

Pengembangan Media Gambar Seri Berbasis *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV MI

Development of a Puzzle-Based Picture Series to Improve Narrative Writing Skills Among Fourth-Grade Students at Madrasah Ibtidaiyah

Muliana Fitri Lingga*¹, Andina Halimsyah Rambe*²

¹ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

¹ Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

¹ Jl. William Iskandar Ps V, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Deli Serdang

e-mail: muliana306212074@uinsu.ac.id, andinalalimsyah@uinsu.com

Submitted: 10-01-2026

Revised : 22-02-2026

Accepted: 15-03-2026

ABSTRACT. When learning Indonesian at the Madrasah Ibtidaiyah (MI) level, narrative writing is crucial. However, preliminary observations in the classroom showed that many fourth-graders struggled with concept development, story sequence organization, and cohesive written expression. This study sought to address this problem by creating and evaluating puzzle-based image series media as a means of improving MI Yayasan Islam students' narrative writing abilities. Addini. The ADDIE model, which comprises the phases of analysis, design, development, implementation, and evaluation, was used in this study to establish a Research and Development (R&D) framework. Twenty fourth-graders, one classroom teacher, and two expert validators (media and material specialists) participated in the study. Narrative writing exams (pretest and posttest), expert validation tools, classroom observations, interviews, and answer surveys were the methods used to gather data. The results showed that pupils' proficiency in narrative writing had significantly improved. With an N-Gain value of 0.68 (68%), the average score rose from 42.75 in the pretest to 81.75 in the posttest, indicating moderate to high efficacy. With the media expert receiving an average score of 4.00 and the material expert receiving a feasibility percentage of 82.5%, the validation findings showed that the generated media were highly viable. Additionally, the implementation was well received by both instructors and pupils, as seen by the feasibility percentages of 100% and 85.6%, respectively. All things considered, the puzzle-based image series proven to be successful in boosting learning motivation, developing narrative writing abilities, and promoting active engagement in Indonesian language training. Upcoming research are suggested to involve broader participant groups, extend the implementation period, and integrate digital features to maximize learning outcomes.

Keywords: *Puzzle-based picture series media, narrative writing skills, Indonesian language, interactive learning, R&D-ADDIE.*

 <https://doi.org/10.54069/attadrib.v9i1.1167>

How to Cite

Fitri Lingga, M., & Rambe, A. H. (2026). Pengembangan Media Gambar Seri Berbasis Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV MI: Development of a Puzzle-Based Picture Series to Improve Narrative Writing Skills Among Fourth-Grade Students at Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 29–38.

INTRODUCTION

Observasi yang dilakukan di kelas empat MI Yayasan Islam Menurut Addini, kemampuan menulis naratif siswa masih relatif rendah. Mayoritas siswa kesulitan menyusun pikiran mereka menjadi narasi yang kohesif dan tidak mampu mengidentifikasi awal, tengah, dan akhir. Hasil tulisan

biasanya kurang kohesif dan kurang sistematis. Kasus ini menunjukkan bahwa untuk membantu siswa memahami kerangka kerja dengan lebih jelas, pengajaran menulis naratif membutuhkan pendekatan yang lebih kreatif. Kemampuan menulis adalah kemampuan penting yang harus dikembangkan sejak usia dini dalam pengajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Islam (Ahwan & Karfida, 2025; Qosyim & Zarkasyi, 2024). Tujuan mempelajari bahasa Indonesia adalah untuk membantu siswa menjadi mahir dalam menggunakan bahasa dengan cara yang dapat diterima untuk penerapannya yang dimaksud (Ritonga et al., 2024). Pembelajaran bahasa meliputi empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, dan menulis (Lubis, M. K. R. Et al., 2024). Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis menjadi kemampuan produktif yang menuntut siswa untuk menuangkan gagasan dalam bentuk tertulis secara sistematis dan dapat dipahami pembaca (Tri Indah Kusumawati, 2024). Kemampuan ini berperan dalam melatih kreativitas serta kemampuan berpikir terstruktur siswa (Rambe & Assingily, 2023).

Menulis naratif adalah salah satu teknik menulis yang diajarkan di sekolah dasar. Tulisan yang menggambarkan urutan peristiwa sehingga pembaca dapat memahami cerita tersebut dikenal sebagai naratif (Lubis, S.S.W., 2022). Siswa harus mampu menyusun peristiwa secara logis dan kronologis untuk menghasilkan cerita yang koheren. Akibatnya, pengajaran menulis naratif menekankan baik karya tulis maupun proses pemahaman struktur cerita sebelum diterjemahkan ke dalam teks (Faizal et al., 2025; Johan et al., 2024). Meningkatkan kemampuan menulis naratif sangat berkaitan dengan peran guru dalam mempromosikan pembelajaran yang bermakna dan aktif. Guru dan siswa terlibat dalam proses pembelajaran untuk memenuhi tujuan pendidikan. Agar keterlibatan ini berhasil, diperlukan sumber belajar yang dapat memberikan pemahaman yang lebih nyata kepada siswa tentang materi pelajaran. Namun pada kenyataannya, media pembelajaran belum digunakan secara maksimal. Siswa menjadi kurang terlibat dalam kegiatan kelas dan lebih pasif sebagai akibat dari dominasi pembelajaran berbasis ceramah yang berkelanjutan.

Media pembelajaran adalah alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman materi yang disampaikan (Ananda, 2019). Fitur konten dan tuntutan siswa harus dipertimbangkan ketika memilih media (Junaida dkk., 2018). Selain itu, efektivitas penggunaan media di kelas bergantung pada seberapa baik fitur-fiturnya sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan dan aktivitas pembelajaran yang dibuat (Wandini dkk., 2020). Ketika media digunakan dengan tepat, hal itu dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pembelajaran. (Nurhayani dkk., 2024; Aentika dkk., 2024) (Aisah et al., 2025; Fajri et al., 2025; Zuhri, 2023). Salah satu media yang dapat menjadi solusi tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah media gambar berbasis teka-teki.

Teka-teki adalah permainan sederhana di mana pemain menyusun komponen visual untuk menciptakan bentuk keseluruhan (Kasri, 2018). Dengan memotivasi siswa untuk memecahkan masalah langkah demi langkah, teka-teki dapat digunakan sebagai permainan edukatif untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa (Sholehah dkk., 2023). Namun, media gambar saja memiliki kekurangan seperti kurangnya keterlibatan dinamis, sementara teka-teki saja memiliki kekurangan seperti kurangnya materi naratif dan penekanan yang lebih kuat pada pemecahan masalah. Menggabungkan teka-teki dengan rangkaian foto menambahkan aspek humor sekaligus membantu siswa dalam memvisualisasikan urutan peristiwa. Sebelum menulis cerita dalam bentuk naratif, siswa mempelajari alur cerita dengan menyusun elemen gambar secara berurutan. Oleh karena itu, media rangkaian gambar berbasis *puzzle* berpotensi meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur cerita dengan cara yang lebih metodis sekaligus meningkatkan tingkat keterlibatan belajar mereka.

Teka-teki gambar dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan menulis mereka, menurut penelitian sebelumnya. Sapitri (2021) menemukan bahwa siswa mampu menghasilkan ide cerita lebih terkonsentrasi ketika mereka menggunakan teka-teki gambar. Sejalan dengan hal tersebut, Juliansyah (2014) menunjukkan peningkatan kemampuan menulis setelah penggunaan *puzzle* gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Studi ini, di sisi lain, berfokus pada peningkatan kemampuan menulis naratif siswa di sekolah dasar Islam dengan menciptakan serangkaian media

gambar berbasis puzzle di samping penerapan media. Studi ini menawarkan kontribusi berupa media yang dibuat secara metodis untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas.

METHOD

Dengan menggunakan model ADDIE sebagai panduan, teknik penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk pengembangan media dalam studi ini. Proses pembuatan dan evaluasi produk pembelajaran untuk menjamin kelayakan dan efektivitasnya merupakan penekanan utama dari pendekatan R&D (Sugiyono, 2013). Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima fase utama dari paradigma ADDIE (Nazrains & Anas, 2022). Karena menawarkan alur kerja yang metodis dan terorganisir untuk proses produksi media, model ini dipilih (Rachma et al., 2023).

Studi ini dilakukan dalam lima fase sebagai tindak lanjut dari penggunaan model ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Tujuan dari fase analisis adalah untuk menentukan tuntutan dan kesulitan yang dihadapi siswa ketika membuat narasi. Sebuah seri gambar berbasis teka-teki dirancang dan dikembangkan menggunakan temuan analisis, dan kemudian diverifikasi oleh spesialis media dan konten. Setelah media dinilai sesuai, media tersebut digunakan dengan siswa kelas empat di MI Yayasan Islam untuk menguji efektivitasnya, yang dinilai menggunakan umpan balik pengguna dan data pra-uji dan pasca-uji.

Dua puluh siswa kelas empat di MI Yayasan Islam, satu guru kelas empat, dan dua validator profesional menjadi subjek penelitian. Tes, lembar validasi, observasi, dan wawancara termasuk di antara teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Untuk menentukan nilai setiap komponen, dilakukan analisis data. Langkah-langkah berikut membentuk teknik analisis data:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No.	Kategori	Score
1.	Sangat Baik (SB)	5
2.	Baik (B)	4
3.	Cukup (C)	3
4.	Kurang (K)	2
5.	Sangat Kurang (SK)	1

Skor penilaian rata-rata dari hasil validasi yang dikumpulkan dari pakar media dan pakar materi digunakan untuk menetapkan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan. Tingkat kelayakan ini dinyatakan dalam persentase menggunakan rumus berikut:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_s menunjukkan persentase hasil penilaian,

S merupakan total skor yang diperoleh dari validator,

N merupakan skor maksimum yang dapat dicapai.

Kriteria kelayakan produk kemudian digunakan untuk menafsirkan angka persentase yang dicapai. Media pembelajaran dianggap tepat dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran jika temuan evaluasi termasuk dalam kategori baik atau lebih tinggi.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan

No.	Kategori	Score
1.	Sangat Layak	81-100%
2.	Layak	61-80%
3.	Cukup Layak	41-60%
4.	Tidak Layak	21-40%
5.	Sangat Tidak Layak	0-20%

Jika hasil penelitian menunjukkan skor 61% atau lebih tinggi, media pembelajaran dianggap telah memenuhi persyaratan kepraktisan atau kelayakan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, sebuah tes digunakan untuk menilai efektivitas media yang dihasilkan. Tes diberikan dua kali: sekali sebelum *pretest* dan sekali setelah *posttest* (Simamora & Rambe, 2024).

Perhitungan N-Gain, yang memiliki nilai antara 0 dan 100%, digunakan untuk menilai tingkat perubahan hasil belajar. Untuk mengkarakterisasi tingkat pertumbuhan kemampuan menulis naratif siswa setelah menggunakan media seri gambar berbasis *puzzle*, perhitungan ini melihat perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* yang dinormalisasi. Rumus N-Gain yang digunakan adalah:

$$N\text{-Gain } (g) = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Perhitungan ini memungkinkan kita untuk menilai seberapa besar media meningkatkan hasil belajar siswa. Angka N-Gain yang dihasilkan kemudian digunakan untuk menilai seberapa baik media tersebut membantu siswa dalam mengasah kemampuan menulis naratif mereka. Efektivitas media gambar berbasis teka-teki dapat dievaluasi menggunakan tabel klasifikasi N-Gain (g) di bawah ini:

Tabel 3. Klasifikasi N-Gain (g)

No.	Besarnya N-Gain (g)	Klasifikasi
1.	$g > 0,7$	Tinggi
2.	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3.	$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan klasifikasi nilai N-Gain pada Tabel 3, nilai gain yang diperoleh dapat digunakan untuk mengevaluasi tingkat peningkatan hasil belajar siswa. Skor N-Gain lebih besar dari 0,7 menunjukkan kategori peningkatan substansial, artinya penggunaan media rangkaian gambar berbasis *puzzle* telah sangat meningkatkan kemampuan menulis naratif siswa.

RESULT AND DISCUSSION

Result

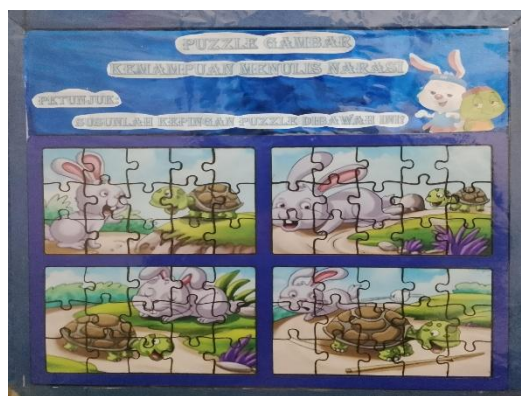
Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) dengan tujuan meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa pada kelas IV Madrasah Ibtidaiyah melalui pemanfaatan media gambar seri berbasis *puzzle*. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan pengembangan, yaitu:

1. Hasil Tahap Analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan awal dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi kendala yang muncul selama pembelajaran menulis narasi. Dari analisis yang dilakukan, diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan mengembangkan ide cerita, menyusun alur secara runtut, serta menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Pembelajaran yang dilakukan sebelumnya masih didominasi metode konvensional dan belum memanfaatkan media visual secara optimal. Nilai awal kemampuan menulis narasi siswa juga menunjukkan rata-rata yang masih rendah.

2. Hasil Tahap Design

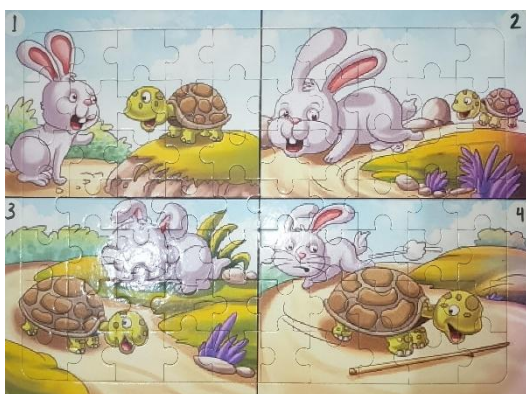
Analisis kebutuhan yang telah dilakukan menjadi landasan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berupa gambar seri berbasis *puzzle* yang disesuaikan dengan kompetensi dasar menulis narasi kelas IV. Media dirancang dalam bentuk rangkaian gambar yang menggambarkan alur cerita secara kronologis dan dapat disusun oleh siswa. Pada tahap perancangan ini peneliti juga menyiapkan panduan penggunaan media dan alat penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan menulis narasi.



Gambar 1. Design Media

3. Hasil Tahap Development

Pada tahap pengembangan, media gambar seri berbasis *puzzle* direalisasikan sesuai dengan desain yang telah disusun. Media yang dikembangkan kemudian melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi guna menilai tingkat kelayakan dari aspek tampilan, isi, serta kesesuaian materi. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, media memperoleh persentase 92,5% dari ahli media dan 82,5% dari ahli materi dengan klasifikasi “sangat layak”. Media dinilai memiliki tampilan visual yang menarik, alur cerita yang jelas, serta kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.



Gambar 2. Sebelum Revisi



Gambar 3. Sesudah Revisi

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Validator	Skor Peroleh	Skor Maks	Persentase	Klasifikasi
1	Aufa, M. Pd (Ahli Media)	37	40	92,5%	Sangat Layak
2	Tri Indah Kusumawati (Ahli Materi)	33	40	82,5%	Sangat Layak

4. Hasil Tahap Implementation

Media gambar seri berbasis *puzzle* selanjutnya diterapkan dalam pembelajaran menulis narasi kepada 20 siswa kelas IV. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat aktif dalam menyusun kepingan *puzzle* menjadi urutan gambar yang logis, mendiskusikan jalannya cerita, serta menyusun teks narasi sesuai dengan rangkaian gambar yang telah mereka susun. Pada tahap awal penerapan, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam eksplorasi mandiri, namun secara bertahap siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Hasil Tahap Evaluation

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari penerapan

Tabel 5. Rekapitulasi nilai pretest dan posttest

No	Subjek	Pretest	Posttest
1	20 Siswa kelas 4	42,75	81,75
2	Rata-rata N-Gain (g) persen	68%	

Selain itu, hasil kuesioner memperlihatkan bahwa guru menilai media dengan tingkat kelayakan mencapai 100% dan berada pada kategori “sangat layak”. Sementara itu, siswa memberikan tanggapan positif dengan total skor 1.370 dari skor maksimum 1.600 atau rata-rata 75 dari 80, yang juga masuk dalam kategori “sangat layak”.

Tabel 6. Rekapitulasi Kuesioner Respon Pendidik dan Siswa

N o	Penilai	Butir yang dinilai	Skor peroleh	Skor maks	Persentase	Kriteria
1	Guru	8	32	32	100%	Sangat Layak
2	Siswa (20 orang)	8	1370	1600	85,6%	Sangat Layak
3	Rata-rata Persentase Kelayakan			92,8%		Sangat Layak

Discussion

Media rangkaian gambar berbasis *puzzle* yang dibuat dinilai memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam pendidikan menulis naratif di sekolah dasar berdasarkan evaluasi oleh spesialis materi dan media. Relevansi konten dengan keterampilan kunci, kejelasan naratif, dan gambar yang menarik yang melengkapi ciri perkembangan anak dipertimbangkan saat menentukan kelayakan. Khususnya saat mempelajari Bahasa Indonesia, yang membutuhkan kemampuan berpikir logis dan metodis, media yang dibuat secara sistematis dapat membantu siswa dalam mengubah ide-ide abstrak menjadi ide-ide yang lebih nyata (Rahayu, 2021).

Sebelum menulis, anak-anak dapat lebih mudah memahami struktur cerita berkat media rangkaian gambar berbasis *puzzle*, yang menyajikan rangkaian visual yang saling terkait. Hasil ini konsisten dengan penelitian (Syahra dkk., 2025) yang menunjukkan bagaimana media visual, seperti rangkaian gambar, secara efisien membantu siswa dalam menyusun konsep naratif menjadi komposisi yang logis dan kohesif. Akibatnya, media ini relevan dengan persyaratan pengajaran menulis naratif di sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis naratif siswa kelas empat sekolah dasar ditingkatkan dengan penggunaan media rangkaian gambar berbasis *puzzle*. Skor rata-rata meningkat dari 42,75 pada *pretest* menjadi 81,75 pada *posttest*, menunjukkan peningkatan N-Gain yang moderat hingga tinggi sebesar 68%. Temuan ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan standar penulisan siswa.

Peran media sebagai stimulus visual yang mendorong kreativitas dan imajinasi siswa mendukung pencapaian ini. Merakit potongan *puzzle* membantu siswa membangun kemampuan berpikir kronologis yang diperlukan untuk penulisan naratif dengan mengajarkan mereka untuk menggunakan penalaran untuk menentukan urutan gambar. Menurut (Tantikasari dkk., 2017), rangkaian *puzzle* membantu siswa dalam mengatur isi cerita dengan terlebih dahulu membantu mereka memahami alur peristiwa, yang memudahkan mereka untuk menghasilkan ide-ide awal.

Media ini tidak hanya menawarkan pengalaman pendidikan yang nyata dan menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Rahmah dkk. (2025), kreativitas siswa dikembangkan dan keterlibatan aktif didorong saat mereka menciptakan kembali cerita berdasarkan pengamatan visual melalui serangkaian media gambar berbasis *puzzle*. Menurut

penelitian (Dwi dkk., 2016), pemahaman siswa tentang aspek naratif seperti karakter, tempat, dan peristiwa dapat ditingkatkan dengan menggunakan serangkaian foto karena mereka dapat langsung mengamati perkembangan cerita melalui rangkaian gambar.

Setelah menyusun *puzzle* secara sistematis, anak-anak mampu memahami urutan cerita dengan lebih cepat dan mengenali awal, tengah, dan kesimpulan, menurut pengamatan yang dilakukan di kelas. Ini menggambarkan bagaimana media membantu siswa dalam memahami struktur cerita sebelum menulis, yang mengarah pada penulisan yang lebih metodis dan kohesif. Selain itu, siswa dapat langsung mengamati hubungan antara peristiwa-peristiwa dalam cerita karena susunan foto yang berurutan, yang menawarkan pengalaman belajar yang nyata. Ini membantu siswa dalam memahami urutan kronologis dan logis dari peristiwa, yang memfasilitasi pengembangan paragraf yang teratur. Siswa tidak lagi kesulitan memahami alur cerita berkat visual yang jelas, yang memungkinkan karya mereka menjadi lebih fokus dan kohesif.

Selain itu, reaksi siswa terhadap konsumsi media sangat positif. Skor kuesioner rata-rata 75 dari kemungkinan 80 menunjukkan bahwa siswa menganggap media tersebut menarik, mudah dipahami, dan bermanfaat untuk belajar bahasa Indonesia. Menurut (Aprodita dkk., 2023), menggunakan rangkaian teka-teki gambar bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan menulis naratif karena, berbeda dengan pendekatan tradisional, metode ini mendorong minat belajar, merangsang imajinasi, dan membantu dalam mentransfer ide dari visual ke verbal (Fikri et al., 2025).

Insentif siswa untuk belajar semakin ditingkatkan oleh komponen berbasis permainan dalam media. Menurut (Al Fakhriroh dkk., 2025), pembelajaran berbasis permainan, seperti teka-teki, dapat meningkatkan partisipasi aktif karena lingkungan belajar menjadi kurang membosankan dan lebih menyenangkan. Kesiapan siswa untuk menulis paragraf naratif dengan lebih percaya diri dipengaruhi oleh keadaan ini. Menurut (Kurniawan dkk., 2025), kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media interaktif dalam pengajaran bahasa Indonesia. Menurut (Musyarofah dkk., 2019), media visual kreatif dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi menulis siswa.

Hasil ini juga didukung oleh sejumlah penelitian tambahan. Menurut (Wibowo dkk., 2020), penggunaan rangkaian gambar membantu siswa dalam memahami hubungan sebab-akibat dalam narasi, yang mengarah pada penulisan yang lebih kohesif. Selain itu, (Nazir dkk., 2022) menjelaskan bagaimana penggunaan media visual dapat membantu anak-anak di kelas bawah secara bertahap membuat paragraf. Sementara (Pradnya, dkk., 2024) menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran yang dibantu media gambar serial dapat meningkatkan keterampilan menulis dan partisipasi aktif siswa, (Ismiyati, dkk., 2025) menekankan bahwa gambar serial memudahkan siswa untuk memahami struktur keseluruhan cerita. Menurut (Hayati, dkk., 2023), media *puzzle* meningkatkan hasil belajar dengan menyediakan kesempatan belajar yang menantang dan menghibur. Menurut Al Fakhriroh dkk. (2025), proses dan hasil belajar penulisan naratif dapat ditingkatkan dengan menciptakan media visual serial yang sesuai untuk siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa media rangkaian gambar berbasis teka-teki merupakan pengganti yang kreatif dan berhasil untuk meningkatkan kemampuan menulis naratif siswa kelas empat di sekolah dasar Islam. Kesimpulan ini diperkuat oleh peningkatan skor *pretest* ke *posttest*, pencapaian N-Gain dalam kisaran sedang hingga tinggi, dan reaksi siswa yang positif. Meskipun demikian, masih banyak masalah dalam penelitian ini, terutama terkait dengan jumlah partisipan dan durasi implementasi. Untuk membuat hasil lebih representatif dan mampu menggambarkan pertumbuhan jangka panjang kemampuan menulis siswa, disarankan agar penelitian selanjutnya menggabungkan beberapa unit pembelajaran dan memperpanjang durasi implementasi media. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh, penelitian tambahan dapat berkonsentrasi pada aspek lain dari kemampuan menulis, seperti penggunaan kosakata, struktur kalimat, dan ketepatan ejaan, serta membandingkannya dengan materi pendidikan lainnya.

CONCLUSION

Studi ini memperlihatkan bahwa penggunaan media gambar seri berbasis *puzzle* efektif Membantu meningkatkan kemampuan menulis naratif siswa kelas empat di sekolah dasar Islam. Dengan N-Gain sebesar 0,68 (68%), yang berada dalam kisaran sedang hingga tinggi, nilai rata-rata menulis siswa meningkat secara signifikan dari 42,75% pada *pretest* menjadi 81,75% pada *posttest*. Selain itu, rangkaian gambar berbasis *puzzle* dinilai sangat praktis oleh para ahli media dan materi, yang memberikan nilai kelayakan sebesar 82,5%. Dengan persentase kelayakan masing-masing 85,6% dan 100%, tanggapan siswa dan guru juga menunjukkan evaluasi yang sangat tinggi, menghasilkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 92,8%. Hasil ini menunjukkan bahwa media rangkaian gambar berbasis *puzzle* dapat meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam belajar menulis naratif.

Temuan ini menguatkan studi sebelumnya mengenai efektivitas media yang didasarkan pada gambar seri berbasis *puzzle*, sekaligus mempertanyakan keyakinan lama bahwa media gambar seri berbasis *puzzle* sudah memadai untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa. Penggabungan antara gambar seri dengan *puzzle* membuat materi menjadi lebih menarik dan interaktif, yang mendorong siswa untuk lebih merespons pembelajaran. Pembaharuan ini menciptakan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran gambar seri lainnya guna untuk meningkatkan minat dan kemampuan *literasi* di tingkat dasar.

Oleh karena itu, media rangkaian gambar berbasis *puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif kreatif untuk pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan sekolah dasar Islam. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang efektivitas media ini dalam meningkatkan kemampuan menulis naratif siswa, disarankan agar penelitian selanjutnya menghasilkan media berbasis digital, meningkatkan ukuran sampel, dan memperpanjang periode implementasi.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, para pengajar khususnya pembimbing dan seluruh komunitas akademik atas saran dan bantuan mereka. Selain itu, ia juga ingin menyampaikan rasa terima kasihnya kepada sesama mahasiswa dan keluarganya tercinta, khususnya orang tuanya, atas dukungan, dorongan, dan doa mereka selama penyusunan karya ilmiah ini.

REFERENCES

- Aentika, I. N., Sutopo, Y., Yuwono, A., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar Periode 2020-2024. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 965–971.
- Al Fakhroh, Z. Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 10, No, 428–437.
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran* (Amiruddin (ed.); Pertama). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Ahwan, Z., & Karfida, P. D. (2025). The Role of Parental Communication in Cultivating Children's Mental Resilience with Islamic Values to Overcome Bullying. *Communicator: Journal of Communication*, 2(1), 12–26. <https://doi.org/10.59373/comm.v2i1.48>
- Aisah, Asy'ari, H., & Rofiq, M. H. (2025). The Role of Islamic Religious Education Teachers in Fostering the Habit of Congregational Prayer for Students. *Journal of Education and Learning Innovation*, 2(1), 16–26. <https://doi.org/10.59373/jelin.v2i1.94>
- Anggraeni, W. D., Kaswari, & Asmayani. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Berbantu Media Gambar Berseri Dengan Pendekatan Ctl Sekolah Dasar. *FKIP Untan Pontianak*, Vol 2, No, 1–14.

- Aprodita, D. Q. E. (2023). Pengembangan Media Puzzle Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPGSD*, Vol 11, No, 2312–2321.
- Faizal, F., Aqil, M., Aras, N. F., & Surahman, S. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema “Indahnya Keberagaman Di Negeriku” Melalui Pendekatan Kontekstual Di Kelas IV: Improving Student Learning Outcomes on the Theme of “The Beauty of Diversity in My Country” Through a Contextual Approach in Grade IV. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 327–339. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.923>
- Fajri, N., Ardianto, A., & Sholihah, M. (2025). Menumbuhkan Budaya Religius: Pendekatan Guru PAI dalam Pendidikan Karakter. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 21(2), 109–120. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v21i2.972>
- Fikri, M., Suharijadi, D., & Samson, N.-A. T. (2025). The Verbal Violence of Indonesian Political Elites: A Deconstructive Analysis of Power in the Post-Truth Era. *Interdisciplinary Journal of Social Sciences*, 2(2), 76–85. <https://doi.org/10.59373/ijoss.v2i2.222>
- Hayati, S., & Yamin, M. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440–444.
- Ismiyati, T. D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pendidikan Tambusai*, Vol 9, No, 20812–20816.
- Johan, B., Husnah, F. M., Puteri, A. D., Hartami, H., Rahmah, A. A., & Adnin, A. R. J. (2024). Tantangan dan Peluang Pendidikan Islam dalam Konteks Modern. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(4), 13. <https://doi.org/10.47134/pipi.v1i4.758>
- Juliansyah, H. (2014). Penggunaan Media Gambar Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas Iv Sdn Ii Krikilan. 02(03).
- Junaida, Basri, A., & Budiman. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia: di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar (E. Yusnaldi (ed.). Perdana Publishing.
- Kasri. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320.
- Kurniawan, Syakur, A., & Munirah. (2025). Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Di Kelas V Sd 131 Bontobana Kabupaten Bulukumba. *Lmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol 11, No, 223–232.
- Kusumawati, T. I. (2024). Bahasa Indonesia. *Journal of Education*, 10(2406-9744-2657–1056), 629.
- Lubis, M. K. R., Kusumawati, T. I., & Aufa. (2024). Pengaruh Metode Outdoor Learning terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV di MIS YPI Batang Kuis. 3(4).
- Lubis, S. S. W. (2022). Menulis Karangan Narasi Sebagai Wadah Mengembangkan Berpikir Kreatif. *Braz Dent J.*, 4(1), 1–15.
- Musyarofah, I. M., Rukayah, & Yulisetiani, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (Savi) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Keterampilan Menulis Teks Narasi Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Universitas Sebelas Maret*, Vol 13 No, 611–116.
- Nazir, R. A. R., & Tamini, W. (2022). Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Media Gambar pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Educatio*, Vol 8, No, 966–972.
- Nazraini, L., & Anas, N. (2022). Pengembangan Media Jurnal Literasi Harian Siswa Dalam Pengelolaan Sudut Baca Untuk Membangun Budaya Literasi. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 6(2), 95–103.
- Nurhayani, Lubis, R., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh Media Explosion Box Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Min 5 Labuhan Batu. *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 984–995.
- Pradnya, K. C. A., & Suniasih, N. W. (2024). Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Gambar Seri terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa. *Media Dan Teknologi Pendidikan*, Vol 4, No, 42–50.

- Qosyim, R. A., & Zarkasyi, A. (2024). Management of Islamic Philanthropy-Based Education Financing in Increasing Access to Free Education for Orphans Children. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(3), 270–283. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v5i3.1137>
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 506–516.
- Rahayu, I. S. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi melalui Media Gambar Seri Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Ilmiah Kependidikan*, Vol 9, No, 182–187.
- Rahmah, M. A., Agustina, P., Khikmah, N., Suryani, E. D., & Pusat, P. D. (2025). Penerapan Media Puzzle Gambar Berseri Pjbl Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Pada Siswa. *Pendidikan Dan Sosial Budaya*, Vol 5, No, 6542–6554.
- Rambe, R. N., & Assingkily, M. S. (2023). Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi: untuk jenjang SD/MI (1st ed.). K-Media.
- Ritonga, N. Z., Salminawati, S., & Rambe, R. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Botol Cerdas terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di MIN 10 Medan p. 2(2), 324.
- Sapitri, D. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Menggunakan Media Puzzle Gambar Seri. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sholehan, Ustadzi, Tiasaji, D. P., Ariska, F. G., Faizah, F. N., & Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51.
- Simamora, F. E. M., & Rambe, A. H. (2024). Pengembangan media gambar berbasis metode global untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(2), 189–199.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (19th ed.). Alfabeta Bandung.
- Syahra, Nazwakhairy Putri, (2025). Pengaruh Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Larangan 09 Kota Tangerang. *Pendidikan Tambusai*, Vol 9, No, 28998–29005.
- Tantikasari, B. S. (2017). Keefektifan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Siswa Kelas IV Semester 2 Sd Negeri Jiken 05 Blora. *Dinamika Pendidikan*, XXII No 2, 83–97.
- Wandini, R. R., Anas, N., Damanik, E. S. D., Albar, M., & Sinaga, M. R. (2020). Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar. Bada'a: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 108–124.
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Studi Guru Dan Pembelajaran*, Vol 3, No, 51–57.
- Zuhri, A. (2023). Penggunaan metode jigsaw dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas xic di sma negeri 2 lumajang. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(2), 249–258. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v19i2.634>