

Development of Series Picture Puzzle Media to Improve Short Story Writing Skills of Third Grade Students

Salsabila Septiyani Satria¹, Robiatul Munajah²

Universitas Trilogi^{1,2}

*E-mail: salsabilasatria.06@gmail.com

Abstract

The development of series picture puzzle learning media is used to improve the short story writing skills of third grade students at SDN Kalibata 11. This study aims to explain the process of developing the series picture puzzle learning media and to determine its validity, effectiveness, and practicality in use. The type of research employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments include material validation sheets, media validation sheets, language validation sheets, and student response questionnaires. The results show that the material validation percentage is 97.77% with a very feasible category, the media validation percentage is 96.25% with a very feasible category, and the language validation percentage is 70% with a feasible category. In addition, the student response questionnaire results indicate that Class IIIA obtained a percentage of 94.87% and Class IIIB obtained 98%, both categorized as very feasible. The effectiveness of the learning media is also demonstrated by the N-Gain values of 0.54 for Class IIIA and 0.50 for Class IIIB, both of which fall into the moderate category. Based on these results, it can be concluded that the series picture puzzle learning media is feasible and moderately effective for teaching short story writing to third grade students at SDN Kalibata 11.

Keywords: Series Picture Puzzle, Short Story Writing, Elementary School



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

Pendahuluan

Keterampilan menulis cerita pendek merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar. Keterampilan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana menuangkan ide dan gagasan secara tertulis, tetapi juga berperan dalam pengembangan imajinasi, kreativitas, serta penguasaan kosakata dan struktur bahasa siswa. Pembelajaran menulis cerita pendek menjadi wahana untuk melatih kemampuan berfikir secara logis dan sistematis serta mengekspresikan diri secara komunikatif dan estetis melalui bahasa tulisan (Kemendikbud, 2022). Sejalan dengan (Sumarni & Hamid, 2020) keterampilan menulis dipahami sebagai kemampuan mengungkapkan pendapat, gagasan, dan perasaan kepada orang lain melalui bahasa tulis, yang memiliki peran penting baik dalam konteks Pendidikan maupun kehidupan Masyarakat.

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai sejak dini karena pengaruh terhadap keberhasilan akademik dan pembentukan pola pikir serta kreatif yang runtut. Melalui kegiatan menulis, siswa dilatih untuk mengomunikasikan ide, pendapat, dan perasaan secara tertulis serta menghasilkan karya tulis yang bermakna (Fadhillah et al., 2024). Salah satu bentuk keterampilan menulis yang relevan bagi siswa sekolah dasar adalah menulis cerita pendek. Menulis cerita pendek merupakan kegiatan menyampaikan ide, pengalaman, dan imajinasi melalui bahasa tulis yang disusun

secara sistematis sehingga membentuk cerita fiksi yang dapat dibaca dalam waktu singkat (Ratnasari & Adiwijaya, 2023). Kegiatan ini membantu siswa mengembangkan kreativitas, berfikir kritis, serta empati terhadap berbagai situasi kehidupan.

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, keterampilan menulis cerita pendek masih menjadi permasalahan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran menulis cenderung kurang memuaskan karena siswa menganggap menulis sebagai keterampilan yang sulit, sementara guru menghadapi keterbatasan waktu dan metode pembelajaran yang monoton (Febriyanti & Lutfi, 2024). Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses menulis. Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN Kalibata 11 (Febrianti & Mukhlishina, 2022) proses pembelajaran menulis cerita pendek masih didominasi dengan metode ceramah dan penggunaan buku paket, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, memilih kosa kata, serta Menyusun kalimat secara runtut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Media gambar berseri merupakan media visual yang menyajikan rangkaian peristiwa secara berurutan sehingga membantu siswa memahami alur cerita dan menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan (Wahyudi et al., 2019). Penggunaan media gambar berseri terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, imajinasi, serta keterampilan menulis siswa (Hasan, 2022; Sahno, 2022). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa media gambar berseri efektif dalam meningkatkan kemampuan Menyusun kalimat, menulis narasi, dan menghasilkan cerita yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa media visual (Haslinda, 2020; Indriyati, 2021; Suwardi, 2023).

Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan media gambar seri puzzle dipandang sebagai alternatif inovasi dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Media ini tidak hanya menyajikan gambar secara berurutan, tetapi juga melibatkan aktivitas menyusun puzzle yang dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap alur cerita. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar seri puzzle serta mengkaji kelayakannya dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas III SDN Kalibata 11.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (RnD) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji suatu produk media pembelajaran berupa gambar seri puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas III sekolah dasar. Prosedur pengembangan media mengacu pada model ADDIE, yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Slamet, 2022).

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober hingga 16 Oktober 2025 di SDN Kalibata 11, Jakarta Selatan, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri atas 64 siswa kelas IIIA dan IIIB yang terlibat dalam uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Objek penelitian ini adalah pengembangan media gambar seri puzzle yang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan imajinasi dan kreativitas dalam menulis cerita pendek.

Subjek penelitian terdiri atas beberapa pihak, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar pada siswa kelas III. Ahli materi pembelajaran merupakan guru yang ditunjuk secara resmi oleh wakil kepala sekolah SDN Kalibata 11 berdasarkan kompetensi dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Ahli media merupakan dosen dari jurusan desain komunikasi visual (DKV) yang memiliki kompetensi di bidang desain dan pengembangan media pembelajaran. Sementara itu, ahli bahasa merupakan dosen di bidang Bahasa Indonesia yang memiliki keahlian dalam penggunaan bahasa sesuai kaidah kebahasaan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes menulis. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan dan daya tarik media (Damayanti et al., 2024).

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan masukan para ahli dan hasil pengamatan selama pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert dan skala

Guttman untuk menentukan Tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Keefektifan media dianalisis menggunakan rumus N-Gain dengan membandingkan hasil pretest dan posttest siswa (Sukarelawa et al., 2024). Hasil N-Gain kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis cerita pendek siswa.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh pada setiap tahap pengembangan sesuai dengan prosedur yang dilakukan sebagai berikut :

Tahap analisis, pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi di kelas IIIA dan kelas IIIB SDN Kalibata 11. Hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menulis cerita. Pada saat penelitian berlangsung, sekolah telah menerapkan kurikulum Merdeka dengan lingkungan belajar yang kondusif. Namun, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis, guru masih terbatas dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media gambar seri puzzle sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat menstimulasi imajinasi serta membantu meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas III secara kreatif dan menyenangkan.

Tahap desain, setelah tahap analisis, peneliti melanjutkan dengan tahap desain pengembangan media gambar seri puzzle berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Media ini dirancang sesuai dengan materi Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas III SDN Kalibata 11. Pada tahap ini, peneliti menerapkan konsep media, isi cerita, serta desain visual gambar seri yang disusun dalam bentuk puzzle. Media gambar seri puzzle dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai pembelajaran berbasis bermain. Siswa dilibatkan secara aktif dalam menyusun potongan puzzle menjadi urutan gambar yang runtut, kemudian menulis cerita berdasarkan gambar tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan kemampuan berfikir logis, imajinatif, dan kreatif siswa. Desain gambar seri disesuaikan dengan tema pembelajaran Bahasa Indonesia dan disusun secara runtut yang mencerminkan alur cerita awal, Tengah, dan akhir. Ilustrasi dibuat dengan gaya sederhana, warna cerah, serta konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa agar mudah dipahami. Media ini diproduksi menggunakan bahan papan akrilik yang dicetak dan dipotong secara profesional untuk menghasilkan bentuk puzzle yang presisi. Pemilihan bahan akrilik bertujuan untuk menghasilkan media yang kuat, aman, tahan lama, dan dapat digunakan secara berulang. Dengan desain dan bahan papan akrilik sebagai salah satu alternatif bahan media pembelajaran. Media gambar seri puzzle diharapkan dapat menunjang pembelajaran menulis cerita pendek secara menarik dan efektif bagi siswa kelas III.



Gambar 1. Desain cover media pembelajaran



Gambar 2. gambar seri puzzle



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan

Tahap pengembangan, media pembelajaran gambar seri puzzle yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi ahli sebelum di uji coba kepada peserta didik. Tahap validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media agar dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, Khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa sekolah dasar. Penilaian ahli dalam penelitian ini melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Masing-masing ahli memberikan masukan terhadap aspek tampilan media, kelayakan isi materi, serta kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Berikut hasil validitas yang bertujuan untuk kelayakan produk. adapun hasil validitas gambar seri puzzle, secara lebih detail disajikan pada tabel 1.

Table 1.
Hasil Uji Validitas Produk

No.	Subjek Uji Validitas	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji Validasi Ahli Materi	97,77%	Sangat Layak
2	Uji Validitas Ahli Media	96,25%	Sangat Layak
3	Uji Validitas Ahli Bahasa	70%	Layak

Berdasarkan hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran mendapatkan nilai yang didapatkan yaitu 97,77% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil analisis penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 96,25% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil ahli bahasa pembelajaran mendapatkan nilai 70% dengan kategori layak. Jadi, media pembelajaran gambar seri puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas III layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Implementasi, Pada tahap implementasi, media pembelajaran gambar seri puzzle diuji coba oleh peneliti melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar pada peserta didik kelas IIIA dan kelas IIIB di SDN Kalibata 11. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 peserta didik kelas IIIA dengan nilai pre-test sebesar 59,6% dan 5 peserta didik kelas IIIB dengan nilai pre-test sebesar 39,8%. Adapun nilai post-test pada uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil sebesar 59,6% untuk kelas IIIA dan 62,8% untuk kelas IIIB. Selanjutnya, uji coba kelompok besar dilakukan kepada 27 peserta didik kelas IIIA dengan nilai pre-test sebesar 32,33% dan 27 peserta didik kelas IIIB dengan nilai pre-test sebesar 32,30%. Hasil post-test pada uji coba kelompok besar menunjukkan nilai sebesar 67,41% pada kelas IIIA dan 67,41% pada kelas IIIB. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,54 untuk kelas IIIA dan 0,50 untuk kelas IIIB. Kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media gambar seri puzzle. Jadi, media pembelajaran gambar seri puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penilaian angket respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat positif. Hasil angket respon siswa kelas IIIA memperoleh persentase sebesar 94,87%, sedangkan kelas IIIB memperoleh persentase sebesar 98%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran gambar seri puzzle dinilai sangat menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Dengan demikian, media pembelajaran gambar seri puzzle dinyatakan sangat layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD.

Tahap Evaluasi, pada tahap evaluasi untuk mengumpulkan data dari seluruh rangkaian kegiatan pengembangan media gambar seri puzzle sebagai media pembelajaran. Media ini telah melalui tahap validasi oleh ahli dan uji coba langsung dalam kegiatan pembelajaran menulis cerita pendek di kelas. Pada tahap evaluasi, pengumpulan data dilakukan melalui tes formatif berupa pretest dan posttest guna mengetahui peningkatan kemampuan menulis siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil analisis menggunakan N-Gain menunjukkan adanya

peningkatan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas III SDN Kalibata 11 setelah penerapan media gambar seri puzzle dalam pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan seluruh tahapan penelitian dan pengembangan media gambar seri puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas III SDN Kalibata 11, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation, sehingga proses pengembangan media dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan aktivitas menyusun. Media gambar seri puzzle telah melalui proses validasi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dengan hasil penilaian masing-masing sebesar 70% (layak), 96,25% (sangat layak), dan 97,77% (sangat layak), yang menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar melalui pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis cerita pendek siswa, dengan nilai N-Gain sebesar 0,54 pada kelas IIIA dan 0,50 pada kelas IIIB yang termasuk dalam kategori sedang dan kriteria cukup efektif. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan persentase yang sangat tinggi, yaitu 94,87% pada kelas IIIA dan 98% pada kelas IIIB, yang mengindikasikan bahwa media gambar seri puzzle dinilai sangat menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa dalam pembelajaran menulis. Dengan demikian, media pembelajaran gambar seri puzzle dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas III sekolah dasar.

Daftar Rujukan

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Diakses dari <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/>
- Sumarni, S., Asdar, A., & Hamid, S. (2020). Efektivitas Penerapan Teknik Clustering Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Bebas Siswa Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 1(1), 5-8.
- Fadhillah, D., & Hartantri, S. D. (2024). Analisis Keterampilan Menulis Puisi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *REFEREN Учредителу: University of Muhammadiyah Prof. Hamka (UHAMKA)*, 3(2).
- Ratnasari, D., & Adiwijaya, S. N. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition. *Journal of Integrated Elementary Education*, 3(1), 87-97.
- Febrianti, L., & Mukhlishina, I. (2022). Penerapan Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Dikte Dan Hasil Belajar Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas 1. *Pendas: Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 7(2), 984-993.
- Wahyudi, M., Madyono, S., & Mudiono, A. (2019). Penggunaan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Dan Keterampilan Menulis Narasi Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 27(1), 18-24.
- Hasan, H. (2022). Peran media gambar berseri terhadap kemampuan menulis karangan siswa sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 111-117.
- Sahno, S. (2022). Penggunaan Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 53-58.

- Haslinda, H. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Peristiwa Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(1), 66-74.
- Indriyati, S. (2021). Pemanfaatan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerpen melalui Model Pembelajaran Kreatif Produktif. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(2), 154-162.
- Nirwaningtyas, F., & Yanti, P. G. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Melalui Media Gambar Seri pada Siswa Kelas IV SDN Semper Barat 05 Pagi. *Journal of Literature Language and Academic Studies*, 3(01), 35-45.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*.
- Sukarelawa, M. I., Pd, M., Toni, K., Indratno, M., Pd, S., Suci, M., Ayu, S., & Km,M. P. H. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Febriyanti, S., & Lutfi, A. F. (2024). Implementasi EdApp sebagai LMS untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 1 Kuningan. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(2), 128–138. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i2.1473>