

Pengembangan Media Puzzle Untuk Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar

Ali Sobirin¹, Slamet Utomo², Gunawan Setiadi³

Prodi Pendidikan Magister Dasar, Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

e-mail: senoali78@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 24 Agustus 2022

Revisi: 23 September 2022

Disetujui: 13 November 2022

Dipublikasikan: 31 Desember 2022

Keyword

Media puzzle

Menulis Karangan Narasi

Siswa Sekolah Dasar

Abstract

Problems in writing narrative essays include the use of inappropriate learning media so that students' understanding is low, it is necessary to develop learning media to write essays in the form of puzzles. The purpose of this study was to develop puzzle media in Indonesian language learning materials for writing narrative essays in Grade III elementary school. This type of research is Research and Development (R&D) with the research subjects being teachers and third grade students of elementary schools in the Hasanudin Group, Kebonagung District.. The results of the research are 1) the development of puzzle media is needed based on a needs analysis of learning media in Indonesian language lessons for writing narrative essays. The development of puzzle media was chosen because it is easy to make and practical in its use. By using picture puzzle series students are challenged to compose pictures and to think creatively in completing essays 2) The quality of puzzle media development is very valid, feasible and effective to use to improve narrative essay writing skills. in the third grade of elementary school

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia yang melandasi pendidikan selanjutnya. Pendidikan di sekolah dasar dilaksanakan dalam waktu 6 tahun. Tujuan pendidikan dasar yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dalam mencapai tujuan pendidikan sekolah dasar siswa harus dibekali dengan berbagai ilmu pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan-keterampilan dasar yang memadai. Salah satu keterampilan yang diajarkan di sekolah dasar adalah keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa adalah kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk menggunakan bahasa dengan sopan dan santun sesuai adat istiadat suatu tempat baik secara lisan maupun tertulis. Keterampilan berbahasa bermanfaat untuk melakukan interaksi dan komunikasi dengan masyarakat. Kolah dasar telah mencakup beberapa aspek keterampilan dasar yang harus dikuasai. Tarigan (2008: 5) mengungkapkan bahwa terdapat empat aspek keterampilan yang harus dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Menulis merupakan suatu proses penyampaian pikiran, angan-angan, dan perasaan kepada pihak lain dalam bentuk lambang atau tulisan yang bermakna. Nurjamal, Sumirat, dan Darwis (2014: 69) menyebutkan bahwa menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa adalah kemampuan seseorang untuk mengemukakan gagasan, perasaan, dan pikiran kepada orang lain dengan menggunakan media tulisan. Menulis sebagai suatu keterampilan ditujukan untuk menghasilkan sesuatu yang disebut tulisan. Fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung. Tujuan menulis yaitu untuk menceritakan sesuatu, memberikan petunjuk, menjelaskan

sesuatu, meyakinkan, dan untuk merangkum. Dalman (2015: 86) menjelaskan bahwa menulis karangan adalah proses pengungkapan gagasan, ide, angan-angan, dan perasaan yang disampaikan melalui unsur-unsur bahasa dalam bentuk tulisan. Karangan adalah suatu hasil karya tulis yang dihasilkan seseorang dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Dalman (2012:6) berpendapat manfaat dari menulis adalah: untuk meningkatkan kecerdasan otak, pengembangan daya inisiatif dan kreativitas, penumbuhan keberanian, dan pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Pembelajaran menulis di sekolah dasar kelas III salah satunya adalah menulis karangan Narasi,

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap kepada pembelajaran menulis karangan menunjukkan bahwa, kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas III masih rendah. Dengan indikator rata-rata hasil karangan siswa jauh dari kata baik. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain penggunaan media yang tidak maksimal. Selama ini guru hanya mengandalkan buku siswa dengan gambar seri yang ada didalamnya untuk menjelaskan tentang menulis karangan narasi, sedangkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar bahasa indonesia terutama membuat karangan. Peserta didik di sekolah dasar lebih suka mengamati gambar-gambar, dan bermain teka-teki atau menyusun gambar. Untuk itu dibutuhkan media yang dapat membantu siswa dalam menguasai keterampilan menulis karangan narasi.

Oleh karena itu dibutuhkan media dalam penyampaian materi kepada anak, karena media dalam pembelajaran bahasa mempunyai peranan yang sangat penting, agar proses belajar mengajar menarik perhatian siswa, dapat menumbuhkan sikap dan minat siswa. Guru di dalam mengajarkan bahasa Arab harus memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga proses pembelajaran dan hasil yang dicapai bisa optimal. Salah satu bentuk media yang dapat dipakai yaitu media visual. Media visual yang dipakai dalam penelitian ini yaitu media puzzle gambar seri. Media *Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Permainan ini membutuhkan ketelitian, melatih anak untuk memusatkan pikiran, karena anak harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *Puzzle* tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. *Puzzle* termasuk mainan anak yang memiliki nilai-nilai yang edukatif (Haryono, 2013:137).

Puzzle Gambar seri merupakan gabungan dari permainan puzzle dan gambar seri. Didalamnya terdapat lima gambar seri dan lima kalimat. Siswa diminta untuk meyunus rangkaian gambar dan kalimat secera tepat. Selain itu siswa juga diminta untuk melanjutkan akhir cerita, sesuai dengan interpretasi masing-masing siswa. Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan sebelumnya pernah diteliti oleh Rosati, M. (2016). tentang pengembangan Media Puzzle Gambar Seri untuk Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMA. dengan hasil penelitian bahwa media puzzle gambar seri yang dikembangkan layak digunakan untuk penguasaan menulis karangan sederhana bahasa jerman kelas XII SMA.

Penelitian Darmawan, dkk (2019). tentang pengembangan media puzzle dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle susun kotak valid dan praktis digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian yang lainnya adalah penelitian dari Husna, dkk. (2017). tentang pengembangan media puzzle Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase rata-rata yang diperoleh dari kelayakan media *puzzle* yaitu 83,35% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan rincian aspeknya, maka kelayakan media berdasarkan aspek format media ditemukan sebesar 79,20 persen dengan kategori layak, dan berdasarkan kejelasan dalam penyajian konsep atau isi materi adalah sebesar 81,25 persen dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, kelayakan berdasarkan aspek penyajian bahasa yang digunakan dan fungsi media berturut-turut adalah 81,25 dan 91,70 persen,

dengan kategori sangat layak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *puzzle* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut penelitian dari Febyanita, I., & Wardhani, D. A. P. (2020). tentang pengembangan media *puzzle* dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* siklus air dikatakan valid dengan mendapatkan skor persentase 96% dengan kategori sangat layak tidak perlu revisi dan hasil validasi materi mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat layak tidak perlu revisi. Motivasi belajar siswa juga meningkat, hal ini dapat dilihat pada hasil angket motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran mendapatkan skor 36% dengan kategori kurang, sedangkan pada angket motivasi belajar siswa sesudah pembelajaran mendapatkan skor 71% dengan kategori baik. hasil angket respon siswa mendapatkan skor 75% dengan kategori baik. Hasil peningkatan motivasi belajar siswa pada uji coba kelompok utama mendapatkan skor 35%

Dari beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *puzzle* yang dilakukan baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa baik dalam pembelajaran menulis maupun dalam pembelajaran lainnya. Berangkat dari hal tersebut maka sesuai dengan permasalahan tentang rendahnya menulis karangan narasi maka diperlukan pengembangan media berupa media *puzzle*. Pengembangan media *puzzle* ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menulis karangan narasi bagi siswa kelas III sekolah dasar.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan mengadopsi dan memodifikasi model penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall (1983: 775) Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri atas 6 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, ujicoba terbatas dan ujicoba produk secara luas. Sumber data penelitiannya adalah guru dan peserta didik kelas III di SD Tlogosih 1, SD Tlogosih 2, SDN Sarimulyo 1, dan SDN Solowire Kecamatan Kebonagung Kabupaten Demak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket. instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, angket. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak (Sugiyono, 2018:241). Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif, analisis data kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis kebutuhan media

Berdasarkan hasil observasi dan angket guru maupun siswa menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi monoton hanya menggunakan buku paket. Motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat rendah, bahkan siswa cenderung bosan dan bermain sendiri tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain itu ketersediaan media untuk materi menulis karangan belum ada dan guru kurang mempunyai kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Hasil tersebut diperkuat dengan hasil wawancara guru dan siswa yang menyebutkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi karangan baik dari segi ejaan, tulisan maupun kosakata.

Pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan siswa tentang media pembelajaran bahasa Indonesia. Analisis kebutuhan tersebut berkaitan dengan materi menulis karangan. Hal ini dilakukan berdasarkan latar belakang masalah yang menunjukkan bahwa dalam materi menulis karangan hasil belajar siswa masih rendah, hal ini disebabkan karena siswa kesulitan dalam menulis karangan, Selain itu guru dalam pembelajaran menulis karangan tidak menggunakan media yang tepat sehingga siswa kesulitan dalam membangkitkan imajinasi untuk menulis karangan.

Sobirin, dkk (Pengembangan Media Puzzle Untuk Menulis.....)

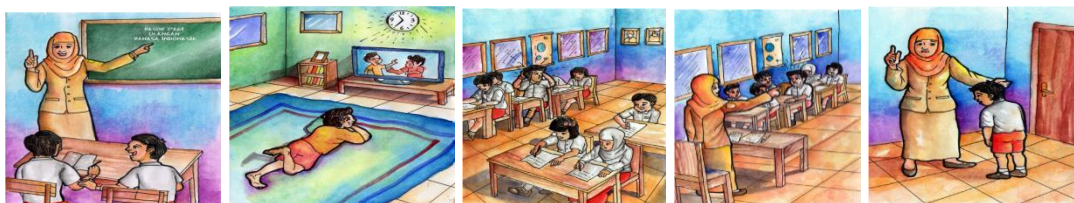
Hasil analisis awal menunjukkan bahwa dibutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk kegiatan menulis karangan narasi berupa media yang mudah dibuat dan ada ilustrasi sesuai gambar asli, dengan warna dan ukuran yang sesuai. Media yang akan dikembangkan hendaknya sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Kebutuhan media ini diharapkan akan mampu membangkitkan imajinasi dan daya pikir siswa dalam menulis karangan narasi.

Dalman (2015:5) mengungkapkan, menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan/yang bermakna. Sedangkan karangan narasi adalah karangan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan tindak-tanduk manusia dalam sebuah peristiwa atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu, juga di dalamnya terdapat tokoh yang menghadapi suatu konflik yang disusun secara sistematis. Berdasarkan pengertian karangan narasi menurut Dalman, karangan narasi bertujuan untuk menyampaikan gagasan dalam urutan waktu dengan maksud menghadirkan di depan mata angan-angan pembaca serentetan peristiwa yang biasanya memuncak pada kejadian utama.

Beberapa permasalahan tentang menulis telah dilakukan penelitian sebelumnya diantaranya adalah aspek penulisan ejaan yang belum tepat, belum memahami tentang tanda baca serta masih kurangnya kerapian dalam penulisan (Rojaki, 2016). Pemahaman siswa terhadap keterampilan menulis masih kurang, siswa tidak senang dengan pelajaran menulis, kurangnya kemampuan siswa dalam penggunaan ejaan dan tanda baca yang masih sering salah (Wangid, 2018). Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran menulis karena mereka menganggap pembelajaran menulis itu membosankan dan sulit karena harus menuangkan ide atau pikiran (Fuad, 2018). Kesulitan utama yang mereka hadapi adalah menentukan apa yang ingin ditulis. Selain itu, kesulitan dalam hal struktur atau pengorganisasian tulisan (Mariana, 2017). Kemauan menulis siswa yang masih rendah merupakan masalah yang paling sering ditemukan di Sekolah Dasar (Sismulyasih, 2017). Maka kesimpulan bahwa dibutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk kegiatan menulis karangan narasi berupa media yang mudah dibuat dari bahan sekitar, dengan gambar ilustrasi asli, menggunakan berbagai warna dan ukuran yang sesuai dengan karakteristik anak. Media yang dikembangkan hendaknya sesuai dengan karakteristik anak baik ukuran, warna dan ilustrasinya. Kebutuhan media ini diharapkan akan mampu membangkitkan imajinasi dan daya pikir anak agar dalam menulis karangan narasi.

2. Pengembangan media puzzle

Pengembangan media puzzle untuk menulis karangan narasi dibagi menjadi 3 tahap yaitu perencanaan, proses dan evaluasi. Dalam perencanaan dimulai dengan perumusan tujuan, menyusun perangkat pembelajaran, penentuan pengembangan media, perkiraan biaya, tenaga dan waktu. Tahap proses yaitu pembuatan media puzzle berdasarkan perencanaan. Tahap ketiga adalah evaluasi yang berisi ujicoba produk dan respon terhadap produk yang dikembangkan. Desain pengembangan puzzle pada penelitian ini berbasis gambar seri. Gambar seri yang akan dijadikan puzzle terdiri dari 5 gambar yang saling berkaitan dan membentuk sebuah cerita narasi. Berikut ini desain pengembangan media puzzle untuk menulis karangan narasi



Gambar 1 Gambar Seri 1-5



Gambar 2 Gambar Seri utuh



Gambar 3 Kepingan Puzzle



Gambar 4 Puzzle Utuh

Media puzzle merupakan salah satu jenis media gambar ataupun media yang berbasis visual (Nevyanti, 2018). Rishantie (2018) menyatakan puzzle merupakan sebuah permainan untuk menyatakan pecahan keeping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan yang dapat dilakukan untuk mengasah kemampuan motoric sekaligus otak siswa. Media puzzle merupakan salah satu jenis media gambar ataupun media yang berbasis visual. Media puzzle suku kata merupakan media yang dapat memotivasi siswa sendiri sekaligus merupakan penarik perhatian yang kuat (Khomsoh, 2017)

Dengan menggunakan permainan puzzle gambar seri siswa tertantang untuk menyusun gambar dan kalimat. Selain itu siswa dituntut untuk berfikir kreatif dalam menyelesaikan karangan. Media Puzzle dibuat dari bahan yang mudah didapat dan aman bagi siswa sehingga mudah untuk digunakan (dibongkar pasang). Maksud dari teknik puzzle alur cerita ini adalah dalam setiap kelompok peserta didik menggabungkan potongan-potongan kertas yang membentuk gambar tertentu yang di dalamnya terdapat kata-kata kunci yang sesuai dengan film dongeng yang ditayangkan. Kata kunci ini membantu dalam menentukan diksi dan bahasa, menyusun alur dalam hal ini konflik, dan penokohan. Media pembelajaran puzzle dipilih karena gambar dapat menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Arsyad, 2011: 91)

Pengembangan media puzzle ini sesuai dengan hasil penelitian Rahayuningsih, R. (2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui puzzle alur cerita berbasis film dongeng dapat meningkatkan hasil belajar menulis dongeng, meningkatkan perilaku baik, dan meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik terutama peserta didik kelas VIIIE SMP

Penelitian lain adalah dari Choirunnisa, I. (2016). tentang Pengembangan kubus susun puzzle seri (BUSUPARI) pada ketrampilan menulis karangan deskripsi kelas 3 di sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media BUSUPARI dapat membantu siswa dalam belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan menulis

3. Kelayakan media puzzle

Kelayakan pengembangan media puzzle dilakukan dengan uji validasi oleh ahli media dan ahlim materi. untuk menetiukan apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan atau tidak. Berikut ihi hasil ujikelayakan oleh validator. Validasi media puzzle merupakan proses penilaian terhadap rancangan media puzzle yang dikembangkan. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan validasi materi bertujuan untuk mengetahui apakah produk layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia. Komentar dan saran dari validator dijadikan acuan perbaikan produk.. Penilaian diberikan dalam bentuk skor 1-5. Validasi ada 2 yaitu validitas ahli media dan validasi ahli materi. Validasi media oleh ahli media terdiri dari 2 aspek dengan 20 indikator pertanyaan yang dituangkan dalam 20 pertanyaan. Hasil validasi media adalah:

Tabel 1 Hasil Valdasi Media

No	Aspek	Nilai
Aspek Rekayasa Media		
1	Kemudahan bahan	4
2	Mudah disimpan	4
3	Mudah digunakan	5
4	Ketepatan memilih alat untuk pengembangan	3
5	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4
6	Pengemasan media	4
7	Tingkat keawetan media	3
Aspek Komunikasi Visual		
8	Komunikatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar dan efektif)	4
9	Kesederhanaan tampilan permainan	5
10	Sesuai dengan karakteristik siswa	4
11	Sesuai dengan sumber belajar	4
12	Menciptakan suasana menyenangkan ketika pembelajaran	5
13	Tampilan gambar disajikan	4
14	Keseimbangan proporsi gambar	4
15	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	4
16	Pengaturan tata letak	4
17	Komposisi warna	3
18	Keserasian pemilihan warna	4
19	Kerapihan desain	4
20	Kemenarikan desain	4
skor		80
Rata-Rata		4
Kriteria		Layak

Dari tabel penilaian ahli media diperoleh data rata-rata penilaian ahli media dengan skor sebesar 80 dan rata-rata nilai 4 dengan kriteria layak. Berdasarkan data tersebut maka media puzzle sangat valid layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa indonesia materi menulis karangan narasi. Artinya bahwa pengembangan media puzzle layak diujicobakan untuk pembelajaran bahasa indonesia materi menulis karangan narasi di kelas III,

Selain ahli media validasi juga dilakukan oleh ahli materi. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang akan dicapai. Penilaian diberikan dalam bentuk skor 1-4. Setelah validator memberikan penilaian, kemudian skor penilaian dijumlahkan dibagi dengan jumlah indikator. Ada 4 aspek yaitu aspek kesesuaian. aspek kelengkapan, aspek kelayakan dan aspek kompetensi. Dari 4 aspek terdiri dari 10 indikator pertanyaan dalam validasi materi media puzzle. Hasil validasi ahli materi media puzzle adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Valdasi Materi

No	Aspek	Nilai
Aspek Kesesuaian		
1	Materi sesuai dengan SK dan KD	4
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Materi sesuai dengan media pembelajaran	4
Aspek Kelengkapan		
4	Keluasan materi	5
5	Cakupan jenis soal	5
Aspek Kelayakan		
6	Materi mudah dipahami siswa	4
7	Mempermudah dalam praktik pembelajaran	4
8	Meningkatkan cara berfikir logis siswa	5
Aspek Kompetensi		
9	Sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4
10	Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	5
skor		44
Rata-rata		4,4
Kriteria		layak

Dari tabel penilaian ahli materi diperoleh data rata-rata penilaian ahli media dengan skor sebesar 44 dan rata-rata nilai 4,4 dengan kriteria layak Berdasarkan data tersebut maka materi dalam media puzzle layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia materi menulis karangan narasi. Hasil validasi ahli ini membuktikan bahwa pengembangan media puzzle baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian ahli materi dan ahli media ini menunjukkan bahwa media puzzle mempunyai kapasitas sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat membantu siswa sebagai bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran

Pengembangan Media puzzle juga dikembangkan untuk pembelajaran lain. Penelitian Devi, N. (2020). yang mengemabngkan Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle angka yang telah dikembangkan dapat digunakan di TK sebagai media pembelajaran, serta mempermudah belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan. Penelitian dari Husna, N, dkk (2017). bahwa Pengembangan media puzzle telah dikembangkan melalui beberapa tahapan, yang dinamakan dengan model ADDIE yaitu, terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian dari Darmawan, L. dkk. (2019). tentang pengembangan media puzzle susun kotak pada tema ekosistem. Hasil prnrllitian menunjukkan bahwa media puzzle susun kotak valid dan praktis digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka pengembangan media puzzle sudah sesuai dengan kebutuhan dari analisis kebutuhan media pembelajaran untuk pelajaran bahasa indonesia materi menulis karangan narasi. Harapannya pengembangan media puzzle ini mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam hal menulis karangan narasi.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media puzzle layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi bagi siswa kelas III sekolah dasar. Saran dari peneliti adalah media puzzle hendaknya dapat dikembangkan untuk pembelajaran lain selain menulis karangan dan dalam mata pelajaran lain.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Borg, W.R & Gall, M.D (1983). *Education research: an introduction.4th Edition*. New York: Longman Inc
- Choirunnisa, I. (2016). *Pengembangan Media Kubus Susun Puzzle Seri (BUSUPARI) pada Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Kelas 3 di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang)
- Dalman. (2012). *Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan media puzzle susun kotak pada tema ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14-17..
- Darwis, Riadi. (2013). *Karakterisasi para siswa sekolah dasar islam terpadu melalui tulisan tangan*. Bandung: STP Bandung
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416-426
- Febyanita, I., & Wardhani, D. A. P. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1205-1210
- Fuad, Z. And Helminsyah (2018) „Language Experience Approach Sebuah Pendekatan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar“, *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), Pp. 164–174
- Futihat, S., Wibowo, E. W., & Mastroah, I. (2020). Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam rangka Membaca Permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(02), 135-148.
- Haryono. 2013. *Pembalajaran IPA Yang Menarik Dan Mengasyikan*. KEPEL Press. Purworejo.
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan media puzzle materi pencemaran lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 66-71.
- Khomsoh, R. And Gregorius, J. (2017) „Penggunaan Media Puzzle Suku Kta Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa“, Pp. 1–11
- Nevyanti, R. U. And Respati, R. (2018) „Media Puzzle Suku Kata Dalam Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan (Mmp) Di Kelas I Sekolah Dasar“, *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), Pp. 189–198
- Nurjamal, Daeng & Warta, Sumirat. (2014). *Penuntun Perkuliahan Babasa Indonesia*. Bandung: Alfabeta

-
- Rahayuningsih, R. (2018). Upaya Meningkatkan Kompetensi Menulis Kembali Dongeng melalui Puzzle Alur Cerita Berbasis Film Dongeng. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(2), 186-199.
- Rishantie, S. A. (2018) „Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Bermain Dengan Media Puzzle Kata PadaKelompok B Paud Istiqomah Selupu Rejang“, *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), Pp. 1689–1699. Doi: 10.1017/Cbo9781107415324.004
- Rojaki (2016) „Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Model Pembelajaran Sinektik Siswa Kelas X 3 Sma Negeri 2 Sekayu Musi Banyuasin, Sumatera Selatan“, *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 16(2).
- Rosati, M. (2016). Pengembangan Media Puzzle Gambar Seri untuk Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMA. *Laterne*, 5(1)
- Sismulyasih Sb, N. S. S. (2017) „Peningkatan Keterampilan Menulis Manuskrip Jurnal Ilmiah Menggunakan Strategi Synergetic Teaching Pada Mahasiswa Pgsd Unnes“, *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), P. 64. Doi: 10.33578/Jpkip.V4i1.2724
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Wangid, M. N. (2018). "Peningkatan Keterampilan Menulis Menggunakan Pendekatan Proses Dengan Media Gambar Di Sdn 3 Sakra", *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), P. 1. Doi: 10.21831/Jpe.V2i1.2640