

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia ialah salah satu ciri bangsa Indonesia. Sebagaimana yang tercantum dalam Sumpah Pemuda “*Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia*”. Bahasa Indonesia ialah salah satu dari banyaknya mata pelajaran yang diedukasi dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, dan merupakan keterampilan hidup yang penting.¹ Pendidikan Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang utama pada kelas bawah. Dimana, pendidikan Bahasa Indonesia dimulai dengan pembelajaran reseptif, yang berpotensi meningkatkan keahlian produktif.

Materi Bahasa Indonesia mengajarkan siswa pengetahuan tentang kebahasaan, sehingga siswa dapat menguasai pengetahuan kebahasaan dengan sebaik mungkin.² Dalam satuan pendidikan, pelajaran Bahasa Indonesia merupakan komponen wajib materi standar isi. Diharapkan bahwa siswa yang mempelajari Bahasa Indonesia akan mengembangkan keterampilan kompetensi standar lulusan Indonesia, seperti:³

- a. Mendengarkan (*listening skills*), yaitu kemampuan untuk memahami wacana yang diucapkan, termasuk arahan, penjelasan, instruksi, pesan,

¹ D Firmansyah, ‘Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia’, *Jurnal Pendidikan Uniska*, 3.1 (2015), p. 37 <<https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/%0Aarticle/viewFile/199/197>>.

² Retno Kintan Anggraeni Rima Rikmasari, ‘Penerapan Metode Struktur Analitik Sistematis (SAS) Terhadap Keterampilan Menulis Tegak Bersambung Di Sekolah Dasar Systematic Literature Review’, *Pedagogik*, X.2 (2022), pp. 153–61.

³ Badri, Minto Har, and Ana Sofiya, ‘Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II’, *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3.2 (2023), pp. 3752–64 <<https://j-innovative.org/index.php/Innovative>>.

pengumuman, berita, dan deskripsi, juga karya sastra seperti dongeng, puisi, cerita, drama, rima, serta cerita rakyat.

- b. Berbicara (*speaking skills*) yaitu kemampuan untuk menyampaikan ide, emosi, dan informasi melalui wacana lisan dalam situasi seperti salam, pengenalan, pembicaraan sederhana, wawancara, pembicaraan telepon, diskusi, pidato, deskripsi tentang kejadian serta objek di lingkungan, instruksi, deklamasi, bercerita, melaporkan pengamatan, dan memahami isi buku serta sastra anak lainnya, seperti dongeng, sajak, drama, serta puisi.
- c. Membaca (*reading skills*) yaitu kemampuan guna memahami wacana, termasuk instruksi, teks panjang, serta sastra anak termasuk puisi, dongeng, sajak, diskusi, cerita, serta drama dalam berbagai format bacaan.
- d. Menulis (*writing skills*) yaitu kemampuan untuk terlibat dalam berbagai latihan menulis yang memungkinkan mengungkapkan ide, emosi, dan informasi yang berbentuk teks sederhana, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, dan sastra anak seperti cerita, puisi, serta rima.

Sedangkan capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka yang sejalan dengan Kemendikbud pada tahun 2024 adalah sebagai berikut:⁴

- a. Menyimak, siswa dapat mempelajari ide inti (konsep) dari pesan lisan, informasi dari konten audio, teks auditori (teks yang dibacakan dan/atau

⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 'CP & ATP Bahasa Indonesia Fase B', 2024 <<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/bahasa-indonesia/fase-b/>> [accessed 24 September 2024].

didengar), serta intruksi lisan yang berhubungan dengan tujuan komunikasi dengan cara mendengarkan. Siswa mampu memahami serta menganalisis bacaan narasi melalui media audio atau lisan.

- b. Membaca dan memirsa, siswa dapat memahami teks narasi tertulis atau elektronik, puisi anak-anak, dan pesan serta informasi tentang kehidupan sehari-hari melalui membaca dan menonton. Dengan kombinasi huruf yang telah mereka pelajari, siswa dapat membaca kata-kata baru dengan mudah. Dalam teks informatif, siswa mampu memahami baik tema utama maupun tema pendukung. Siswa dapat menggambarkan kesulitan yang dihadapi oleh karakter dalam teks narasi. Berdasarkan subjeknya, siswa dapat mengartikan kata-kata baru dari buku yang mereka baca atau acara yang mereka tonton.
- c. Berbicara dan mempresentasikan, siswa dapat menggunakan bahasa tubuh dan isyarat yang tepat, serta volume dan intonasi yang sesuai tergantung pada situasinya. Dalam dialog atau diskusi, siswa secara aktif mengajukan dan menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan, membuat klaim, dan memberikan penjelasan. Dengan mempertahankan tata krama yang tepat, siswa mampu menyuarakan pendapat mereka selama diskusi dan percakapan. Siswa dapat menceritakan materi yang telah mereka baca atau dengar dalam teks narasi tentang berbagai topik.
- d. Menulis, siswa dapat menyusun teks narasi, deskriptif, rekaman, prosedural, dan ekspositoris dengan berbagai kalimat dan informasi yang tepat serta mendalam mengenai berbagai subjek. Siswa dapat menulis dengan huruf sambung secara mudah.

Menulis adalah kemampuan bahasa yang sangat penting yang harus dimiliki setiap orang.⁵ Keterampilan terakhir yang diperoleh saat belajar Bahasa Indonesia adalah menulis.⁶ Meskipun merupakan yang terakhir, menulis merupakan keterampilan yang krusial dan menguntungkan bagi siswa.⁷ Tujuan dari latihan menulis untuk belajar Bahasa Indonesia adalah untuk membantu siswa menjadi penulis yang lebih baik sehingga mereka dapat mengkomunikasikan pikiran dan emosi mereka dengan lebih halus. Menulis adalah aktivitas yang aktif dan produktif. Seseorang dapat menyampaikan ide, pemikiran, pengetahuan, dan pengalaman mereka melalui latihan menulis.⁸ Dengan demikian, siswa harus mendapatkan penguatan dalam menulis karena keterampilan menulis mereka akan meningkat sebanding dengan seberapa rajin mereka berlatih menulis.⁹

Menulis merupakan tugas padat karya yang membutuhkan banyak usaha untuk menyelesaikannya, jadi siswa harus merasa bahwa menulis menyenangkan dan menarik. Sampai saat ini, kebanyakan pendidik masih

⁵ M. Aulia, R. P., Taufiq, A., & Arafik, 'Penerapan Metode SAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Huruf Tegak Bersambung Kelas 1 SD', *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1.8 (2021), pp. 638–645 <<https://doi.org/10.17977/um065v1i82021p638-645>>.

⁶ Wini Tarmini Rindu Azzahra Rahma Nazir, 'Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio*, 8.3 (2022), pp. 966–72, doi:10.31949/educatio.v8i3.2998.

⁷ M. Moses, R. N., & Mohamad, 'Challenges Faced by Students and Teachers on Writing Skills in ESL Contexts: A Literature Review', *Creative Education*, 10.13 (2019), pp. 3385–91 <<https://doi.org/10.4236/ce.2019.1013260>>.

⁸ N. R. Aquariza, 'Promoting Students' Creativity in Writing Through Story Bird Guided Writing', *The 1st International Conference on Technopreneurship and Education*, 2018, pp. 186–88.

⁹ Annisa Luthfiyyah, 'Pengaruh Penggunaan Media Comic Page Creator Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SDN Kecamatan Cikarang Pusat', 2024 <<http://repository.unj.ac.id/id/eprint/50850>>.

menggunakan media pembelajaran yang tidak menarik.¹⁰ Akibatnya, pembelajaran menulis menjadi tidak menyenangkan serta membuat siswa bosan dan sulit untuk menghasilkan ide kreatif mereka. Selain itu, siswa jarang memilih topik cerita sendiri. Hal ini dapat menghalangi kreativitas siswa untuk berkembang sepenuhnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan selama pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung di kelas IIIA SD NU Darussalam Semen Kediri, siswa tampak bosan ketika mengikuti materi menulis narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan minimnya minat siswa terhadap pembelajaran yang berkaitan dengan menulis. Selain itu, pemanfaatan media yang kurang menarik selama tahapan pembelajaran berjalan juga menjadi kendala selama tahapan pembelajaran.¹¹ Kesulitan yang seringkali dirasakan oleh siswa pada saat membuat narasi adalah mereka sulit untuk menyampaikan pengalaman pribadi mereka secara tertulis.¹² Selain itu, Bu Indri selaku wali kelas dan guru Bahasa Indonesia kelas IIIA juga mengatakan bahwa ketika pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang susah diatur sehingga kelas menjadi tidak kondusif. Kemampuan siswa dalam membuat alur cerita yang sesuai ketika mendapat tugas menulis narasi juga kurang menguasai.

Dari pemaparan di atas terkait permasalahan yang peneliti temui pada saat melakukan wawancara dan observasi di SD NU Darussalam Semen

¹⁰ Dian Permatasari, 'Pengaruh Penggunaan Media Big Book Writing Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Sd Negeri 1 Pilangbango Madiun', *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9.1 (2017), p. 21, doi:10.14421/jpdi.2017.0901-03.

¹¹ 'Wawancara Dengan Ibu Indri Selaku Guru Kelas Dan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri'.

¹² 'Wawancara Dengan Ibu Indri Selaku Guru Kelas Dan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri'.

Kediri, khususnya pada kelas IIIA ditarik kesimpulan bahwasanya siswa mempunyai minat yang rendah dalam belajar menulis, terutama menulis narasi. Selain itu, media yang digunakan oleh pendidik kurang mendukung selama tahapan pembelajaran berjalan, sehingga siswa merasa tidak tertarik dan jenuh selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Karena mereka kurang mampu mengekspresikan pengalaman mereka sendiri dalam tulisan, siswa seringkali mengalami kesulitan saat menulis narasi.

Menyusun kata-kata menjadi sebuah karya tulis adalah proses menghasilkan sebuah narasi. Menulis narasi dapat membantu siswa yang kesulitan untuk mengungkapkan pengalaman mereka.¹³ Narasi adalah sebuah karya tulis yang memberikan pembaca gambaran yang jelas tentang apa yang terjadi. Narasi mencakup dua kejadian atau lebih yang berhubungan satu sama lain. Kejadian dalam narasi tidak terjadi secara acak, melainkan mereka terkait oleh logika, urutan, atau sebab dan akibat tertentu. Hasil dari penulisan narasi adalah tema yang mencakup tokoh, latar, alur, serta kejadian yang terjadi berdasarkan pengalaman siswa.¹⁴

Menggunakan media gambar untuk membuat karangan narasi sangat disarankan oleh para ahli.¹⁵ Faktanya, gambar yang tampak diam memiliki banyak kesan bagi orang-orang yang memiliki imajinasi luas. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar karena media dapat menumbuhkan

¹³ M Siddik, 'Peningkatan Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Melalui Gambar Berseri Siswa Sekolah Dasar', *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27.1 (2018), pp. 39–48 <<https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p039>>.

¹⁴ A Hidayat, 'Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Dan Musik Intrumenta', 2021, pp. 1–142.

¹⁵ Rindu Azzahra Rahma Nazir.

minat dan menstimulus pikiran siswa.¹⁶ Dengan menggunakan media, siswa dapat lebih mudah mengembangkan ide-idenya dan mengungkapkannya dalam bentuk tulisan.

Namun, masih terdapat beberapa masalah yang muncul ketika pembelajaran menulis narasi berlangsung. Pertama, siswa tidak termotivasi atau tertarik untuk menulis narasi. Mengembangkan kata-kata menjadi kalimat adalah tantangan bagi sebagian besar anak. Kedua, pendidik kurang berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran.¹⁷ Salah satu strategi untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penentuan media mampu disesuaikan dengan keadaan siswa pada saat di kelas serta mampu terlihat oleh seluruh kelas.¹⁸

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Salimah Furqoniyah (2023), mengatakan bahwa penggunaan media dalam proses edukasi memiliki dampak yang signifikan dalam meraih tujuan pendidikan. Guru dapat menggunakan media untuk membantu siswa menjadi lebih baik, mengembangkan kemampuan baru, dan memahami materi yang diedukasikan. Salah satu media yang dapat dipergunakan dalam membantu siswa kelas III SD guna meningkatkan kemampuan menulis narasi mereka adalah media *puzzle* gambar berseri. Media *puzzle* gambar berseri akan digunakan dengan cara yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk penulisan

¹⁶ P. Umanahu, M., Taufik, N., & A Susanti, 'Penerapan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7.1 (2021), pp. 168–75 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.5672107>>.

¹⁷ R Komaladewi, A., & Rodiyana, 'Menulis Karangan Narasi Dengan Model Know, Want, Learned Di Sekolah Dasar', 2020, pp. 331–39.

¹⁸ A Astuti, Y. W., & Mustadi, 'Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd', *Jurnal Prima Edukasia*, 2.2 (2014), p. 250 <<https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723>>.

narasi. Media *puzzle* gambar berseri dibuat dengan pendekatan yang menarik untuk mendorong siswa menulis cerita. Selama proses pembelajaran, siswa dapat memanfaatkan penggunaan media *puzzle* gambar berseri yang membuat mereka tetap terlibat dan senang saat mengikuti aktivitas kelas. Selain itu, media *puzzle* gambar berseri memiliki beberapa keunggulan, yakni (1) dapat menarik perhatian siswa karena dilengkapi gambar yang berwarna dan memiliki beberapa macam tema, (2) meningkatkan keterlibatan belajar siswa karena dapat berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan menyusun *puzzle*, (3) *puzzle* dapat digunakan secara berulang.

Dalam rangka untuk memperlihatkan inovasi dalam studi ini, peneliti melakukan analisis perbandingan dengan kajian sebelumnya. Penelitian terdahulu mengenai menulis narasi dilaksanakan oleh Syamsiani, Dwi Budiarto (2024) dengan menggunakan metode *Research and Development* (RnD).¹⁹ Studi lainnya mengenai menulis narasi juga dilaksanakan oleh Dian Qori Eka Aprodita, Maryam Isnaini Damayanti (2023) Diah Amalia, Safrida Napitupulu (2022) pada kelas IV. Tidak sama dengan studi sebelumnya, penelitian ini memanfaatkan media *puzzle* pada tahapan pembelajaran di kelas III. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (RnD).

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, maka peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran guna membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis narasi. Dengan menggunakan media *puzzle* gambar berseri, peneliti mengembangkan bentuk media baru yang sesuai

¹⁹ Dwi Budiarto Syamsiani, 'Pengembangan Media Puzzle Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tanjung Mas', *Jurnal PGMI Al-Misbah*, 10.1 (2024), pp. 119–34.

untuk masalah saat ini. Dengan adanya pengembangan media ini, peneliti berharap dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa dengan baik. Media gambar berseri ini menggunakan teknik permainan, sehingga siswa merasa senang selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung, karena siswa dapat belajar sambil bermain. Media gambar berseri akan menarik perhatian siswa agar tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung, karena media gambar berseri berbasis *puzzle* akan lebih menarik serta bervariasi sebab menerapkan gambar dengan berbagai perpaduan warna. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti tertarik mengkaji judul “Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *puzzle* gambar berseri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan media *puzzle* gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri?
3. Bagaimana efektivitas media *puzzle* gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *puzzle* gambar berseri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD NU

Darussalam Semen Kediri dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *puzzle* gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *puzzle* gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri.

D. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Media *puzzle* gambar berseri dibuat dengan bahan akrilik agar *puzzle* tahan lama dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.
2. Media *puzzle* gambar berseri berbentuk seperti *puzzle* pada umumnya dengan ukuran 20cm x 20cm.
3. Gambar yang digunakan pada media *puzzle* berupa gambar yang real/nyata dalam kehidupan sehari-hari untuk memudahkan siswa menyusun kalimat.
4. Petunjuk penggunaan media *puzzle* gambar berseri terdapat pada buku panduan yang akan dijadikan satu dengan media *puzzle* dalam sebuah kotak simpan.
5. Media *puzzle* diterapkan guna mengembangkan keterampilan siswa dalam menulis narasi kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

- a. Menghasilkan inovasi baru berupa pengembangan produk media *puzzle* gambar berseri guna mengatasi permasalahan siswa dalam keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri.
- b. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan peneliti selama proses pengembangan media berlangsung. Hal ini memungkinkan peneliti melakukan penelitian yang lebih kritis dan sistematis.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Media *puzzle* gambar berseri merupakan sarana bagi lembaga pendidikan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran guna mencapai keberhasilan selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Membantu lembaga pendidikan untuk memahami dan meningkatkan mutu pembelajaran melalui identifikasi masalah yang ada selama proses kegiatan belajar mengajar serta mencari solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Bagi Siswa

- a. Melalui media *puzzle* gambar berseri, dapat menumbuhkan minat belajar siswa tentang keterampilan menulis narasi supaya siswa tidak merasa bosan dan jenuh selama tahapan pembelajaran berlangsung.
- b. Siswa dapat meningkatkan ejaan, pilihan kata, pengembangan kalimat, dan keterampilan bercerita mereka dengan menggunakan media *puzzle* gambar berseri.

- c. Membagikan pengetahuan belajar yang menarik, menyenangkan, serta bervariasi selama proses pembelajaran berlangsung.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Media *puzzle* gambar berseri dapat meningkatkan minat siswa terhadap keterampilan menulis.
 - b. Penggunaan media *puzzle* gambar berseri dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga dapat bermanfaat bagi pendidik serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama tahapan pembelajaran Bahasa Indonesia berjalan.
2. Keterbatasan pengembangan

Peneliti mempunyai batasan dalam perluasan yang diteliti yakni “Pengembangan Media *Puzzle* Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SD NU Darussalam Semen Kediri”.

G. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terkait keterampilan menulis narasi, diantaranya ialah:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Dian Permatasari Kusuma Dayu dan Liya Atika Anggrasari (2017), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media <i>Big Book Writting</i> Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbango Madiun”	Hasil penelitian yang ditemukan bahwasanya media pembelajaran <i>Big Book Writing</i> mendapat data hasil kemahiran menulis siswa kelas V SDN Tegalarum pada kelas eksperimen atau kelas yang menerima perlakuan memanfaatkan media pembelajaran <i>Big Book Writing</i> memiliki rata-rata 73,5, sedangkan pada kelas kontrol atau kelas yang tidak menerima perlakuan memanfaatkan media pembelajaran <i>Big Book Writing</i> , hanya menggunakan media konvensional memiliki nilai rata-rata 67. Dari hasil analisis data tentang media pembelajaran <i>Big Book Writing</i> terhadap kemahiran menulis siswa kelas V di atas, dapat diperoleh H_0 ditolak serta H_1 diterima. Ini karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$	Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya terdapat pada topik pembahasannya, yakni mengenai keterampilan menulis	Perbedaannya terletak pada media dan subjek yang akan diteliti. Media yang akan peneliti kembangkan ialah media <i>puzzle</i> gambar berseri, sementara media yang dikembangkan serta Dian Permatasari Kusuma Dayu dan Liya Atika Anggrasari adalah media <i>Big Book Writting</i> . Dan subjek penelitian yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri, sedangkan subjek penelitian yang digunakan oleh Dian Permatasari Kusuma Dayu dan Liya Atika Anggrasari adalah siswa kelas 5 SD Negeri 1 Pilangbango Madiun	Originalitas penelitian ini terletak pada pengembangan media yang menyajikan 4 <i>puzzle</i> gambar berseri dengan tema cerita yang berbeda. Belum ditemukan penelitian sebelumnya yang secara khusus mengembangkan media <i>puzzle</i> gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi di sekolah tersebut.

		atau 3,920 > 1,688. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasanya ada pengaruh positif yang signifikan media pembelajaran Big Book Writing terhadap keterampilan menulis pada siswa kelas V SDN 1 Pilangbango Madiun tahun pelajaran 2015/2016			
2	Dwi Cahyadi Wibowo, Priani Sutani, dan Evi Fitrianingrum (2020), yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi”	Hasil penelitian yang ditemukan bahwasanya penggunaan media gambar seri di kelas V SD Negeri 21 Teluk Menyurai mampu mengembangkan kegiatan belajar anak didik, mereka tampak termotivasi, antusias dan kooperatif saat belajar. Sebaliknya, aktivitas siswa menunjukkan peningkatan mereka untuk belajar, kemampuan mereka untuk berdiskusi atau bekerja sama dengan anak didik lain, saling ketergantungan positif dengan siswa lain, dan aktif menulis esai narasi yang sangat baik, penggunaan media gambar seri dalam meningkatkan	Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang telah dijalankan sebelumnya terdapat pada topik pembahasannya, yakni mengenai keterampilan menulis narasi	Perbedaannya terdapat di subjek yang akan dikaji. Subjek penelitian yang akan digunakan peneliti dalam studi ini ialah siswa kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri, sedangkan subjek penelitian yang digunakan oleh Dwi Cahyadi Wibowo, Priani Sutani, dan Evi Fitrianingrum adalah anak didik kelas V SD Negeri 21 Teluk Menyurai	

		keterampilan menulis esai narasi meningkat; Peningkatan keterampilan menulis cerita dengan menggunakan gambar berurutan pada murid kelas V SD Negeri 21 Teluk Menyurai sangat positif. Pada siklus I, tingkat keberhasilan belajar anak didik tercatat sejumlah 52,94%. Namun, pada siklus II, angka tersebut naik sejumlah 88,24%. Artinya, ada kemajuan sejumlah 35,30% dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya media gambar seri dapat digunakan untuk mendorong pertumbuhan keterampilan berpikir (kognitif), perilaku (afektif), serta terampil menulis esai narasi (psikomotorik). Studi ini direkomendasikan untuk para pengajar, murid, institusi pendidikan, serta penelitian yang akan datang mengenai penerapan media gambar berurutan dalam			
--	--	---	--	--	--

		kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia			
3	Muhammad Abdu Renza, Lalu Hamdian Affandi, dan Heri Setiawan (2022), yang berjudul “Pengembangan Media Gambar Berseri pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV”	Hasil penelitian yang ditemukan bahwa media gambar berseri berada pada tingkat kualifikasi valid atau layak. Semua respon siswa dalam kelompok kecil menerima skor 92%, sementara ahli media menerima skor 93% dan ahli materi 94%. Secara keseluruhan, evaluasi terhadap media gambar berurutan yang telah dikembangkan sangat pantas untuk digunakan dalam pembelajaran sebab memenuhi kriteria validitas.	Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terdapat pada pengembangan medianya, yaitu mengembangkan media gambar berseri	Perbedaannya terdapat pada subjek yang akan diteliti. Subjek penelitian yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini ialah anak didik kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri, sedangkan subjek penelitian yang digunakan oleh Muhammad Abdu Renza, Lalu Hamdian Affandi, serta Heri Setiawan adalah siswa kelas IV SDN 9 Mataram	
4	Rindu Azzahra Rahma Nazir dan Wini Tarmini (2022), yang berjudul “Keterampilan Menulis Karangan dengan Media Gambar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”	Hasil penelitian yang ditemukan bahwasanya keterampilan menulis karangan narasi, 4 siswa masuk ke dalam kategori sangat baik, 9 siswa ke dalam kategori baik, 4 siswa ke dalam kategori cukup, 5 siswa ke dalam kategori kurang, dan 1 siswa ke dalam kategori sangat kurang. Guru harus lebih siap untuk meningkatkan kualitas	Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terdapat pada subjek penelitiannya, yaitu siswa kelas III SD	Perbedaan terletak pada jenis media yang dibuat. Media yang akan dikreasikan oleh peneliti dalam studi ini ialah media teka-teki, sementara media yang diciptakan oleh Rindu Azzahra Rahma Nazir dan Wini Tarmini adalah media visual	

		pengajaran dan pembelajaran di kelas untuk mempertahankan serta meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa siswa umumnya memiliki kemampuan menulis narasi yang tinggi menggunakan media gambar			
5	Salimah Furqoniyah (2023), yang berjudul “Pengembangan Media <i>Magic Door</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri”	Hasil penelitian yang ditemukan bahwa pengembangan media <i>Magic Door</i> pada siswa kelas V SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri digolongkan sangat layak berdasarkan pada (1) hasil validasi ahli media mendapatkan nilai rata-rata di angka 86,87%, sementara hasil validasi dari ahli materi memperlihatkan nilai rata-rata sejumlah 85% (2) tanggapan dari pengajar memperlihatkan kualifikasi sangat cocok dipakai dalam proses pembelajaran dengan nilai rata-rata 85%, Hasil dari tanggapan siswa dalam skala terbatas memperlihatkan nilai rata-rata sejumlah 84,5% dengan	Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terdapat pada topik pembahasannya, yaitu tentang keterampilan menulis narasi	Perbedaannya terdapat pada media dan subjek yang akan diteliti. Media yang akan peneliti kembangkan ialah media <i>puzzle</i> gambar berseri, sedangkan media yang dikembangkan oleh Salimah Furqoniyah adalah media <i>Magic Door</i>. Dan subjek penelitian yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini ialah anak didik kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri, sedangkan subjek penelitian yang digunakan oleh Salimah Furqoniyah adalah murid kelas V SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri.	

		klasifikasi sangat baik. Sementara itu, tanggapan siswa dalam skala lebih luas memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran sangat pantas untuk digunakan dengan mendapatkan rata-rata sejumlah 86,42%. (3) Hasil analisis statistik dengan menggunakan uji T-test yang berhubungan melalui SPSS 26 untuk Windows menunjukkan nilai thitung sebesar 7,045 sementara ttabel ialah 2,080. Hal ini memperlihatkan bahwasanya thitung lebih besar dibandingkan ttabel. Dengan demikian, disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan signifikan antara keadaan sebelum dan setelah pemanfaatan media Magic Door di SD Plus Sunan Ampel Kota Kediri.			
6	Dian Maryam Isnaini Damayanti (2023), yang berjudul “Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Gambar Berseri Untuk Meningkatkan	Hasil penelitian yang ditemukan bahwasannya validasi ahli media sejumlah 83,5% dalam kategori layak atau valid serta validasi ahli materi sejumlah	Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terdapat pada pengembangan medianya, yaitu mengembangkan media <i>puzzle</i>	Perbedaannya terdapat pada subjek yang akan diteliti. Subjek penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah siswa	

	Keterampilan Menulis Narasi Kelas IV Sekolah Dasar Qori Eka Aprodita”	93% dalam kategori sangat layak. Pada eksperimen skala kecil, nilai nGain 0,5 memperlihatkan peningkatan yang cukup baik terkait kualitas efektivitas media. Penelitian ini menunjukkan bahwa merancang <i>puzzle</i> bergambar sebagai sarana guna menulis narasi di kelas IV sekolah dasar merupakan metode yang efektif dalam mendukung anak-anak dalam proses belajar menulis cerita	gambar berseri	kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri, sedangkan subjek penelitian yang digunakan oleh Dian Qori Eka Aprodita dan Maryam Isnaini Damayanti adalah siswa kelas IV SD Negeri Kebonmlati Tuban	
7	Syamsiani dan Dwi Budiarto (2024), yang berjudul “Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tanjung Mas”	Temuan penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media mencapai 83,5% pada kategori memenuhi syarat atau valid, sementara evaluasi terhadap materi memperoleh skor 93% dalam kategori sangat memenuhi syarat. Dalam percobaan yang dilakukan pada skala kecil, nilai n-Gain yang didapat adalah 0,4, sedangkan dalam percobaan berskala besar, nilai n-Gain mencapai 0,5, yang mengindikasikan adanya	Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang telah dijalankan sebelumnya terdapat pada pengembangan medianya, yakni mengembangkan media <i>puzzle</i> gambar berseri	Perbedaannya terdapat di subjek yang akan dikaji. Subjek penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini ialah siswa kelas III SD NU Darussalam Semen Kediri, sedangkan subjek penelitian yang digunakan oleh Muhammad Abdu Renza, Lalu Hamdian Affandi, serta Heri Setiawan ialah murid kelas IV SDN Tanjung Mas	

		peningkatan yang sedang dalam kualitas efektivitas media. Studi ini menunjukkan bahwasanya menggunakan teka-teki bergambar guna memfasilitasi penulisan cerita di kelas IV Sekolah Dasar merupakan metode yang efektif bagi anak-anak dalam belajar menulis cerita			
--	--	--	--	--	--

H. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah diartikan sebagai ‘tengah’, ‘perantara’ ataupun ‘pengantar’. Instrument grafis, fotografis, atau elektronik yang dimanfaatkan guna mengumpulkan, menafsirkan, serta merekonstruksi informasi lisan atau visual umumnya disebut sebagai media pembelajaran. Sederhananya, media pembelajaran adalah cara bagi komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikannya.²⁰

2. Puzzle

Pendapat Kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* ialah teka-teki.²¹

Menyusun potongan-potongan gambar untuk menciptakan satu gambar utuh dikenal sebagai media *puzzle*. Karena *puzzle* dapat dilihat melalui indra

²⁰ Anitah S. Purwono, J., Yutmini, S., ‘Penggunaan Media Audio- Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan’, Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 2.2 (2014), p. 128.

²¹ ‘Kamus Besar Bahasa Indonesia’, 3rd edn (Balai Pustaka, 2003).

penglihatan, *puzzle* dikategorikan sebagai bentuk media visual. *Puzzle* merupakan jenis permainan di mana pemain harus menyusun beberapa bagian gambar untuk membentuk sebuah kesatuan yang utuh.²²

3. Gambar berseri

Gambar berseri tercantum golongan media pembelajaran visual yang terdiri dari serangkaian gambar. Alat bantu visual memiliki kekuatan untuk menarik rasa ingin tahu siswa dan menjalin hubungan antara materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari.²³ Sekumpulan gambar cerita yang terhubung untuk setiap gambar disebut dengan gambar berseri. Cerita dari satu gambar dan cerita dari gambar lainnya saling terhubung dan disajikan dengan cara yang terstruktur. Suatu urutan narasi akan terbentuk dari serangkaian antara gambar-gambar tersebut. Gambar berseri juga dikenal *flow chart* ataupun gambar susun.

4. Keterampilan menulis

Salah satu keahlian yang perlu dikembangkan oleh murid adalah keterampilan menulis. Keahlian untuk menyampaikan ide, emosi, pengalaman, dan lainnya melalui sebuah tulisan disebut dengan keterampilan menulis.²⁴ Menulis bukanlah keterampilan yang datang dengan mudah, maka dibutuhkan banyak usaha untuk mendapatkan hasil yang baik.

²² Rista Dwi Permata, 'Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun', *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5.2 (2020), pp. 1–10.

²³ Aditin Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, 'Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya', 1st edn (PT. Remaja Rosdakarya, 2018), p. 52.

²⁴ Zulkifli Musabah, 'Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa' (CV. Aswaja Pressindo, 2012), p. 24.

5. Narasi

Narasi hanyalah sebuah cerita, secara sederhana. Peristiwa atau kejadian terjadi dalam urutan kronologis dalam sebuah narasi. Tokoh yang menghadapi suatu konflik juga ada. Alur merujuk pada tiga komponen utama dari sebuah narasi, yaitu peristiwa, tokoh, dan konflik. Dengan demikian, sebuah narasi adalah cerita yang diceritakan sesuai dengan alur.

6. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah simbol identitas nasional yang berperan sebagai alat untuk mengkomunikasikan sentiment dan nuansa emosi. Salah satu mata pelajaran yang perlu diedukasikan di seluruh tingkat pendidikan, terutama di sekolah dasar ialah Siswa belajar bagaimana berkomunikasi dengan baik dan efektif dalam Bahasa Indonesia, serta komunikasi dapat dilakukan secara lisan serta tertulis.