

**PENGEMBANGAN GAMBAR BERSERI BERBASIS PUZZLE
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NARASI
SEDERHANA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

**Development of Puzzle-Based Sequential Pictures as Learning Media
for Writing Simple Narrative Texts in Grade 3 Elementary School**

Syarifah, Dian Miranda, Bayu Prasodjo
Universitas Tanjungpura Pontianak
f1081221016@student.untan.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 5, 2025	Dec 30, 2025	Jan 11, 2026	Jan 16, 2026

Abstract

The ability to write simple narrative texts with coherent plot sequences among third-grade elementary school students remains low, thereby necessitating learning media that can help them construct narrative texts systematically. This study aimed to produce a Puzzle-Based Picture Series as a learning medium for writing simple narrative texts for third-grade elementary school students that is suitable for use. The research employed a Research and Development (R&D) method by adapting the ADDIE model and focusing on the Analysis, Design, and Development stages. The research subjects consisted of four validators (two questionnaire instrument validators and two product validators comprising a material expert and a media expert), one classroom teacher, and 29 students. Data were collected through interviews, questionnaires, and documentation, and were analyzed descriptively and quantitatively to assess the feasibility of the developed product. The results showed that the developed medium

obtained an average feasibility score of 4.00 for the material aspect and 3.96 for the media aspect, both falling into the “Highly Feasible” category. These results were reinforced by the teacher response test with a score of 97.5% and student responses with a score of 90.16%, both categorized as “Very Good.” The study concludes that the Puzzle-Based Picture Series is suitable for use as a learning medium and has the potential to support the teaching of simple narrative text writing among third-grade elementary school students. Its implications indicate that this medium can be utilized by teachers as an alternative creative learning resource to enhance student engagement and narrative writing skills.

Keywords: Development; Picture Series; Puzzle; Instructional Media; Simple Narrative Texts

Abstrak: Kemampuan menulis teks narasi sederhana dengan alur yang runtut pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar masih rendah, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka menyusun teks narasi secara sistematis. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk *Gambar Berseri Berbasis Puzzle* sebagai media pembelajaran menulis teks narasi sederhana untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar yang layak digunakan. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi model *ADDIE* dan memfokuskan pada tahapan *Analysis, Design, dan Development*. Subjek penelitian meliputi 4 validator (2 validator instrumen angket dan 2 validator produk yang terdiri atas ahli materi dan ahli media), 1 guru kelas, dan 29 peserta didik. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh rata-rata penilaian kelayakan sebesar 4 pada aspek materi dan 3,96 pada aspek media dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil tersebut diperkuat oleh uji respons guru dengan nilai 97,5% dan respons peserta didik dengan nilai 90,16%, keduanya berkategori “Sangat Baik”. Simpulan penelitian menegaskan bahwa *Gambar Berseri Berbasis Puzzle* layak digunakan sebagai media pembelajaran dan berpotensi mendukung pembelajaran menulis teks narasi sederhana pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Implikasinya, media ini dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif media kreatif untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan menulis narasi peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan; Gambar Berseri; Puzzle; Media Pembelajaran; Teks Narasi Sederhana

PENDAHULUAN

Perkembangan abad ke-21 saat ini merupakan era di mana penguasaan keterampilan 4C, yaitu (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity*) menjadi aspek penting dalam proses pembelajaran, untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan global yang semakin maju (Anand, 2024). *World Economic Forum* (2015) menegaskan bahwa peserta didik abad 21 ini harus menguasai literasi dasar, kompetensi, dan kualitas karakter, di mana keterampilan komunikasi termasuk dalam aspek kompetensi. Dalam hal

ini, komunikasi sebagai salah satu keterampilan yang perlu dikuasai, baik lisan maupun tulisan.

Komunikasi tertulis erat kaitannya dengan kemampuan menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan yang berperan penting dalam mengolah serta mengimplementasikan informasi dengan baik dan benar (Hayati & Devi, 2023). Menulis juga menjadi bagian dari empat keterampilan berbahasa yang merupakan kemampuan kompleks karena melibatkan kemampuan mengekspresikan ide secara efektif, penguasaan kosa kata, tanda baca, penataan kalimat dan pengembangan paragraf (Magdalena *et al.*, 2021; Sukirman, 2020; Rosalinda & Mawardi, 2024).

Berdasarkan panduan Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek BSKAP, 2022) terkait capaian pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Fase B, menunjukkan bahwa keterampilan menulis dapat dilatih melalui kegiatan menulis berbagai teks salah satunya adalah teks narasi. Teks narasi sudah mulai diajarkan pada tingkatan kelas rendah yakni pada peserta didik kelas 3 jenjang Sekolah Dasar. Namun, dari hasil analisis buku pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 Sekolah Dasar serta wawancara dengan guru kelas 3, peneliti mendapatkan informasi bahwa teks narasi yang diajarkan di kelas 3 jenjang Sekolah Dasar masih dalam cakupan sederhana, yakni mencakup pengenalan alur cerita yang sederhana (terdiri dari bagian awal, tengah, dan akhir cerita).

Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3, peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik masih kesulitan dalam menulis teks narasi sederhana dengan alur yang runtut, penggunaan tanda baca dan kata sambung yang tepat, serta pengungkapan cerita dengan jelas. Kondisi tersebut tidak sesuai dengan aspek keterampilan menulis teks narasi sederhana yang terdiri dari kemampuan membuat alur cerita yang sesuai, pemilihan kata, serta penulisan ejaan tanda baca yang tepat (Andayani *et al.*, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks narasi sederhana peserta didik kelas 3 tersebut masih kurang. Selain itu, dokumentasi tugas menulis teks narasi sederhana juga menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam menyusun alur cerita yang terstruktur dengan baik.

Mengingat pentingnya kemampuan menulis teks narasi sederhana bagi peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar, yang merupakan tahapan awal dalam pengembangan kemampuan menulis yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya (Karimah & Satriyani, 2024). Maka, apabila peserta didik belum mampu menyampaikan isi cerita dan menuliskan teks narasi sederhana dengan runtut, hal ini akan berpengaruh pada pembelajaran menulis narasi di masa depan yakni pada jenjang kelas berikutnya (Nurmawarni *et al.*, 2022). Oleh karena itu,

tentunya diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik.

Adapun alternatif media yang dapat memudahkan peserta didik dalam menulis teks narasi sederhana dengan alur yang runtut adalah dengan mengembangkan media gambar berseri berbasis *puzzle*. Media ini menjadi alternatif untuk dikembangkan karena mengingat dan mendasari pada teori perkembangan kognitif anak oleh psikolog bernama Jean Piaget, yang menyatakan bahwa karakteristik anak usia Sekolah Dasar (7-11 tahun) berada di tahapan operasional konkret, yakni anak-anak senang dengan sesuatu yang nyata, berwujud, dan dapat dilihat langsung oleh indera penglihatan mereka. Selain itu, pengembangan media gambar berseri berbasis *puzzle* ini juga didasari oleh teori perkembangan kognitif Lev Vygosky yang menekankan bahwa bermain menjadi aktivitas sosial yang penting dalam perkembangan anak, karena berperan dalam pembentukan pemikiran serta bahasa anak (Setiawan, 2024).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada pengembangan gambar berseri saja tanpa mengintegrasikan dengan unsur permainan *puzzle*, seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Dian *et al.*, (2022) dan Yesepa *et al.*, (2023). Dalam hal ini, media yang dikembangkan peneliti menyajikan sebuah keterbaruan yakni dengan mengembangkan media gambar berseri berbasis *puzzle*. Oleh karenanya, peneliti berpandangan bahwa perlunya untuk melaksanakan penelitian dengan mengangkat judul berupa: “Pengembangan Gambar Berseri Berbasis *Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran Menulis Teks Narasi Sederhana Kelas 3 Sekolah Dasar”. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan gambar berseri berbasis *puzzle* sebagai media pembelajaran menulis teks narasi sederhana yang sesuai kebutuhan peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE

Pengembangan gambar berseri berbasis *puzzle* ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang biasa disebut dalam Bahasa Inggris yaitu “*Research and Development/ R&D*”. Metode R&D digunakan dalam rangka menghasilkan suatu produk tertentu (Sugiyono, 2022), dengan model pengembangan berupa ADDIE. Namun, penelitian ini hanya terbatas pada tiga tahapan karena adanya keterbatasan waktu, biaya, tenaga, maupun kemampuan peneliti. Adapun tiga tahapan yang dimaksudkan diantaranya: (A) *Analysis*, (D) *Design*, and (D) *Development*.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SD Negeri 42 Kecamatan Pontianak Kota. Selain peserta didik, penelitian ini juga melibatkan ahli materi dan ahli media (baik itu dosen ataupun guru yang ahli dalam bidang materi dan media pembelajaran) yang memberikan validasi pada produk yang dikembangkan, serta guru kelas 3 yang bersangkutan.

Instrumen penelitian yang digunakan diantaranya: lembar wawancara (ditujukan kepada guru kelas 3 yang bersangkutan dengan tujuan untuk menggali informasi terkait permasalahan yang terjadi, sehingga dapat untuk menemukan solusi agar mengatasi permasalahan tersebut), instrumen angket (berisi angket analisis kebutuhan peserta didik, angket validasi ahli, dan angket respon guru dan peserta didik), serta dokumentasi hasil pengerjaan tugas menulis teks narasi sederhana. Berdasarkan instrumen penelitian yang digunakan, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik wawancara, angket, serta dokumentasi.

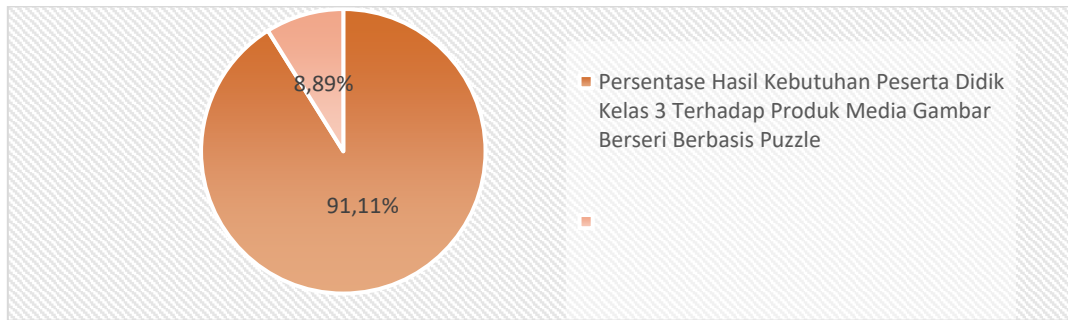
Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif adalah dengan menggambarkan dan menjelaskan data yang bersifat penjelasan seperti hasil wawancara, dokumentasi hasil pengerjaan tugas menulis teks narasi sederhana oleh peserta didik, tanggapan atau saran perbaikan oleh validator, dan komentar dari respon guru maupun peserta didik, dalam hal ini mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan (Destriani *et al.*, 2023). Sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif yaitu dengan menggambarkan dan menyajikan data yang diperoleh dari hasil perhitungan terhadap pengisian angket analisis kebutuhan untuk peserta didik, angket validasi, serta angket respon guru dan peserta didik, dalam hal ini digunakan untuk menghitung data-data numerik/angka yang didapati dari hasil penilaian berupa kuesioner (Destriani *et al.*, 2023).

HASIL

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk berupa gambar berseri berbasis *puzzle* sebagai media pembelajaran menulis teks narasi sederhana kelas 3 Sekolah Dasar. Pengembangan gambar berseri berbasis *puzzle* ini dilakukan melalui 3 (tiga) tahapan yang dimodifikasi dari model ADDIE. Adapun tiga tahapan tersebut yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain/Perancangan), and *Development* (Pengembangan). Berikut ini uraian kegiatan dari yang telah dilakukan, yaitu:

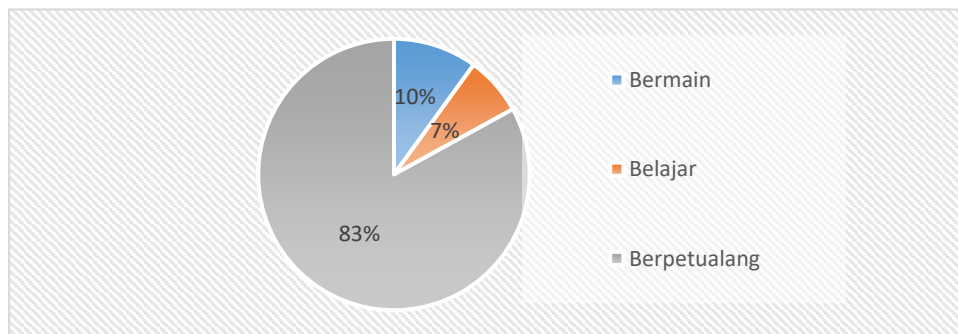
Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal yaitu analisis telah dilakukan melalui beberapa rangkaian kegiatan, diantaranya proses wawancara bersama guru kelas 3 SD Negeri 42 Kecamatan Pontianak Kota, dokumentasi hasil pengerjaan tugas menulis teks narasi sederhana, dan melalui penyebaran angket analisis kebutuhan untuk peserta didik. Adapun persentase hasil analisis kebutuhan tersebut, disajikan pada gambar 1. berikut ini.

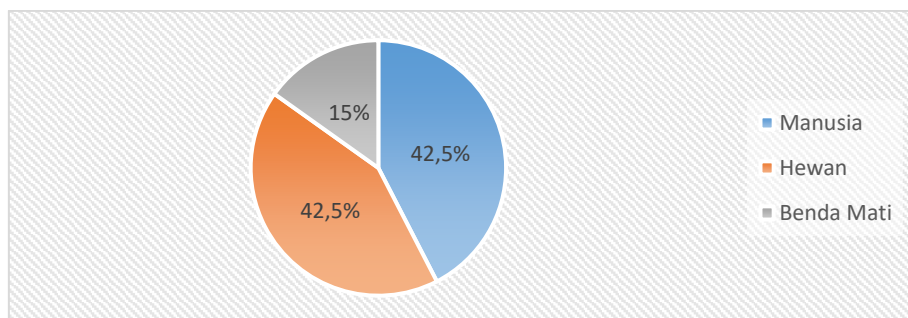


Gambar 1. Diagram Persentase Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Gambar 1. di atas adalah gambar persentase hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap gambar berseri berbasis *puzzle* yang diperoleh sebesar 91,11% dan menunjukkan bahwa peserta didik “sangat setuju” terhadap pengadaan media gambar berseri berbasis *puzzle* ini. Adapun untuk hasil persentase pemilihan tema dan tokoh yang diinginkan juga dapat dilihat pada gambar 2. serta gambar 3. berikut ini.



Gambar 2. Diagram Persentase pemilihan Tema



Gambar 3. Diagram Persentase Pemilihan Tokoh

Dari gambar 2. menunjukkan bahwa hasil pilihan tema yang diinginkan ialah tema berpetualang atau petualangan. Adapun gambar 3. menunjukkan bahwa tokoh yang diinginkan untuk ditampilkan pada media adalah tokoh “manusia dan hewan”.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ada beberapa langkah yang telah dilakukan, sebagaimana dipaparkan pada tabel 1. di bawah ini.

Tabel 1. Tahapan Rancangan Gambar Berseri Berbasis *Puzzle*

Langkah Perancangan	Aktivitas Utama	Hasil / Keputusan Desain
1. Mengkaji Kurikulum	Menganalisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka kelas 3 SD.	Fokus pada kemampuan menulis <i>teks narasi sederhana</i> (awal–tengah–akhir). Produk harus mendukung struktur narasi (orientasi, komplikasi, klimaks, resolusi, koda).
2. Menentukan Tema dan Tokoh	Mengacu pada hasil angket minat peserta didik.	Tema: Petualangan. Tokoh: Manusia dan hewan.
3. Merancang Topik & Isi Narasi	Menyusun alur cerita sesuai tema dan struktur narasi.	Tersusun 3 topik: (1) Petualangan Terhalang Cuaca, (2) Misi Memancing, (3) Misi Menyelamatkan Topi. Masing-masing terdiri dari 6 seri gambar dan mengandung nilai moral (keberanian, kerja sama, dan kepedulian).
4. Menentukan Ukuran & Bentuk <i>Puzzle</i>	Menetapkan ukuran media dan model potongan <i>puzzle</i> .	Ukuran setiap gambar: 9 × 9 cm, dipotong menjadi 4 potong <i>puzzle</i> bersisi lengkung. Total potongan dalam 1 set = 24 <i>puzzle</i> (6 seri × 4).
5. Merancang Desain Gambar Berseri	Membuat ilustrasi sesuai urutan alur dan topik.	Tersusun 3 rancangan desain gambar berseri (Topik 1–3).
6. Menyusun Tampilan Akhir	Menyesuaikan warna, hiasan, dan elemen visual agar menarik dan realistis.	Tampilan akhir gambar dinilai sesuai realitas, menarik, dan mendukung pemahaman alur narasi.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya:

a. Pengembangan Produk

Proses pengembangan produk gambar berseri berbasis *puzzle* ini dibuat menggunakan aplikasi “Canva” untuk mendesain elemen gambar serta “ibisPaint X” untuk membuat gambar

tokoh dan elemen pendukung lainnya seperti bentuk tas, topi dan lainnya. Produk yang dikembangkan ini dicetak sebanyak 6 set, menggunakan kertas stiker vinyl. Masing-masing topik hanya dicetak 2 set saja, karena mempertimbangkan biaya yang dibutuhkan. Adapun hasil dari produk gambar berseri berbasis *puzzle* beserta papan alasnya tersedia pada gambar 4. di bawah ini.



Gambar 4. Hasil Produk Gambar Berseri Berbasis *Puzzle* Topik 1, 2, dan 3

Gambar 4. di atas adalah hasil dari produk yang dikembangkan yakni berupa gambar berseri berbasis *puzzle* dengan tema petualangan yang terdiri atas 3 (tiga) topik, diantaranya: 1) Petualangan Terhalang Cuaca, 2) Misi Memancing, dan 3) Misi Menyelamatkan Topi. Selain itu, juga dibuat panduan penggunaan media gambar berseri berbasis *puzzle* tema petualangan serta Lembar Kerja Peserta Didik yang dapat dilihat pada tabel 2. berikut.

Tabel 2. Panduan Penggunaan Media Gambar Berseri Berbasis Puzzle dan LKPD

Topik Gambar	Dokumentasi Tampilan
Panduan Penggunaan Media Gambar Berseri Berbasis <i>Puzzle</i>	
LKPD	

Tabel 2. yang disajikan di atas adalah hasil dari panduan penggunaan serta LKPD untuk menulis teks narasi sederhana. Panduan dan LKPD ini dibuat untuk memfasilitasi terhadap penggunaan media yang dikembangkan pada saat digunakan nantinya.

b. Hasil Uji Kelayakan Produk

Setelah pengembangan awal produk dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan validasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Validasi produk ini dilakukan oleh 2 (dua) validator ahli pada bidang materi dan media (yang keduanya sama-sama menilai bidang materi dan media), yaitu:1) Ibu Nany Safrianty, M.Pd. dan 2) Ibu Kresensia Ranti Devisa, S.Pd., dengan hasil sebagai berikut:

1) Bidang Materi

Hasil validasi produk bidang materi dapat dilihat pada tabel 3. di bawah ini.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Produk Pada Bidang Materi

Validator	Total Skor Penilaian	Rata-rata	Kriteria
1	20	4	Sangat Layak
2	20		

Tabel 3. di atas menunjukkan perolehan hasil validasi produk untuk bidang materi oleh 2 (dua) validator, dengan rata-rata 4 kriteria “sangat layak”.

2) Bidang Media

Hasil validasi produk bidang media dapat dilihat pada tabel 4. di bawah ini.

Tabel 4. Data Hasil Validasi Produk Pada Bidang Media

Validator	Total Skor Penilaian	Rata-rata	Kriteria
1	48	3,96	Sangat Layak
2	47		

Tabel 4. di atas menunjukkan adanya perolehan hasil validasi produk untuk bidang media oleh 2 (dua) validator, dengan rata-rata 3,96 kriteria “sangat layak”.

c. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator Ahli

Berdasarkan pelaksanaan validasi produk, terdapat sedikit saran dari validator 2 yaitu penambahan box tempat penyimpanan potongan *puzzle*. Hal ini disarankan agar potongan *puzzle* tidak hilang dan tidak tercampur antara topik satu dengan topik lainnya. Adapun hasil revisi berdasarkan saran yang telah diberikan oleh validator 2 dapat dilihat pada tabel 5. berikut ini.

Tabel 5. Revisi Produk Hasil Validasi Oleh Validator 2

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
<p>Keterangan: Produk gambar berseri berbasis <i>puzzle</i> hanya tersimpan di papan alas saja, sehingga setelah media digunakan potongan <i>puzzle</i> dapat saja hilang karena tidak ada box penyimpanan yang tertutup untuk melindungi media tersebut.</p>	<p>Keterangan: Produk gambar berseri berbasis <i>puzzle</i> di simpan dalam box penyimpanan yang tertutup dan bersekat sehingga setelah media digunakan dapat tersimpan rapi dan menghindari kehilangan potongan <i>puzzle</i> serta penggabungan antar topik.</p>

Tabel 5. tersebut menunjukkan bahwa adanya perbandingan dari produk yang dihasilkan. Awalnya tidak menggunakan wadah penyimpanan yang tertutup, sedangkan dari hasil revisi yang telah dilakukan ialah adanya penambahan box tempat penyimpanan potongan puzzle (wadah tertutup yang dilengkapi sekat sehingga mengatasi kehilangan serta tercampurnya set dari setiap topik).

d. Hasil Uji Respon Terhadap Produk

Kegiatan uji respon pada penelitian ini dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (termasuk penyebaran angket respon) yaitu pada hari Rabu, tanggal 29 Oktober 2025, dan didapati hasil sebagai berikut.

1) Hasil Respon Guru

Data hasil uji respon oleh guru dapat dilihat pada tabel 6. berikut ini.

Tabel 6. Data Hasil Respon Guru Terhadap Produk

Jumlah Responden	Jumlah Skor Mentah	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	39	40	97,5%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 6 tersebut dapat diketahui bahwa 97,5% hasil uji respon oleh peserta didik, yang mana hal ini termasuk kriteria “sangat baik”.

2) Hasil respon Peserta Didik

Data hasil uji respon oleh peserta didik ini dapat dilihat pada tabel 7. berikut ini.

Tabel 7. Data Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Produk

Jumlah Responden	Jumlah Skor Mentah	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
29	1.255	1.392	90,16%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 7 tersebut dapat diketahui pula bahwa 90,16% hasil uji respon oleh peserta didik, yang mana hal ini termasuk kriteria “sangat baik”.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah diuraikan tersebut, selanjutnya dipaparkan pembahasan dari hasil yang telah diperoleh. Berikut ini pemaparannya.

Gambar Berseri Berbasis *Puzzle* yang sesuai Kebutuhan Peserta Didik Kelas 3 SD Negeri 42 Kecamatan Pontianak Kota

Berdasarkan hasil temuan dari pengumpulan data tersebut, diperoleh bahwa gambar berseri berbasis *puzzle* sebagai media pembelajaran menulis teks narasi sederhana yang sesuai kebutuhan peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar adalah media gambar yang menyajikan urutan cerita secara runtut, dikemas dalam bentuk permainan (*puzzle*), menggunakan tema “petualangan” yang dekat dengan dunia anak, serta menampilkan tokoh yang mudah dikenali “manusia dan hewan”, disajikan dalam bentuk gambar berwarna, serta dapat membantu peserta didik menulis teks narasi sederhana secara runtut sesuai dengan struktur teks narasi. Temuan ini sejalan dengan teori Piaget, yang menyatakan anak usia 7–11 tahun itu berada pada tahap operasional konkret, yaitu anak lebih mudah belajar melalui media yang nyata dan dapat dilihat langsung (Piaget, 1969). Selain itu, pandangan Vygotsky juga menguatkan bahwa bermain merupakan aktivitas penting dalam perkembangan bahasa anak (Setiawan, 2024).

Tahapan Perancangan Gambar Berseri Berbasis *Puzzle*

Tahapan perancangan dilakukan secara sistematis berpedoman pada hasil analisis kebutuhan. Kegiatan awal mencakup pengkajian kurikulum Merdeka untuk menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran (Miftah & Nur Rokhman (2022). Selanjutnya, penentuan tema dan tokoh didasarkan pada hasil analisis peserta didik, yakni tema petualangan dengan tokoh manusia dan hewan. Topik dan alur narasi dirancang sederhana, terdiri dari bagian awal, tengah, dan akhir sesuai struktur teks narasi sederhana (Kurniasari & Nurhidayah, 2022). Kemudian dilakukan perancangan ukuran gambar, bentuk *puzzle*, desain ilustrasi, serta tampilan visual agar menarik dan sesuai karakteristik peserta didik. Tahapan rancangan ini

memastikan media selaras dengan tujuan pembelajaran, yaitu peserta didik dapat menulis teks narasi sederhana dengan alur runtut.

Kelayakan Gambar Berseri Berbasis *Puzzle*

Setelah perancangan awal produk dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan awal produk serta dengan pelaksanaan validasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Kegiatan validasi dilakukan agar dapat mengetahui tingkat kelayakan dari produk oleh ahli (Destriani *et al.*, 2023). Validasi produk ini dilakukan oleh 2 (dua) orang dari validator yaitu ahli pada bidang materi dan media.

a. Bidang Materi

Penilaian bidang materi terdiri dari 5 (lima) pernyataan, meliputi kesesuaian materi, penyajian alur peristiwa yang runtut, relevansi perkembangan berpikir peserta didik, serta manfaat media dalam pembelajaran (Nuzula & Damayanti, 2022). Berdasarkan hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 4, termasuk kriteria “Sangat Layak” (Widoyoko dalam (Ardha *et al.*, 2023)). Hasil validasi oleh ahli bidang materi ini menunjukkan bahwa gambar berseri berbasis *puzzle* dinilai sangat baik dari kelima pernyataan yang dinilai. Hal tersebut menunjukkan bahwa isi cerita dalam gambar yang dikembangkan telah sesuai dengan bentuk teks narasi sederhana, khususnya tema petualangan dan topik yang disajikan. Gambar berseri berbasis *puzzle* ini juga sudah menunjukkan alur peristiwa yang runtut sesuai dengan struktur teks narasi sederhana yang meliputi bagian awal, tengah dan akhir (Kurniasari & Nurhidayah, 2022). Selain itu, materi dalam media telah disesuaikan dengan tahap perkembangan berpikir peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar.

Media ini juga dinilai mendukung pengembangan imajinasi melalui perpaduan tokoh dan peristiwa yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga dapat membantu untuk mengekspresikan ide atau gagasan melalui tulisan yang berperan penting dalam mengolah informasi dengan baik dan benar (Hayati & Devi, 2023). Hasil validasi bidang materi ini juga menunjukkan bahwa isi cerita ini sesuai terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yakni “dengan menggunakan panduan, peserta didik dapat menulis teks narasi dengan struktur awal, tengah, akhir secara sederhana”. Tujuan ini tercantum dalam buku Panduan untuk Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III” (Kurniasari & Nurhidayah, 2022).

b. Bidang Media

Penilaian bidang media terdiri dari 12 (dua belas) pernyataan, yang meliputi kejelasan desain, informasi visual, warna, ukuran, bahan, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan peserta didik (Nuzula & Damayanti, 2022) dan Sobirin *et al.*, 2022). Berdasarkan hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 3,96, termasuk kriteria “Sangat Layak” (Widoyoko dalam (Ardha *et al.*, 2023)). Terdapat sedikit catatan dari validator 2, berupa saran penambahan tempat penyimpanan *puzzle* agar mudah digunakan tanpa kendala, yang kemudian direvisi oleh peneliti dengan menambahkan box plastik bersekat. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Lubis *et al.*, (2023) yang beranggapan bahwa objek dalam pembelajaran dapat disimpan dan tersedia ketika dibutuhkan, serta Audina *et al.*, (2024) juga menekankan pentingnya fasilitas tempat penyimpanan agar mudah diakses guru dan siswa ketika akan digunakan.

Media yang divalidasi juga menunjukkan kualitas desain gambar yang jelas, sehingga dapat memperlihatkan tindak tokoh yang ditampilkan dalam gambar dengan jelas. Dalam hal ini gambar sangat bermanfaat untuk memperlihatkan tindakan atau urutan tindakan tokoh (Gutiérrez *et al.*, 2015). Selain itu, media dapat juga melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan pernyataan bahwa penggunaan gambar dalam pembelajaran dapat untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik (Gutiérrez *et al.*, 2015), serta penggunaan *puzzle* menjadikan peserta didik itu lebih aktif di dalam pembelajaran (Indriyanti *et al.*, 2020).

Respon Guru dan Peserta Didik Kelas 3 SD Negeri 42 Kecamatan Pontianak Kota Terhadap Gambar Berseri Berbasis *Puzzle*

Kegiatan uji respon terhadap produk ini dilakukan agar dapat mengetahui tanggapan atau respon (guru serta peserta didik) selaku pengguna akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kartono (2020), bahwa uji respon dilakukan guna memperoleh masukan dari guru dan siswa terhadap hasil pengembangan produk pembelajaran. Berikut ini pemaparan mengenai pembahasan hasil respon tersebut.

a. Respon Guru

Respon guru kelas 3 SD Negeri 42 Kecamatan Pontianak Kota terhadap produk gambar berseri berbasis *puzzle* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran menulis teks narasi sederhana ini dilakukan dengan mengambil data dari lembar instrumen angket respon guru yang telah diberikan. Angket respon yang diberikan ini terdiri dari 10 butir pernyataan dengan 4 aspek penilaian yaitu kesesuaian isi, penyajian, kemudahan penggunaan dan

kemanfaatan, yang disesuaikan pada aspek penilaian media pembelajaran oleh Sitompul & Siregar (2020). Berdasarkan hasil uji respon terhadap produk oleh guru ini diperoleh persentase sebesar 97,5% termasuk kriteria “Sangat Baik” sebagaimana jenjang kriteria respon dari Eko Putro dalam (Tamara et al., 2024). Hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif dari guru terhadap kesesuaian isi, penyajian media, kemudahan penggunaan serta manfaat dari produk yang dikembangkan.

Guru menilai bahwa gambar berseri berbasis *puzzle* ini sangat baik dalam membantu merangsang imajinasi peserta didik dalam menuliskan teks narasi sederhana dengan alur yang runtut. Hal ini didukung dengan komentar positif yang dituliskan oleh guru dalam kolom saran/komentar yang menyatakan bahwa “produk sudah bagus dan siswa juga merespon dengan antusias”. Hal ini membuktikan bahwa produk gambar berseri berbasis *puzzle* mendapat respon positif dari guru dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks narasi sederhana. Sebagaimana hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh Renza et al., (2022) yakni media pembelajaran berupa gambar berseri itu dapat untuk digunakan, karena memudahkan proses pembelajaran di kelas.

b. Respon Peserta Didik

Respon dari peserta didik kelas 3 SD Negeri 42 Kecamatan Pontianak Kota terhadap produk gambar berseri berbasis *puzzle* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran menulis teks narasi sederhana ini dilakukan dengan mengambil data dari lembar instrumen angket respon untuk peserta didik yang telah diberikan. Angket respon yang diberikan terdiri dari 12 butir pernyataan dengan 5 (empat) aspek penilaian. Berdasarkan hasil dari uji respon terhadap produk oleh peserta didik ini diperoleh persentase sebesar 90,16% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hal ini didukung oleh beberapa catatan positif yang dituliskan oleh beberapa peserta didik dalam kolom saran/komentar seperti: produknya sangat baik, produk yang dibuat sangat rapi dan jelas, mudah dipahami, serta ada yang menuliskan kalau produknya sangat seru dan mereka suka. Dengan demikian, hal ini membuktikan bahwa produk gambar berseri berbasis *puzzle* mendapatkan respon yang positif dari peserta didik dan juga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks narasi sederhana.

Berdasarkan hasil pengisian angket respon oleh peserta didik menunjukkan bahwa media gambar berseri berbasis *puzzle* yang dikembangkan ini mampu membantu peserta didik menulis teks narasi sederhana dengan alur yang lebih runtut. Hal ini sejalan dengan pendapat Nuzula & Damayanti, (2022), yakni gambar yang menyajikan peristiwa secara runtut dapat memudahkan peserta didik dalam memahami alur cerita serta menuliskannya dengan alur

yang runtut. Selain itu, media tersebut juga terbukti dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar menulis teks narasi sederhana. Temuan ini diperkuat oleh Sobirin *et al.*, (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik pun menjadi termotivasi dalam belajar.

Implikasi Temuan

Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan bahwa produk gambar berseri berbasis *puzzle* ini layak dan dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks narasi sederhana kelas 3 Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini sesuai dengan penelitian Renza *et al.*, (2022) yakni menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri terbukti layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, serta Sobirin *et al.*, (2022) juga menyatakan pengembangan media *puzzle* layak untuk digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia tepatnya materi menulis karangan narasi untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Keterbatasan Penelitian

Walaupun penelitian ini telah mengembangkan sebuah produk berupa gambar berseri berbasis *puzzle* yang telah layak dan mendapat respon sangat baik oleh pengguna akhir. Namun, tentunya penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu untuk diperhatikan yakni hanya sampai pada tahapan pengembangan, sehingga belum sampai tahap mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan. Selain itu juga produk ini hanya berfokus pada materi teks narasi sederhana dengan tema “petualangan”, serta subjek dari penelitian yang digunakan yakni hanya berfokus untuk peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa gambar berseri berbasis *puzzle* yang sesuai untuk peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar adalah media gambar yang menyajikan urutan cerita secara runtut dalam bentuk permainan (*puzzle*) dengan tema petualangan dan tokoh manusia serta hewan, berwarna serta dapat membantu peserta didik menulis teks narasi sederhana. Tahapan perancangannya dilakukan secara sistematis mulai dari pengkajian kurikulum, penentuan tema dan tokoh, perancangan topik dan isi narasi, penentuan ukuran dan bentuk *puzzle*, perancangan desain gambar serta penyusunan tampilan gambar berseri. Hasil dari uji kelayakan ini menunjukkan kriteria “Sangat Layak” dengan skor rata-rata ialah 4 pada aspek materi dan 3,96 pada aspek media. Temuan ini diperkuat oleh respon dari guru dan juga peserta didik yang mendapatkan hasil persentase

97,5% dan 90,16% dengan kriteria “Sangat Baik”, sehingga media gambar berseri berbasis *puzzle* layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi sederhana.

Penelitian ini memiliki kontribusi yang sangat berarti dalam pendidikan yakni dengan hadirnya media pembelajaran baru yang dikembangkan berupa gambar berseri berbasis *puzzle*. Penelitian ini juga memperkuat pemahaman bahwa media visual yang bersifat konkret ini dapat membantu merangsang imajinasi, menarik perhatian, serta memudahkan penyusunan alur teks narasi sederhana yang runtut.

Rekomendasi untuk penelitian mendatang sebaiknya dilakukan hingga tahap uji keefektifan produk. Selain itu hendaknya juga lebih memperluas materi dan pengembangan variasi tema, serta penambahan instrumen lembar observasi pada tahap uji respon agar data yang diperoleh semakin akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anand, V. (2024). 21st-century learning skills and NEP 2020. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 6(6). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i06.34133>
- Andayani, W., Tisngati, U., & Apriyanti, C. (2024). Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas V (pp. 1–10). <https://repository.stkippacitan.ac.id/>
- Ardha, B. S., Halidjah, S., Ghasya, D. A. V., Kresnady, H., & Pranata, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri sebagai Edukasi Menulis Deskripsi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(4). <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4002>
- Audina, T., Ajie, H., & Putra, Z. E. F. F. (2024). Front-end development on a web-based teaching material repository system at SMK Diponegoro 1 Jakarta. *Journal of Computers for Society*, 5(2), 95–108. <https://doi.org/10.17509/jcs.v5i2.70803>
- Destriani, S., Purnamasari, R., & Suchyad, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 2271–2279.
- Dian, I., Nurrahmah, Akbar, M. R., & Hairunisa. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 76. <http://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/717>
- Gutiérrez, K. G. C., Puello, M. N., & Galvis, L. A. P. (2015). Using pictures series technique to enhance narrative writing among ninth grade students at Institución Educativa Simón Araujo. *English Language Teaching*, 8(5), 45–71. <https://doi.org/10.5539/elt.v8n5p45>

- Hayati, E., & Devi, L. S. (2023). Penguatan Literasi Baca-Tulis Melalui Aktivitas Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ash-Shidiq, Kabupaten Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 179.
- Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhardini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 109–110. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2931>
- Karimah, N., & Satriyani, F. Y. (2024). Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* pada Siswa Kelas III A SDN Klender 03 Pagi Jakarta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1).
- Kartono. (2020). Respon Guru dan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Hasil Pengembangan Soal Online Menggunakan Google Form sebagai Implementasi Belajar dari Rumah. *Jurnal Visipena*, 11(2), 393–403. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1261>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka* (No. 021).
- Kurniasari, A. F., & Nurhidayah, H. (2022). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III* (C. K. Widyaningsih, Ed.; Cetakan Pe). Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lubis, L. H., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The use of learning media and its effect on improving the quality of student learning outcomes. *International Journal of Education, Social Studies, and Management (IJESSM)*, 3(2), 7–14. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3, 245.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Nurmawarni, A., Kamaruddin, A., & Budi. (2022). Persepsi Siswa terhadap Teks Narasi: Kesulitan Menulis. *10(2)*, 172–186.
- Nuzula, F. A. F., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Pembelajaran Menulis Narasi untuk Kelas V Sekolah Dasar. *JP: PGSD*, 10(1), 161–170. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44811>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 450. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.562>
- Rosalinda, & Mawardi. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Model *Picture and Picture* di Kelas 3 SDN Tingkir Tengah 02 Salatiga. *Janacitta*, 7(1), 20–28. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v7i1.2594>
- Setiawan, D. W. (2024). *Psikologi Pendidikan (Teori dan Praktik Waqaf)* (M. Prof. Abdul Madjid, Ed.; Cetakan Pe). Wadegroup.id.

- Sitompul, A. F., & Siregar, E. H. (2020). Analysis of the quality of local potential-based invertebrate preservation media for invertebrate taxonomy course. *Journal of Physics: Conference Series*, 1462(1), 012062. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1462/1/012062>
- Sobirin, A., Utomo, S., & Setiadi, G. (2022). Pengembangan Media Puzzle untuk Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i2.8790>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Alfabeta.
- Sukirman. (2020). Tes Kemampuan Keterampilan Menulis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/42>
- Tamara, Kartono, & Pranata, R. (2024). Kealidan LKPD Berorientasi Model *Problem Based Learning* Materi Gaya Kelas IV SDN 24 Pontianak Tenggara. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(3), 369–370.
- World Economic Forum. (2015). *Keterampilan Abad 21*.
- Yesepa, S., Simanungkalit, E., Simanjuntak, S., Ambarita, D. F. P., & Afriadi, P. (2023). Pengembangan Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Tema 1 Subtema 1 Kelas III SD Negeri 101807 Candi Rejo. *BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 1(3), 1–13. <https://doi.org/10.59841/blaze.v1i3.410>