seseorang maka dari itu pendidikan sangat berperan penting. Selain dari itu pendidikan juga bisa mencerdaskan kehidupan bangsa dimana didalam pendidikan peserta didik diajarkan hal-hal yang baik yang dapat mengubah tingkah laku maupun pola pikir peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Kurikulum merdeka adalah program belajar untuk membuat peserta didik mempunyai kebebasan yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar (Aristanto, 2024);(Syaputra, 2024).

Salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah Bahasa Nasional. Maka dari itu Bahasa Indonesia diajarkan di sekolah sejak kelas 1 SD. Badan Standar Nasional Pendidikan dalam (Amalia & Napitupulu, 2022) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan dapat menjadikan siswa menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan membaca, menyimak, berbicara, serta menulis.

Pembelajaran menulis yang ada di sekolah dasar, salah satunya adalah keterampilan menulis teks narasi. Keterampilan menulis berarti memiliki kecakapan menggunakan Bahasa dalam bentuk tulisan (Mahmur, 2020). Belajar menulis merupakan proses pengungkapan batin seseorang lewat karya yang diciptakan Samsiyah dalam (Khairunnisa et al., 2020). Salah satu teks yang diajarkan di SD adalah teks Narasi. Narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan se jelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi. Pembelajaran menulis teks narasi siswa diharapkan dapat menuangkan ide serta gagasan mereka dalam bentuk tulisan.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Sanjaya dalam (Amalia & Napitupulu, 2022) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan tertarik pada materi yang diajarkan.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk mengajar yang dapat digunakan untuk sarana penyampaian materi tentang pembelajaran dalam proses pembelajaran (Zahwa, 2022). Media pembelajaran bermanfaat dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam belajar, pembelajaran lebih mudah dimengerti sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi awal penulis ini saat Pendidikan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 05 Pulau Punjung diperoleh permasalahan khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu pada saat guru mengajarkan pembelajaran teks narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD banyak siswa yang tidak mendengarkan guru serta kesulitan dalam menuangkan ide dan mengembangkan gagasan untuk dijadikan bentuk karya tulis teks narasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kesulitan menulis teks narasi dipengaruhi oleh faktor siswa tidak bersemangat saat menulis, siswa kekurangan ide dan siswa sering merasa bosan saat proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran tidak melibatkan siswa. Ketika proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat dan siswapun tidak bersemangat saat menulis selain itu juga disebabkan media pembelajaran yang kurang menarik, siswa tidak mendapatkan pemahaman yang utuh tentang hakikat menulis teks narasi karena tidak adanya stimulus berupa sesuatu yang dapat memunculkan

ide dan gagasan saat siswa belajar menulis teks narasi. Dengan demikian guru hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran siswa.

Dari permasalahan tersebut ada beberapa kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media pembelajaran yaitu kurangnya peralatan yang memadai di sekolah tersebut. Di SDN 05 Pulau Punjung belum pernah menggunakan media pembelajaran *puzzle* gambar sesuai minat belajar siswa, yang yang menarik, praktis, dan efektif. Maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *puzzle* gambar pada keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV SDN 05 Pulau Punjung yang valid, praktis, dan efektif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan *Research and development* (R&D). metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media *puzzle* gambar pada keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV SDN 05 pulau Punjung. Data yang diambil peneliti adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dan kuantitatif adalah data yang diambil dari angket respon pendidik, peserta didik, nilai peserta didik, hasil validasi oleh validator dan praktikalitas diperoleh dari respon pendidik dan peserta didik, serta data efektivitas diperoleh melalui tes soal ganda.

Dalam pengembangan media *puzzle* gambar ini menggunakan model ADDIE, Model ADDIE merupakan model pengembangan yang dapat digunakan untuk pengembangan bahan ajar sesuai tahapan perkembangan Amar & Jayanty dalam (Salahuddin et al., 2023) Produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media *puzzle* gambar dalam pembelajaran menulis teks narasi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berikut ini tahapan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap:

1. Tahap analisis
Yaitu melakukan sebuah analisis produk yang akan dikembangkan meliputi penelitian dan pengumpulan informasi berupa analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakteristik peserta didik.
2. Tahap perancangan (design)
Yaitu mendesain/ merancang produk awal, meliputi pembuatan desain produk yang akan dibuat berdasarkan data yang telah didapatkan.
3. Tahap pengembangan (development)
Pada tahap pengembangan ini hasil produk yang diberikan kepada ahli media, bahasa dan materi pembelajaran untuk mendapatkan masukan tentang produk. Validasi ahli akan dilakukan oleh ahli melalui pengisian lembar validasi.
4. Tahap implementation
Yaitu tahap uji coba, media diujicobakan kepada pendidik dan peserta didik sesuai dengan batasan penelitian yang dilakukan
5. Tahap evaluation
Yaitu uji coba produk akhir dengan melakukan revisi terakhir produk pengembangan sesuai dengan komentar dan saran para ahli di setiap akhir,tahap analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (Analyze)

Hasil analisis kebutuhan peserta didik

Pada tahap analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui kebututuhan di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 05 Pulau Punjung. Dari hasil penyebaran angket pada kelas IV sekolah dasar dengan jumlah peserta didik 29 orang yang dilakukan

peneliti menemukan fakta bahwa peserta didik membutuhkan media *puzzle* gambar pada keterampilan menulis teks narasi. Berharap dengan dikembangkan sebuah produk berupa media *puzzle* gambar yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan dan juga didapatkan dari kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP) siswa kelas IV SDN 05 Pulau Punjung berjumlah 29 orang. Maka dapat disimpulkan beberapa karakteristik peserta didik pada saat proses pembelajaran. peserta didik tidak bersemangat saat proses pembelajaran, peserta didik kekurangan ide dan juga sering merasa bosan saat proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena proses pembelajaran kurang melibatkan peserta didik dan juga pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari analisis tersebut peneliti mengembangkan media *puzzle* gambar yang sudah didesain dengan menarik untuk menumbuhkan keinginan belajar peserta didik agar pada proses pembelajaran diharapkan peserta didik sangat aktif mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Hasil Analisis Materi

Dari hasil wawancara dimana kurikulum yang digunakan pada SDN 05 Pulau Punjung yaitu terbagi menjadi 2 yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Kurikulum yang digunakan pada kelas IV adalah kurikulum merdeka. Di mata pembelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan peserta didik senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik.

Tahap Perancangan (Design)

Merancang CP dan TP

Proses pengembangan bahan ajar pada kurikulum merdeka, diawali dengan perancangan CP dan TP. CP adalah singkatan dari capaian pembelajaran, dan TP adalah singkatan dari tujuan pembelajaran. Setelah merancang CP, dan TP nanti akan ada modul ajar. modul ajar ini yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran bisa lebih terarah.

Perancangan (storyline)

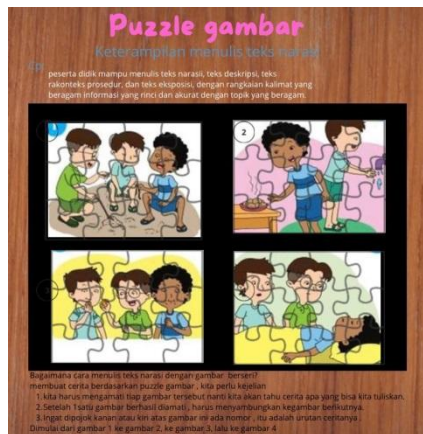
Perancangan storyline pada media *puzzle* gambar meliputi gambar, plot (alur cerita), dan tokoh (karakter) dalam cerita tersebut. Semua dari proses awal sampai akhir akan diringskas di storyline untuk memudahkan proses pengembangan terarah.

Merancang produk papan *puzzle*

Tahap rancangan produk setelah di uji validasi oleh validator media *puzzle* gambar pada keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV SDN 05 Pulau Punjung.

Merancang produk di aplikasi canva

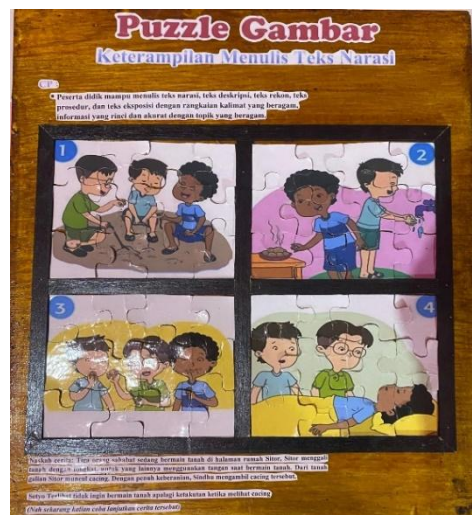
Untuk merancang gambar cerita agar lebih menarik peneliti mendesain gambar menggunakan aplikasi canva dengan ukuran yang telah ditentukan, setelah gambar cerita telah dirancang semenarik mungkin nanti akan di cetak menggunakan kertas stiker dan direkatkan dengan kertas duplex.



Gambar 4.1 Desain Produk

Merancang produk papan *puzzle*

Papan *puzzle* dirancang semenarik mungkin dan menggunakan bahan kayu yang aman untuk anak-anak khususnya di sekolah, setelah itu membuat potongan *puzzle* yang sudah di desain menggunakan kertas stiker dan direkatkan dengan kertas duplex yang sudah di cetak sesuai dengan desain yang dirancang



Gambar 4.2 Hasil Produk

Tahap pengembangan (development)

Tahap pengembangan ini dilakukan validasi oleh 3 ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi, hasil validasi oleh ahli sudah terkumpulkan kemudian peneliti menghitung skor dari setiap aspek pada produk media *puzzle* gambar dengan menggunakan Aiken's V. nilai rata-rata yang diperoleh untuk aspek kualitas bahasa sebesar 0,875%, dengan kategori valid, untuk aspek media sebesar 0,852% dengan kategori valid dan aspek kualitas materi sebesar 0.809% dengan kategori valid.

Tahap Implementasi (Implementation)

Berdasarkan implementasi yang dilakukan dengan Uji praktikalitas di uji cobakan pada pendidik dan peserta didik, uji coba pada pendidik yaitu ibuk Silvia Ningsih, S.Pd dengan skor sebesar 96% memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah tuntas dibagi jumlah skor 28 dan dikali 100 jadi hasilnya 96% dengan kategori praktis. Selanjutnya uji praktikalitas diberikan kepada 29 orang peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 97%. Hal ini sejalan dengan penilaian yang dilakukan oleh Nafisah (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dilihat dari respon peserta didik menunjukkan 93,1% media pembelajaran sangat praktis digunakan dalam proses

pembelajaran, 100% dengan kriteria sangat praktis untuk respon guru dan observasi pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan sangat praktis digunakan oleh peserta didik di sekolah dasar.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi akan dilakukan dengan uji efektifitas media *puzzle* gambar pada keterampilan menulis teks narasi siswa kelas I SDN 05 Pulau Punjung. Dilihat dari hasil belajar peserta didik. Dimana lembar efektivitas tersebut berupa tes yang berisi soal ganda, berdasarkan uji efektivitas yang telah dilakukan di kelas IV SDN 05 Pulau Punjung dengan nilai rata-rata 86% dengan kategori sangat efektif. Hasil analisis peserta didik yang tuntas 25 orang dan tidak tuntas 4 orang dengan jumlah 29 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 25 orang dibagi jumlah peserta didik 29 orang dikali 100 hasilnya 86% dikategorikan sangat efektif.

Pembahasan

Validasi dilakukan oleh 3 ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, hasil validasi oleh ahli sudah terkumpulkan kemudia peneliti menghitung skor dari setiap aspek pada produk media *puzzle* gambar dengan menggunakan Aiken's V. nilai rata-rata yang diperoleh untuk aspek kualitas bahasa sebesar 0,875% dengan kategori valid, untuk aspek media sebesar 0,852% dengan kategori valid dan aspek kualitas materi sebesar 0,809% dengan kategori valid. Hasil ini berarti media *puzzle* gambar pada keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV SDN 05 Pulau Punjung layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Uji praktikalitas di uji cobakan pada pendidik dan peserta didik, uji coba pada pendidik yaitu ibuk Silvia Ningsih, S.Pd dengan skor sebesar 96% memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah tuntas dibagi jumlah skor 28 dan dikali 100 jadi hasilnya 96% dengan kategori praktis. Selanjutnya uji praktikalitas diberikan kepada 29 orang peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 97%.

Uji efektivitas media *puzzle* gambar pada keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV SDN 05 Pulau Punjung dilihat dari hasil belajar peserta didik. Dimana lembar efektivitas tersebut berupa tes yang berisi soal-soal, berdasarkan uji efektivitas yang telah dilakukan di kelas IV SDN 05 Pulau Punjung yaitu nilai rata-rata 86% dengan kategori sangat efektif. Hasil analisis peserta didik yang tuntas 25 orang dan tidak tuntas 4 orang dengan jumlah 29 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 25 orang di bagi jumlah peserta didik 29 orang dikali 100 hasilnya 86% berkategori sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media *puzzle* gambar pada keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV SDN 05 Pulau Punjung, dapat disimpulkan sebagai berikut: validasi yang dilakukan oleh 3 validator memperoleh rata-rata untuk aspek bahasa sebesar 0,875% dengan kategori valid, untuk aspek media sebesar 0,852% dengan kategori valid dan aspek kualitas materi sebesar 0,809% dengan kategori valid. Praktikalitas dinilai dari angket respon pendidik dan peserta didik dengan memperoleh rata-rata 97% dengan kategori sangat praktis. Serta uji efektivitas didapatkan hasil rata-rata 86% dengan kategori sangat efektif.

SARAN

Saran bagi pendidik , diharapkan media *puzzle* gambar nantinya dapat digunakan lebih lanjut di dalam proses pembelajaran di kelas. Bagi peserta didik dengan adanya media *puzzle* semoga peserta didikbisa lebih memahami materi dan senang belajar bahasa indonesia. Pengembangan media *puzzle* gambar pada keterampilan menulis teks narasi, semoga nantinya bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian pengembangan yang serupa, dapat

mengembangkan produk media *puzzle* gambar lebih sempurna dan bentuk yang lebih menarik dengan materi yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian ...*, 01(20), 120–130.
- Aristanto, A., Maq, M. M., Iqbal, M., Prananda, G., & Efrina, G. (2024). NEW LEARNING PARADIGM THROUGH KURIKULUM MERDEKA IN PRIMARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5398–5408.
- Khairunnisa, F., Prabumulih-Palembang, J., & Selatan, S. (2020). Problematika Pembelajaran Menulis Teks Narasi Di Sekolah Menengah Pertama. *Seminar Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 145–151.
- Mahmur. (2020). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kalimat terhadap Kemampuan Menulis Narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 169–184.
- Salahuddin, A., Friska, S. Y., & Okta Dilla, A. A. (2023). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Berbantuan Flipbook Maker. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 149–158. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.456>
- Syaputra, A., Azwar, R., Efendi, N., & Prananda, G. (2024). Implementation of the Kurikulum Merdeka in Improving the Critical Thinking Ability of Class IV Students at SD Negeri 14 Belanti Barat. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 3(2), 724–730.
- Zahwa, F. A. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.